

**ASSEMBLÉE NATIONALE**

18 octobre 2024

PLF POUR 2025 - (N° 324)

Rejeté

**AMENDEMENT**

N° II-AC239

présenté par

M. Gustave, M. Arnaud Bonnet, M. Corbière, M. Raux, Mme Taillé-Polian, Mme Sas, M. Amirshahi, Mme Arrighi, Mme Autain, Mme Balage El Mariky, Mme Belluco, M. Ben Cheikh, M. Biteau, M. Nicolas Bonnet, Mme Chatelain, 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, Mme Regol, Mme Sandrine Rousseau, M. Ruffin, Mme Sebaihi, Mme Simonnet, M. Tavernier, M. Thierry et Mme Voynet

-----

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

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
Centre National du 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**

Par cet amendement d'appel, nous proposons la création d'un Centre National du Jeu Vidéo sur le modèle du Centre National du Cinéma.

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. En 2024, d'après

l'Agence française pour le jeu vidéo (AFJV), 38,3 millions de Français de 10 ans et plus pratiquaient les jeux vidéo, au moins occasionnellement, soit 70 % de la population. Il est donc plus que temps de faire bénéficier le jeu vidéo du service public qu'il mérite : éducation artistique et culturelle, valorisation et partage du patrimoine, formation, pratique amateur et professionnelle.

Nous proposons ainsi de donner sa juste place à cet art et de sortir le financement subventionné du jeu vidéo aujourd'hui géré par le Centre national du cinéma pour le confier à un centre dédié. Sous le même modèle que la 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 sa création française.

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

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.

Cet amendement est repris d'un amendement du groupe LFI, que nous soutenons.