

**CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS
DE BELGIQUE**

21 octobre 2020

PROPOSITION DE LOI

**modifiant le Code des impôts
sur les revenus 1992 en ce qui concerne
l'élargissement de la mesure de tax shelter
à l'industrie du jeu vidéo**

(déposée par M. Steven Matheï)

**BELGISCHE KAMER VAN
VOLKSVERTEGENWOORDIGERS**

21 oktober 2020

WETSVOORSTEL

**tot wijziging van het Wetboek
van de inkomstenbelastingen 1992, betreffende
de uitbreiding van de taxsheltermaatregel
naar de videogame-industrie**

(ingediend door de heer Steven Matheï)

RÉSUMÉ

Cette proposition de loi vise à permettre l'application de la récente extension du régime de tax shelter à la production de jeux vidéo, dès lors qu'il ressort de la procédure d'examen de la Commission européenne que le régime actuel requiert une série de modifications législatives avant que la Commission européenne puisse rendre une décision positive.

SAMENVATTING

Dit wetsvoorstel strekt ertoe de recente uitbreiding van het taxshelterstelsel naar de productie van videogames mogelijk te maken, gezien het feit dat uit de onderzoeksprocedure bij de Europese Commissie blijkt dat de huidige regeling enkele wetgevende aanpassingen behoeft vooraleer de Europese Commissie tot een positieve beslissing kan overgaan.

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

Abréviations dans la numérotation des publications:		Afkorting bij de numering van de publicaties:	
DOC 55 0000/000	Document de la 55 ^e législature, suivi du numéro de base et numéro de suivi	DOC 55 0000/000	Parlementair document van de 55 ^e zittingsperiode + basisnummer en volgnummer
QRVA	Questions et Réponses écrites	QRVA	Schriftelijke Vragen en Antwoorden
CRIV	Version provisoire du Compte Rendu Intégral	CRIV	Voorlopige versie van het Integraal Verslag
CRABV	Compte Rendu Analytique	CRABV	Beknopt Verslag
CRIV	Compte Rendu Intégral, avec, à gauche, le compte rendu intégral et, à droite, le compte rendu analytique traduit des interventions (avec les annexes)	CRIV	Integraal Verslag, met links het definitieve integraal verslag en rechts het vertaald beknopt verslag van de toespraken (met de bijlagen)
PLEN	Séance plénière	PLEN	Plenum
COM	Réunion de commission	COM	Commissievergadering
MOT	Motions déposées en conclusion d'interpellations (papier beige)	MOT	Moties tot besluit van interpellaties (beige gekleurd papier)

DÉVELOPPEMENTS

MESDAMES, MESSIEURS,

Les acteurs belges du secteur des jeux vidéo ont fait preuve de résilience lors de la crise que nous avons traversée ces derniers mois. De nombreux studios ont pu continuer à travailler au développement de leurs jeux vidéo grâce au télétravail, mais les conséquences de la crise se feront probablement ressentir à long terme. Les principales foires internationales ont été annulées ou remplacées par des éditions numériques qui n'offrent pas aux studios belges les mêmes possibilités de se réunir avec des éditeurs en vue de financer et de commercialiser de nouveaux projets.

Dans ce contexte, l'extension du *tax shelter* au secteur des jeux vidéo revêt une importance cruciale pour permettre aux développeurs de financer de nouveaux projets plus ambitieux, de faire face aux mesures de soutien prises par nos voisins ainsi que pour permettre la création de nouveaux studios et, partant, d'emplois supplémentaires.

Pour rappel, avec un chiffre d'affaires mondial qui connaît un taux de croissance à deux chiffres depuis plusieurs années et qui dépassait les 150 milliards de dollars en 2019, l'industrie mondiale du jeu vidéo est la plus grande industrie culturelle et créative, plus grande (en valeur) que l'industrie du livre, du cinéma et de la musique.

