

ASSEMBLÉE NATIONALE

15 octobre 2022

PLF POUR 2023 - (N° 273)

RETIRÉ AVANT DISCUSSION

AMENDEMENT

N ° II-CF813

présenté par

Mme Legrain, Mme Abomangoli, M. Alexandre, M. Amard, Mme Amiot, Mme Amrani, M. Arenas, Mme Autain, M. Bernalicis, M. Bex, M. Bilongo, M. Bompard, M. Boumertit, M. Boyard, M. Caron, M. Carrière, M. Chauche, Mme Chikirou, M. Clouet, M. Coquerel, M. Corbière, M. Coulomme, Mme Couturier, M. Davi, M. Delogu, Mme Dufour, Mme Erodi, Mme Etienne, M. Fernandes, Mme Ferrer, Mme Fiat, M. Gaillard, Mme Garrido, Mme Guetté, M. Guiraud, Mme Hignet, Mme Keke, M. Kerbrat, M. Lachaud, M. Laisney, M. Le Gall, Mme Leboucher, Mme Leduc, M. Legavre, Mme Lepvraud, M. Léaument, Mme Pascale Martin, Mme Élisabeth Martin, M. Martinet, M. Mathieu, M. Maudet, Mme Maximi, Mme Manon Meunier, M. Nilor, Mme Obono, Mme Oziol, Mme Panot, M. Piquemal, M. Portes, M. Prud'homme, M. Quatennens, M. Ratenon, M. Rome, M. Ruffin, M. Saintoul, M. Sala, Mme Simonnet, Mme Soudais, Mme Stambach-Terrenoir, Mme Taurine, Mme Taurinya, M. Tavel, Mme Trouvé, M. Vannier et M. Walter

ARTICLE 27

ÉTAT B

Mission « Culture »

Modifier ainsi les autorisations d'engagement et les crédits de paiement :

(en euros)

Programmes	+	-
Patrimoines	0	0
Création	0	0
Transmission des savoirs et démocratisation de la culture	0	0
Soutien aux politiques du ministère de la culture	0	50 000 000
Création d'un Centre national du jeu vidéo (<i>ligne nouvelle</i>)	50 000 000	0
TOTAUX	50 000 000	50 000 000
SOLDE	0	

EXPOSÉ SOMMAIRE

Par cet amendement d'appel nous proposons la création d'un Centre National du Jeu Vidéo sur le modèle du Centre National du Cinéma et de l'image animée.

Le jeu vidéo est aujourd'hui la première industrie culturelle du pays. Plus qu'un loisir, c'est aussi un art total dont les créations françaises nous font rayonner à l'international. Alors que plus de 50 % de la population française y joue, il est plus que temps de reconnaître le jeu vidéo à sa juste valeur et lui faire bénéficier du service public qu'il mérite : éducation artistique et culturelle, valorisation et partage du patrimoine, formation, pratique amateur et professionnelle.

Nous proposons ainsi de reconnaître la place de cet art et de sortir le financement subventionné du jeu vidéo du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) pour le confier à un centre dédié. Sous le même modèle que la taxe sur les entrées en salles de spectacles cinématographiques (TSA) pour le CNC, nous proposons de mettre en place une taxation sur les ventes de Jeux Vidéos afin de redistribuer ses recettes et financer ainsi la diversité de la création française.

Cette reconnaissance permettra d'ouvrir la voie à des enjeux plus larges concernant ce secteur, notamment la création de formations universitaires, mais aussi de bacs professionnels dans le domaine du jeu vidéo. C'est la formation qui nous permettra de produire en France et d'avancer sur les questions de parité et ainsi de sortir des stéréotypes alors qu'aujourd'hui seulement 22 % de la production de jeux vidéos est réalisée par des femmes.

Pour respecter les règles de recevabilité financière, nous proposons dans cet amendement de transférer des crédits de l'action 07 du programme 224 – Soutien aux politiques du ministère de la culture à hauteur de 50 millions d'euros en autorisations d'engagement et 50 millions d'euros en

crédits de paiement, vers l'action 01 d'un nouveau programme « création d'un Centre National du Jeu Vidéo ». Notre intention n'est pas de baisser les crédits du programme 224 et nous appelons le Gouvernement à lever ce gage.