

BELGISCHE KAMER VAN
VOLKSVERTEGENWOORDIGERS

30 mei 2016

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

**betreffende de uitbreiding van de *taxshelter*
naar de gamingindustrie**

(ingediend door de heer Peter Vanvelthoven)

CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS
DE BELGIQUE

30 mai 2016

PROPOSITION DE RÉSOLUTION

**relative à l'extension du *tax shelter* à
l'industrie du jeu vidéo**

(déposée par M. Peter Vanvelthoven)

N-VA	:	Nieuw-Vlaamse Alliantie
PS	:	Parti Socialiste
MR	:	Mouvement Réformateur
CD&V	:	Christen-Democratisch en Vlaams
Open Vld	:	Open Vlaamse liberalen en democraten
sp.a	:	socialistische partij anders
Ecolo-Groen	:	Ecologistes Confédérés pour l'organisation de luttes originales – Groen
cdH	:	centre démocrate Humaniste
VB	:	Vlaams Belang
PTB-GOI	:	Parti du Travail de Belgique – Gauche d'Ouverture
DéFI	:	Démocrate Fédéraliste Indépendant
PP	:	Parti Populaire

Afkortingen bij de nummering van de publicaties:

DOC 54 0000/000:	Parlementair document van de 54 ^e zittingsperiode + basisnummer en volgnummer
QRVA:	Schriftelijke Vragen en Antwoorden
CRIV:	Voorlopige versie van het Integraal Verslag
CRABV:	Beknopt Verslag
CRIV:	Integraal Verslag, met links het definitieve integraal verslag en rechts het vertaald beknopt verslag van de toespraken (met de bijlagen)
PLEN:	Plenum
COM:	Commissievergadering
MOT:	Moties tot besluit van interpellaties (beigekleurig papier)

Abréviations dans la numérotation des publications:

DOC 54 0000/000:	Document parlementaire de la 54 ^e législature, suivi du n° de base et du n° consécutif
QRVA:	Questions et Réponses écrites
CRIV:	Version Provisoire du Compte Rendu intégral
CRABV:	Compte Rendu Analytique
CRIV:	Compte Rendu Intégral, avec, à gauche, le compte rendu intégral et, à droite, le compte rendu analytique traduit des interventions (avec les annexes)
PLEN:	Séance plénière
COM:	Réunion de commission
MOT:	Motions déposées en conclusion d'interpellations (papier beige)

Officiële publicaties, uitgegeven door de Kamer van volksvertegenwoordigers

Bestellingen:
Natieplein 2
1008 Brussel
Tel. : 02/ 549 81 60
Fax : 02/549 82 74
www.dekamer.be
e-mail : publicaties@dekamer.be

De publicaties worden uitsluitend gedrukt op FSC gecertificeerd papier

Publications officielles éditées par la Chambre des représentants

Commandes:
Place de la Nation 2
1008 Bruxelles
Tél. : 02/ 549 81 60
Fax : 02/549 82 74
www.lachambre.be
courriel : publications@lachambre.be

Les publications sont imprimées exclusivement sur du papier certifié FSC

TOELICHTING

DAMES EN HEREN,

Eind 2015 raakte het voornemen van de federale Ministerraad bekend om de *taxshelter* voor de filmindustrie te verruimen naar opera, musicals, theater en muziek. Dit is een fiscale gunstmaatregel die investeringen in bovenstaande Belgische producties voor 310 % fiscaal aftrekbaar zou maken. Daardoor worden investeringen in musicals, films en theaterstukken minder risicovol en krijgt de sector een steuntje in de rug. Broodnodig en relevant: dit soort producties bestrijkt immers een periode van maanden tot jaren en de bedrijven kunnen in de meeste gevallen slechts 1 of 2 van deze producties tegelijkertijd aan. De gevolgen van een tegenvaller kunnen dan ook zeer ernstig zijn en elkeen die zich verbindt aan zulke projecten neemt substantiële risico's. Omgekeerd kunnen risico's ook worden beloond, en bij een erg succesvol resultaat overstijgt de winst vele malen de kosten. Een *taxshelter* beschermt met andere woorden film-, theater- en musicalproducties in de meest kwetsbare fase maar het heeft het potentieel om zichzelf terug te verdienen bij een goed resultaat. Tegelijk faciliteert het investeringen, tewerkstelling en een verrijking van het culturele landschap.

Een andere creatieve en snel groeiende sector die zich in een zeer gelijkaardige situatie bevindt is de gamingindustrie. De ontwikkeling van een spel voor de computer, console, tablet of smartphone neemt eveneens maanden tot jaren in beslag. Het vereist zeer gekwalificeerd personeel dat schaars is op de arbeidsmarkt. En net zoals bij films en musicals is er pas op het einde van dit proces een vermarktbaar resultaat. Deze resolutie wil dan ook pleiten om de *taxshelter* van 310 % ook van toepassing te maken op de ontwikkeling van games, op alle platformen.