La Belgique dispose d'écoles (HOWEST DAE à Courtrai¹, LUCA School of Arts dans le Limbourg², la HEAJ à Namur³, ...) et de centres de formation professionnelle renommés d'où sortent des travailleurs hautement qualifiés dont les compétences sont appréciées dans le monde entier. En 2017 et 2018, HOWEST DAE a été désignée par *The Rookies* comme la "meilleure école de développement de jeux vidéo au monde", et la HEAJ, LUCA School of Arts ainsi que d'autres entreprises n'ont pas à rougir du niveau de leurs étudiants.

Malheureusement, l'absence de croissance dans l'industrie des jeux vidéo de notre pays force bon nombre d'étudiants, à la fin de leurs parcours académique, à chercher un emploi à l'étranger. C'est ce que l'on a coutume d'appeler la fuite des cerveaux. Ainsi, des emplois sont créés à l'étranger et des jeux vidéo étrangers sont importés pour être consommés dans notre pays. L'objectif

¹ <https://www.digitalartsandentertainment.be/page/14/Course+overview>.

² <https://www.luca-arts.be/nl/game-design-campus-genk-c-mine>.

³ <https://www.heaj.be/fr/formations/specialisations/jeux-video/>.

TOELICHTING

DAMES EN HEREN,

De Belgische spelers in de videogame-sector hebben hun veerkracht getoond tijdens de crisis die we de afgelopen maanden hebben meegemaakt. Vele studio's hebben verder kunnen werken aan de ontwikkeling van hun videogames dankzij het telewerken, maar de gevolgen van de crisis zullen waarschijnlijk op lange termijn voelbaar zijn. De belangrijkste internationale beurzen werden geannuleerd of vervangen door digitale edities die voor Belgische studio's niet dezelfde mogelijkheden bieden om met uitgevers te vergaderen met als doel nieuwe projecten te financieren en ze op de markt te brengen.

In deze context is de uitbreiding van de taxshelter naar de videogame-sector van cruciaal belang om de makers in staat te stellen om nieuwe, meer ambitieuze projecten te financieren, om het hoofd te bieden aan de steunmaatregelen in onze buurlanden en om de opkomst van nieuwe studio's mogelijk te maken en aldus bijkomende werkgelegenheid te scheppen.

Ter herinnering: de internationale videogame-industrie is de grootste culturele en creatieve industrie, groter dan de boek-, film- en muziekindustrie (in waarde), met een wereldwijde omzet in 2019 van meer dan 150 miljard dollar en een groei met dubbele cijfers gedurende vele jaren.

België beschikt over scholen (HOWEST DAE in Kortrijk¹, LUCA School of Arts in Limburg², HEAJ in Namen³, ...) en gerenommeerde beroepsopleidingscentra voor de opleiding van hooggeschoolde arbeidskrachten waarvan de vaardigheden over de hele wereld gewaardeerd worden. HOWEST DAE is door *The Rookies* in 2017 en 2018 verkozen tot "beste *game development school* wereldwijd" en HEAJ, LUCA School of Arts en andere bedrijven hebben geen reden om zich te schamen voor het niveau van hun studenten.

Helaas dwingt het gebrek aan groei van de videogame-industrie in eigen land veel afgestudeerde studenten om in het buitenland op zoek te gaan naar een baan, wat we de *brain drain* noemen. Zo worden er in het buitenland banen gecreëerd en worden buitenlandse games geïmporteerd om in eigen land te worden geconsumeerd. Het doel van dit wetsvoorstel – dat gesteund wordt

¹ <https://www.digitalartsandentertainment.be/page/14/Course+overview>.

² <https://www.luca-arts.be/nl/game-design-campus-genk-c-mine>.

³ <https://www.heaj.be/en/programme/honours-year/video-game/>.

de la présente proposition loi – soutenue par Belgian Games, qui regroupe les fédérations sectorielles des trois Régions (FLEGA4, screen.brussels5 et WALGA6), – est de favoriser la croissance de l'industrie locale en stimulant la création de nouveaux studios, de nouveaux emplois et d'une nouvelle propriété intellectuelle dotée d'une identité belge et européenne.

En 2019, le secteur belge comptait presque 100 entreprises, dont 61 studios, la plupart âgés de moins de cinq ans. Malgré la jeunesse de cette industrie, le nombre de travailleurs a dépassé le millier, pour un chiffre d'affaires de près de 100 millions d'euros en 2018.

