

ASSEMBLÉE NATIONALE
30 octobre 2025

PROJET DE LOI DE FINANCES POUR 2026 - (N° 1906)

Rejeté

AMENDEMENT

N ° II-CF1261

présenté par
Mme Bourouaha, M. Maillot, M. Tjibaou, M. Sansu et M. Maurel

ARTICLE 49

ETAT 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	20 000 000
Centre national du jeu vidéo (ligne nouvelle)	20 000 000	0
TOTAUX	20 000 000	20 000 000
SOLDE	0	

EXPOSÉ SOMMAIRE

Dans un contexte de crise internationale et nationale du jeu vidéo il est urgent de repenser l’investissement de l’État dans ce secteur stratégique. De fait, les deux dispositifs de soutien au secteur au sein du CNC connaissent aujourd’hui d’importants dysfonctionnements.

Tout d’abord, les Fonds d’aide au jeu vidéo (FAJV) concernent uniquement 114 projets en 2023 pour une moyenne unitaire de 43 860 euros par aide alors que 1257 jeux étaient en production, 776 étaient commercialisés dont 39 % d’indépendants. De plus, le crédit d’impôt jeu vidéo est un dispositif qui bénéficie aujourd’hui majoritairement aux géants du secteur.

Cet amendement d'appel propose donc de créer un Centre national du jeu vidéo à l'instar du CNC. Ce centre devrait ainsi permettre une plus grande décentralisation du financement du secteur.

Dans un secteur compris à 72 % d'hommes selon le SJTV, et largement affecté ces dernières années par des affaires de harcèlement systémique moral, sexiste ou sexuel et homophobe, le Centre national du jeu vidéo devrait également être un vecteur de développement de politiques d'inclusivité et de représentative dans le secteur.

C'est pourquoi cet amendement pourrait permettre une avancée majeure pour ses travailleurs et la fin de la mainmise des syndicats patronaux (SNJV, SELL) sur le secteur, tout en délaissant les politiques industrielles aujourd'hui dominantes au profit de politiques culturelles nationales et territoriales.

Un nouveau programme intitulé « Centre national du Jeu Vidéo » est créé.

Il est abondé de 20 millions d'euros en AE et CP.

Ces crédits sont prélevés hors titre 2 à l'action 2 du programme 334.

Nous appelons le Gouvernement à lever le gage.