Een eerste belangrijk argument is dat de gamingindustrie een sector is waar loonkosten de grootste kostendrijvers zijn en materiaal een relatief beperkt aanbod inneemt. De stimulansen voor belastingaftrek van investeringen in infrastructuur zijn met andere woorden minder relevant voor deze industrie. Tegelijk stellen we internationaal een tendens vast waar steeds meer landen in Europa en de wereld een fiscaal model op maat maken voor de gamingindustrie, waardoor Belgische bedrijven niet enkel in een concurrentieel

DÉVELOPPEMENTS

MESDAMES, MESSIEURS,

Fin 2015, on apprit que le Conseil des ministres fédéral envisageait d'étendre le *tax shelter* appliqué dans l'industrie du cinéma à l'opéra, aux comédies musicales, au théâtre et à la musique. Il s'agit d'une mesure de faveur fiscale en application de laquelle les investissements dans les productions belges précitées pourraient être déduits fiscalement à hauteur de 310 %. Les investissements dans les comédies musicales, le cinéma et les pièces de théâtre deviendraient dès lors nettement moins risqués, le secteur bénéficiant en outre d'un coup de pouce. Cette aide est vitale et pertinente: ce genre de productions s'étalent en effet sur plusieurs mois, voire plusieurs années et les entreprises ne sont généralement capables que d'en mener une ou deux à bien. Les conséquences d'un revers peuvent donc être très sérieuses et quiconque s'engage dans de tels projets prend des risques substantiels. Inversement, la prise de risques peut être récompensée et, en cas de réel succès, les bénéfices sont de très loin supérieurs aux coûts. En d'autres termes, le *tax shelter* protège la production cinématographique, théâtrale et musicale dans la phase la plus vulnérable, mais il a la capacité de se rembourser en cas de succès. Dans le même temps, il promeut les investissements, l'emploi et constitue un enrichissement du paysage culturel.

L'industrie du jeu vidéo est un autre secteur créatif qui connaît une croissance rapide et se trouve dans une situation très similaire. Le développement d'un jeu pour l'ordinateur, la console, la tablette ou le *smartphone* demande également plusieurs mois ou années. Il requiert un personnel très qualifié, en situation de pénurie sur le marché du travail. Et, tout comme dans le cas du cinéma et de la comédie musicale, le résultat commercialisable n'arrive qu'en fin de processus. La présente résolution préconise dès lors d'appliquer le *tax shelter* de 310 % au développement de jeux destinés à toutes les plateformes.

Un premier argument important est que l'industrie du jeu vidéo est un secteur où les coûts salariaux sont les principaux facteurs de coût, le matériel représentant une part relativement limitée. Autrement dit, les incitants sous la forme d'une déduction fiscale des investissements dans l'infrastructure sont moins pertinents pour cette industrie. En même temps, nous constatons une tendance à l'échelle internationale, à savoir qu'un nombre croissant de pays d'Europe et du monde élaborent un modèle fiscal sur mesure pour l'industrie du

nadelige positie zitten maar die het ook erg makkelijk maakt om zich te vestigen in een ander land.

Een tweede vaststelling is dat de gamingsector zowel in Europa als in de wereld zeer snel groeit. In 2008 was de omzet van games voor het eerst groter dan de wereldwijde omzet van de muziekindustrie en in 2013 liet de omzet van de gamingindustrie ook de filmwereld achter zich. 2014 was met een wereldwijde omzet van 75,2 miljard dollar opnieuw een recordjaar. Specifiek voor België steeg de omzet van 2 miljoen euro in 2010 naar 41 miljoen euro in 2014. De steeds grotere bedragen in de sector hebben als neveneffect dat overheden voor een steeds grotere uitdaging worden geplaatst om de sector met subsidies te ondersteunen. Tegelijk merken we een consolidatie van het aantal bedrijven. Waar 15 jaar geleden een startend gamingbedrijf in staat was met zeer beperkte middelen een topproduct af te leveren hebben de toenemende techniciteit en de verwachtingen bij de consument er ook toe geleid dat de drempel om toe te treden tot de markt steeds groter is geworden. Op wereldniveau zijn er enkele grote spelers die vaak het resultaat zijn van een fusiegolf of een reeks van succesvolle *gaming franchises*. Met een gemiddelde kostprijs gaande van een paar miljoen tot tientallen miljoenen euro's voor een game, naargelang het genre en platform is het zeer moeilijk voor kleinere bedrijven om concurrentieel te blijven en de bedragen op te halen die nodig zijn om gamingproducten te lanceren.