Histoire du tax shelter pour les jeux vidéo

Lancé par le gouvernement fédéral en 2004, cet instrument financier est destiné à encourager les entreprises à investir dans des productions audiovisuelles en Belgique, en échange d'un avantage fiscal intéressant. En mai 2014, le *tax shelter* a été révisé afin de simplifier la loi pour les entreprises, tout en conservant ses avantages. Depuis le 1^{er} février 2017, la loi a été étendue aux arts de la scène. Le *tax shelter* est ouvert à toutes les sociétés belges et aux filiales belges d'une société étrangère assujetties à l'impôt des sociétés en Belgique.

L'élargissement du *tax shelter* aux jeux vidéo est un mécanisme de soutien à la production de jeux vidéo présentant une dimension culturelle. Il a été réalisé dans la loi du 29 mars 2019 visant à étendre le *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo⁴. Cette loi a ensuite été notifiée à la Commission européenne (CE) qui, au terme d'une enquête préliminaire, a soulevé plusieurs objections.

État de la situation

Dans son premier avis, la CE a formulé deux critiques concernant la loi belge: la territorialité des dépenses, qui impose un minimum d'investissements sur le territoire belge, et la manière dont l'aspect culturel d'un jeu vidéo est déterminé. Une procédure d'examen officielle a dès lors été annoncée le 30 avril 2019 et publiée le 12 juin 2019. À partir de cette date, tous les intéressés disposaient d'un mois pour formuler leurs arguments. L'ensemble de la procédure s'étend sur une période de 18 mois avant que la CE ne rende son avis définitif.

Dès lors que la CE a lancé une procédure d'examen officielle, il est apparu clairement qu'on ne parviendrait

door Belgian Games, dat de sectorfederaties van de drie regio's (FLEGA4, screen.brussels5 en WALGA6) samenbrengt – is om de lokale industrie verder te doen groeien dankzij het stimuleren van nieuwe studio's, extra banen en nieuwe intellectuele eigendom met een Belgische en Europese identiteit.

In 2019 telde de Belgische sector bijna honderd bedrijven, waaronder 61 studio's, waarvan het merendeel minder dan vijf jaar oud was. Ondanks de jeugdigheid van deze industrie is het aantal werknemers meer dan duizend met een omzet van bijna 100 miljoen euro in 2018.

Geschiedenis van de taxshelter voor videogames

Dit financiële instrument, gelanceerd in 2004 door de federale overheid, is bedoeld om bedrijven aan te moedigen om te investeren in audiovisuele producties in België, in ruil voor een interessant fiscaal voordeel. In mei 2014 werd de taxshelter herzien om de wet voor bedrijven te vereenvoudigen, met behoud van de voordelen ervan. Sinds 1 februari 2017 is de wet uitgebreid naar de podiumkunsten. De taxshelter staat open voor alle Belgische vennootschappen of Belgische filialen van een buitenlandse vennootschap die in België onderworpen zijn aan de vennootschapsbelasting.

De uitbreiding van de taxshelter tot *gaming* is een ondersteuningsmechanisme voor de productie van videogames met een culturele dimensie. Zij werd gerealiseerd in de wet van 29 maart 2019 tot uitbreiding van de taxshelter naar de gaming-industrie⁴. Deze wet werd daarna aangemeld bij de Europese Commissie (EC), die na een preliminair onderzoek verschillende bezwaren heeft geuit.

Situatieschets

In zijn eerste advies formuleerde de EC twee punten van kritiek op de Belgische wet: de territorialiteit van de uitgaven, die een minimum aan investeringen op het Belgische grondgebied oplegt, en de manier waarop het culturele aspect van een videogame wordt bepaald. Een officiële onderzoeksprocedure werd dan ook aangekondigd op 30 april 2019 en gepubliceerd op 12 juni 2019. Vanaf die datum beschikten namelijk alle belanghebbenden over een maand om hun argumenten naar voren te brengen. De gehele procedure loopt over een periode van 18 maanden vooraleer het definitieve advies van de EC bekend is.

