

**ASSEMBLÉE NATIONALE**

12 novembre 2024

PLF POUR 2025 - (N° 324)

Commission	
Gouvernement	

**AMENDEMENT**

N ° II-3830

présenté par

M. Gustave, M. Amirshahi, Mme Arrighi, Mme Autain, Mme Balage El Mariky, Mme Belluco, M. Ben Cheikh, M. Biteau, M. Arnaud Bonnet, M. Nicolas Bonnet, Mme Chatelain, M. Corbière, M. Davi, M. Duplessy, M. Fournier, Mme Garin, M. Damien Girard, Mme Catherine Hervieu, M. Iordanoff, Mme Laernoës, M. Lahais, M. Lucas-Lundy, Mme Ozenne, M. Peytavie, Mme Pochon, M. Raux, Mme Regol, Mme Sandrine Rousseau, M. Ruffin, Mme Sas, Mme Sebaihi, Mme Simonnet, Mme Taillé-Polian, M. Tavernier, M. Thierry et Mme Voynet

-----

**ARTICLE 42****ÉTAT B****Mission « Médias, livre et industries culturelles »**

Sous réserve de son traitement par les services de l'Assemblée nationale et de sa recevabilité
--

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

*(en euros)*

<b>Programmes</b>	<b>+</b>	<b>-</b>
Presse et médias	0	0
Livre et industries culturelles	0	1 000 000
Conseil National de Jeu vidéo ( <i>ligne nouvelle</i> )	1 000 000	0
<b>TOTAUX</b>	1 000 000	1 000 000
<b>SOLDE</b>	0	

---

## EXPOSÉ SOMMAIRE

Cet amendement vise à créer un Centre National du Jeu Vidéo, inspiré du modèle du Centre National du Cinéma.

Le jeu vidéo est désormais la première industrie culturelle en France. Bien plus qu'un simple loisir, il constitue un art à part entière, dont les créations françaises contribuent à notre rayonnement international. En 2024, selon l'Agence française pour le jeu vidéo (AFJV), 38,3 millions de Français âgés de 10 ans et plus jouent régulièrement, soit 70 % de la population. Il est donc essentiel de doter cette industrie d'un service public à la hauteur de son impact, en matière d'éducation artistique et culturelle, de valorisation du patrimoine, de formation, ainsi que de soutien à la pratique amateur et professionnelle.

Il est grand temps de reconnaître pleinement la place du jeu vidéo dans le paysage culturel français. À ce titre, nous proposons de sortir le financement public de l'industrie du jeu vidéo, actuellement géré par le Centre National du Cinéma, pour le confier à un centre dédié. Sur le modèle de la TSA du CNC, nous envisageons d'instaurer une taxation sur les ventes de jeux vidéo, dont les recettes seraient redistribuées pour soutenir la diversité de la création vidéoludique française.

Cette initiative ouvrira la voie à des projets de grande envergure pour le secteur, en particulier la création de formations universitaires et de bacs professionnels dédiés au jeu vidéo. L'objectif est de renforcer la production locale et de contribuer à l'essor de l'industrie en France. De plus, cette reconnaissance permettra de faire progresser des enjeux de société, notamment en matière de parité, alors qu'actuellement seules 22 % des productions de jeux vidéo sont réalisées par des femmes, ce qui témoigne de la nécessité de lutter contre les stéréotypes persistants.

Cet amendement attribue en crédits de paiement (CP) et autorisations d'engagement (AE) 1 million d'euros supplémentaires au nouveau programme « Centre National du Jeu vidéo ». Pour respecter les règles de recevabilité financière imposées par l'article 40 de la Constitution, l'amendement prélève en CP et AE 1 million d'euros le programme 334 « Livre et industries culturelles » au sein de son action 02 – « Industries culturelles »

Cette proposition de mouvement de crédits est formelle, dans le respect des règles budgétaires de l'Assemblée nationale. Nous invitons le Gouvernement à lever le gage.