Derde vaststelling is dat België op dit moment wel een rol van betekenis weet te spelen in de gamingsector. Via enkele uitstekende opleidingen op universitair- en hogeschoolniveau weten België en de deelstaten ervan gekwalificeerd personeel aan te leveren dat in deze sector aan de slag kan. De creatieve bodem om België in deze sector sterker op de kaart te zetten en deze positie naar de toekomst toe te verzekeren is met andere woorden aanwezig, maar samen met bovenstaande elementen noopt dit tot het scheppen van een goed klimaat voor de gamingindustrie, dat wie in België de voor de industrie noodzakelijke competenties verwerft, ook in België met die talenten aan de slag kan.

Peter VANVELTHOVEN (sp.a)

jeu vidéo, ce qui, non seulement, place les entreprises belges dans une position concurrentielle défavorable, mais facilite aussi considérablement leur établissement dans d'autres pays.

Une deuxième constatation est que le secteur du jeu vidéo connaît une croissance rapide, tant au niveau européen que mondial. En 2008, le chiffre d'affaires des jeux vidéo a dépassé pour la première fois le chiffre d'affaires mondial de l'industrie du disque et en 2013, il a également dépassé celui de l'industrie du cinéma. Avec un chiffre d'affaires mondial de 75,2 milliards de dollars, 2014 a une nouvelle fois été une année record. En Belgique, le chiffre d'affaires est passé de 2 millions d'euros en 2010 à 41 millions d'euros en 2014. En raison des montants de plus en plus élevés générés par ce secteur, les autorités sont confrontées à un défi de plus en plus considérable pour le subsidier. En même temps, nous constatons une consolidation du nombre d'entreprises. Alors qu'il y a 15 ans, une entreprise de jeux vidéo débutante était capable de fabriquer un produit de très haute qualité avec des moyens très limités, la technicité croissante et les attentes du consommateur ont de plus en plus complexifié l'accès au marché. Au niveau mondial, il existe quelques grands acteurs qui résultent souvent d'une vague de fusions ou d'une série de *gaming franchises* couronnées de succès. Étant donné que le coût moyen d'un jeu vidéo varie entre quelques millions et quelques dizaines de millions d'euros en fonction du genre et de la plateforme, il est très difficile, pour les petites entreprises, de rester concurrentielles et d'obtenir les montants nécessaires au lancement de produits.

La troisième constatation est que la Belgique joue actuellement un rôle important dans le secteur du jeu vidéo. Grâce à quelques excellentes formations proposées au niveau des universités et hautes écoles, la Belgique et ses entités fédérées fournissent du personnel qualifié, prêt à travailler dans ce secteur. Autrement dit, la Belgique dispose du terreau créatif lui permettant de renforcer sa place dans ce secteur et de la garantir à l'avenir. À cet effet et pour toutes les raisons précitées, il s'impose cependant d'y créer un climat favorable à l'industrie du jeu vidéo, afin que les personnes qui acquièrent en Belgique les compétences nécessaires à cette industrie puissent également y exploiter leurs talents.

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

DE KAMER VAN VOLKSVERTEGENWOORDIGERS,

A. kennis genomen hebbende van bovenstaande toelichting;

B. rekening houdende met het belang van de creatieve industrieën als derde grootste werkgever in Europa;

C. rekening houdende met de snelle groei van de gamingindustrie;

D. rekening houdende met de evoluties in fiscaliteit voor de gamingindustrie in het buitenland;

E. erkennende het potentieel dat België in deze sector bezit, onder meer via het excellent onderwijs en de know-how in het veld;

VERZOEKT DE FEDERALE REGERING:

— de bestaande *taxshelter* voor onder andere de filmindustrie, waarbij investeringen een fiscale aftrekbaarheid van 310 % hebben, uit te breiden naar de gamingindustrie.

20 april 2016

Peter VANVELTHOVEN (sp.a)

PROPOSITION DE RÉSOLUTION

LA CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS,

A. ayant pris connaissance des développements ci-dessus;

B. eu égard à l'importance des industries créatives, qui sont le troisième employeur d'Europe;

C. eu égard à la croissance rapide de l'industrie du jeu vidéo;

D. eu égard aux évolutions observées à l'étranger en matière de fiscalité à l'égard de l'industrie du jeu vidéo;

E. reconnaissant le potentiel dont dispose la Belgique dans ce secteur, notamment grâce à l'excellente qualité de son enseignement et au savoir-faire dans ce domaine;

DEMANDE AU GOUVERNEMENT FÉDÉRAL:

— d'étendre à l'industrie du jeu vidéo le *tax shelter* appliqué notamment à l'industrie cinématographique, dans le cadre duquel une déductibilité fiscale des investissements à concurrence de 310 % est prévue.

20 avril 2016