Gezien het feit dat de EC een officiële onderzoeksprocedure heeft opgestart, werd het duidelijk dat zij

⁴ DOC 54 3078/001 à 011.

⁴ DOC 54 3078/001 tot 011.

pas à la convaincre de revoir sa position relative aux restrictions territoriales, comme elle l'a pourtant fait pour les œuvres audiovisuelles et les arts de la scène. Il est donc impossible de maintenir une limitation des dépenses au territoire belge afin de garantir des recettes fiscales pour les autorités nationales.

En revanche, la CE a validé le test culturel déjà utilisé par le *Vlaams Audiovisueel Fonds* (VAF) et par Wallimage Entreprise dans le cadre de leurs fonds régionaux de soutien au secteur. La CE a également confirmé explicitement que les mêmes tests pouvaient être utilisés dans le cadre de l'approbation des projets par les Communautés en cas d'application du *tax shelter* aux jeux vidéo.

Afin de pouvoir mettre en œuvre rapidement le *tax shelter* pour les jeux vidéo, la solution la plus simple est de supprimer la restriction territoriale de la loi (uniquement pour les jeux vidéo, bien entendu) en transformant les renvois aux dépenses effectuées sur le territoire belge en dépenses effectuées dans l'Espace économique européen.

De cette manière, le mécanisme du *tax shelter* reste identique pour les investisseurs, quel que soit le secteur dans lequel ils investissent (audiovisuel, arts de la scène, jeux vidéo). Il n'y a donc aucun risque de concurrence entre les différents secteurs.

En outre, la procédure d'approbation des projets devra se référer au test culturel existant, qui doit être validé au niveau régional. Un accord entre les Communautés permettra d'utiliser le même test culturel dans chaque partie linguistique du pays. Cet accord existe déjà pour l'audiovisuel et les arts de la scène. Il conviendrait donc d'ajouter les jeux vidéo, en accord avec les Communautés, par le biais d'un avenant à l'accord existant.

Rendement garanti pour l'État belge

Cette modification législative n'affectera pas le rendement potentiel des montants investis au travers de la déduction fiscale accordée aux entreprises, et ce, pour les raisons suivantes:

— le test culturel garantit que 50 % des coûts salariaux supportés doivent l'avoir été sur le territoire national. Les salaires représentant une très grande partie du coût de développement d'un jeu vidéo, près de la moitié des dépenses totales devront être effectuées en Belgique;

niet overtuigd zou kunnen worden om haar standpunt inzake de territoriale beperkingen te wijzigen, zoals ze dat wel gedaan heeft voor de audiovisuele werken en de podiumkunsten. Het is dan ook onmogelijk een beperking van de uitgaven op Belgisch grondgebied te handhaven om zo een fiscale opbrengst voor de nationale autoriteiten te garanderen.

Daarentegen heeft de EC wel de culturele test gevalideerd die het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) en Wallimage Entreprise al gebruiken in het kader van hun regionale steunfondsen voor de sector. De EC heeft ook uitdrukkelijk bevestigd dat dezelfde tests kunnen worden gebruikt op het niveau van de projectgoedkeuringen door de Gemeenschappen bij de toepassing van de *taxshelter* voor videogames.

Om de *taxshelter* voor videogames toch snel te kunnen invoeren, bestaat de meest eenvoudige oplossing erin om de territoriale beperking uit de wet weg te laten (uiteeraard enkel voor videogames) door verwijzingen naar de uitgaven op Belgisch grondgebied te veranderen naar uitgaven in de Europese Economische Ruimte.

Op deze manier blijft het *taxshelter*mechanisme identiek voor investeerders, ongeacht de sector waarin zij investeren (audiovisuele sector, podiumkunsten, videogames). Er is dus geen risico op concurrentie tussen de verschillende sectoren.

