

ASSEMBLÉE NATIONALE

13 octobre 2023

PLF POUR 2024 - (N° 1680)

Commission	
Gouvernement	

AMENDEMENT

N ° I-4768

présenté par

M. Naillet, M. Hajjar, M. Califer et M. Baptiste

ARTICLE ADDITIONNEL**APRÈS L'ARTICLE 5, insérer l'article suivant:**

I. – Après l'alinéa 30, insérer les deux alinéas suivants : « 1° *bis* À l'article 220 *terdecies*, le IV par un alinéa ainsi rédigé :

« Le taux mentionné au premier alinéa du présent 1 est porté à 50 % du montant total des dépenses effectuées dans un département d'outre-mer. »

II. – Compléter cet article par l'alinéa suivant : « II. – La perte de recettes pour l'État est compensée à due concurrence par la création d'une taxe additionnelle à l'accise sur les tabacs prévue au chapitre IV du titre I^{er} du livre III du code des impositions sur les biens et services.

»

EXPOSÉ SOMMAIRE

Le crédit d'impôt dans les domaines du cinéma, de l'audiovisuel et des jeux vidéo dans les collectivités ultramarines qui s'établit à entre 20% et 30 % aux termes des articles 220 *sexies* et 220 *terdecies* du code général des impôts du montant total des dépenses comme pour l'ensemble du territoire national. Ces trois secteurs font néanmoins face à un contexte de création tendu à La Réunion qui fragilise la souveraineté culturelle et numérique française et inquiète les acteurs locaux des filières concernées. S'agissant du développement des jeux vidéos, ils représentent une opportunité en matière d'emploi et d'innovation pour faire de La Réunion un incubateur de nouveaux talents.

À l'image du crédit d'impôt recherche, dont le taux est également fixé à 30 % en Hexagone et à 50 % dans les outre-mer aux termes de l'article 244 quater B du code général des impôts afin de

compenser les différentes contraintes de ces territoires, il semble pertinent pour les professionnels concernés d'aligner les dispositifs pour les filières cinéma, audiovisuel et jeux vidéos.

Voici les raisons pour lesquelles cet amendement propose que le crédit d'impôt relatifs aux dépenses effectuées dans un département d'outre-mer pour le secteur du jeu vidéo soit porté à 50%.