

ASSEMBLÉE NATIONALE

30 octobre 2024

PLF POUR 2025 - (N° 324)

Rejeté

AMENDEMENT

N° II-CF2444

présenté par

Mme Amrani, Mme Abomangoli, M. Alexandre, M. Amard, Mme Amiot, M. Arenas, M. Arnault, Mme Belouassa-Cherifi, M. Bernalicis, M. Bex, M. Bilongo, M. Bompard, M. Boumertit, M. Boyard, M. Cadalen, M. Caron, M. Carrière, Mme Cathala, M. Cernon, Mme Chikirou, M. Clouet, M. Coquerel, M. Coulomme, M. Delogu, M. Diouara, Mme Dufour, Mme Erodi, Mme Feld, M. Fernandes, Mme Ferrer, M. Gaillard, Mme Guetté, M. Guiraud, Mme Hamdane, Mme Hignet, M. Kerbrat, M. Lachaud, M. Lahmar, M. Laisney, M. Le Coq, M. Le Gall, Mme Leboucher, M. Legavre, Mme Legrain, Mme Lejeune, Mme Lepvraud, M. Léaument, Mme Élisabeth Martin, M. Maudet, Mme Maximi, Mme Mesmeur, Mme Manon Meunier, M. Nilor, Mme Nosbé, Mme Obono, Mme Oziol, Mme Panot, M. Pilato, M. Piquemal, M. Portes, M. Prud'homme, M. Ratenon, M. Saint-Martin, M. Saintoul, Mme Soudais, Mme Stambach-Terreiroir, M. Taché, Mme Taurinya, M. Tavel, Mme Trouvé et M. Vannier

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

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

(en euros)

Programmes	+	-
Presse et médias	0	0
Livre et industries culturelles	0	25 000 000
Centre National du Jeu vidéo (<i>ligne nouvelle</i>)	25 000 000	0
TOTAUX	25 000 000	25 000 000
SOLDE	0	

EXPOSÉ SOMMAIRE

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

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 2023, plus d'un quart des Français jouent chaque jour à des jeux vidéo, que ce soit hors ligne ou en ligne (Global Video 2023), en hausse par rapport à 2022. Il est plus que temps de reconnaître le jeu vidéo à sa juste valeur. Ainsi, il est nécessaire de 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 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 vidéo 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. Il s'agit d'un enjeu d'autant plus majeur que la France excelle dans ce secteur.

C'est aussi par la formation que nous pourrions avancer sur les questions de parité ainsi que sortir des stéréotypes de représentation, alors que seulement 24% de la production de jeux vidéo implique les femmes (selon l'association Women in Games France). Si la part des femmes dans les studios de développement a augmenté, passant de 22 à 24% en 2 ans, il est en effet grand temps d'aller plus loin, celles-ci étant tout aussi clientes de ce divertissement que les hommes (47% des joueurs sont des joueuses dans notre pays, et 56% des jeunes femmes entre 16 et 30 ans déclarent s'adonner quotidiennement à cette activité). D'ailleurs, les enjeux de représentation des femmes dans les jeux vidéos, notamment en ligne, pourront être inclus dans le périmètre de ce CNJV. En effet, selon une étude de l'Ifop d'avril 2023, 40 % des Françaises qui jouent à des jeux vidéo en ligne avec d'autres joueurs ont déjà été victimes d'une forme de sexisme et affirment avoir déjà mis en place des stratégies d'évitement. L'étude déplore « un univers vidéoludique toujours imprégné de préjugés sexistes ».

Pour respecter les règles de recevabilité financière, nous proposons de transférer 25 millions d'euros en autorisations d'engagement et 25 millions d'euros en crédits de paiement de l'action 02 du programme 334 – « Livre et industries culturelles » vers un nouveau programme intitulé « Centre National du Jeu vidéo ». Les règles de recevabilité nous obligent à gager via un transfert de crédits provenant d'un autre programme de la mission. Nous appelons le gouvernement à lever le gage.