Bovendien zal de procedure voor de goedkeuring van projecten moeten verwijzen naar de bestaande culturele test die op regionaal niveau moet worden gevalideerd. Een overeenkomst tussen de Gemeenschappen zal het mogelijk maken om in elk taalkundig deel van het land dezelfde culturele test te gebruiken. Deze overeenkomst bestaat al voor de audiovisuele kunsten en de podiumkunsten. Het zou dan ook de bedoeling zijn om in samenspraak met de Gemeenschappen videogames toe te voegen door middel van een bijlage aan de bestaande overeenkomst.

Gegarandeerd rendement voor de Belgische Staat

Deze wetswijziging zal het potentiële rendement van de geïnvesteerde bedragen via de belastingaftrek voor bedrijven niet verminderen, en wel om verschillende redenen:

— de culturele test bepaalt dat 50 % van de salaris-kosten op het nationale grondgebied moeten worden gemaakt. De lonen vertegenwoordigen een zeer groot deel van de kosten voor de ontwikkeling van een videogame, zodat bijna de helft van de totale uitgaven in België zal moeten gebeuren;

— l'extension de la législation relative au *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo attirera de nouveaux investisseurs. Sur la base de contacts existants, nous estimons que la moitié des moyens dégagés grâce au *tax shelter* en faveur des jeux vidéo proviendront de nouveaux investisseurs;

— vu l'histoire relativement récente du secteur et l'ampleur relativement modeste des studios, les besoins financiers demeureront limités au cours des premières années. Pour ces premières années, le montant annuel de ces besoins est estimé à environ six millions d'euros, et, pour l'État belge, le rendement sur investissement est estimé à 130 %;

— de nombreux pays, aussi bien européens (la France, le Royaume-Uni, l'Allemagne) que non européens (États-Unis, Canada, etc.) ont créé leurs propres incitants fiscaux, certains d'entre eux étant d'application depuis déjà plus de dix ans et offrant un retour sur investissement impressionnant. Le risque d'un afflux de demandes de financement en Belgique est dès lors nul;

— le *tax shelter* en faveur des jeux vidéo permettra à nos studios nationaux de faire face à la concurrence internationale. Ce mécanisme aura aussi un effet positif sur l'attractivité de notre pays pour les éditeurs internationaux, qui sont déjà présents dans de nombreux pays et qui seront motivés par les talents belges mais aussi par le mécanisme de financement du *tax shelter*;

— les coproductions avec d'autres régions ou pays européens seront facilitées si la Belgique se dote d'un mécanisme semblable au leur (avec la garantie, grâce au test culturel, que la moitié des dépenses seront effectuées en Belgique).

Impact positif des jeux vidéo sur l'environnement d'apprentissage

Les recherches indiquent que les jeux vidéo peuvent constituer un bon environnement d'apprentissage. Ils améliorent ou affinent de nombreuses compétences. Les jeux vidéo stimulent l'intelligence, entraînent le cerveau et augmentent le QI. Mais les jeux vidéo en font plus. Comme la littérature, ils offrent de nouvelles perspectives et permettent de discuter de sujets tabous. Ils font appel aux émotions, permettent d'apprendre des techniques pour les gérer et expliquent des concepts abstraits.

Nombre de jeux sont effectivement riches d'enseignements sur le monde qui nous entoure. Ainsi, dans le jeu *Civilization*, les joueurs choisissent une forme de gouvernement (anarchie, communisme, démocratie, despotisme, monarchie) et bâtissent une civilisation.

— de l'extension de la législation relative au *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo attirera de nouveaux investisseurs. Sur la base de contacts existants, nous estimons que la moitié des moyens dégagés grâce au *tax shelter* en faveur des jeux vidéo proviendront de nouveaux investisseurs;

— vu l'histoire relativement récente du secteur et l'ampleur relativement modeste des studios, les besoins financiers demeureront limités au cours des premières années. Pour ces premières années, le montant annuel de ces besoins est estimé à environ six millions d'euros, et, pour l'État belge, le rendement sur investissement est estimé à 130 %;

— de nombreux pays, aussi bien européens (la France, le Royaume-Uni, l'Allemagne) que non européens (États-Unis, Canada, etc.) ont créé leurs propres incitants fiscaux, certains d'entre eux étant d'application depuis déjà plus de dix ans et offrant un retour sur investissement impressionnant. Le risque d'un afflux de demandes de financement en Belgique est dès lors nul;

— le *tax shelter* en faveur des jeux vidéo permettra à nos studios nationaux de faire face à la concurrence internationale. Ce mécanisme aura aussi un effet positif sur l'attractivité de notre pays pour les éditeurs internationaux, qui sont déjà présents dans de nombreux pays et qui seront motivés par les talents belges mais aussi par le mécanisme de financement du *tax shelter*;

— les coproductions avec d'autres régions ou pays européens seront facilitées si la Belgique se dote d'un mécanisme semblable au leur (avec la garantie, grâce au test culturel, que la moitié des dépenses seront effectuées en Belgique).

Positieve impact van games op de leeromgeving

Onderzoek toont aan dat games een goede leeromgeving kunnen vormen. Het spelen van games verbetert heel wat vaardigheden of scherpt ze verder aan. Videogames stimuleren de intelligentie, ze trainen de hersenen en zorgen voor een stijging van het IQ. Maar videogames doen meer. Net zoals literatuur bieden ze nieuwe perspectieven en maken ze taboeonderwerpen bespreekbaar. Ze roepen emoties op, leren technieken aan om hiermee om te gaan en leggen abstracte begrippen uit.

Heel wat games leren daadwerkelijk iets over de wereld rondom ons. Zo laat het spel *"Civilization"* spelers een regeringsvorm kiezen (anarchie, communisme, democratie, despotisme, monarchie) en een samenleving opbouwen. In de klas zou men kritisch kunnen reflecteren over

Un travail de réflexion critique pourrait s'effectuer en classe sur ces formes de gouvernement et évidemment sur les différences entre le monde réel et le jeu. Un jeu peut ainsi contribuer à l'éducation à la citoyenneté en démocratie. Dans le contexte scolaire, il est également envisageable de créer un jeu dans le cadre de l'environnement d'apprentissage. Le développement d'un jeu par des étudiants amène ces derniers à réfléchir sur les règles qui s'appliqueront à un monde dont ils sont les créateurs, stimule les talents créatifs et narratifs et leur apprend à transposer un récit narratif dans la logique technique d'un programme informatique.

Des applications pédagogiques sont également développées sur la base de jeux vidéo. Ainsi, Ubisoft a associé, pour la deuxième fois déjà, un voyage dans l'histoire à sa franchise *Assassins' Creed* par le biais de son *Discovery Tour*. Les élèves peuvent ainsi s'initier à l'histoire de l'Égypte et de la Grèce antiques par le biais de la réalité virtuelle.⁵ Pendant la crise de COVID-19, les développeurs de jeux vidéo ont en outre conçu des applications en vue de faciliter l'apprentissage à la maison sur un mode ludique.⁶

Effet escompté du tax shelter sur l'industrie belge du jeu vidéo

Le financement du *tax shelter* doit entraîner une augmentation du nombre et de l'importance des projets mis en œuvre en Belgique, ce qui aura des conséquences directes en termes de création d'emplois pour les personnes qui ont suivi une formation sur le territoire belge et sont imprégnées de la "culture belge", notamment caractérisée par une grande ouverture d'esprit, par le respect de la diversité et par une certaine tendance à ne jamais se prendre au sérieux.

Le développement des jeux vidéo de culture "belge" est en effet confronté à un dysfonctionnement du marché. Plusieurs jeux dans le monde se sont inspirés de bandes dessinées (comics américains, manga japonais, etc.). Or, il est clair que, bien que la Belgique soit la patrie de Tintin, des Schtroumpfs, de Lucky Luke et de bien d'autres personnages de BD, les jeux vidéo qui font usage de ces licences sont généralement développés par des entreprises étrangères, ce qui leur fait inévitablement perdre une partie de leur "belgitude".

Enfin, la Belgique est une petite économie extrêmement ouverte et il n'y a pratiquement aucun obstacle à la délocalisation des entreprises. En l'absence d'un incitant fiscal au moins comparable à ce qui existe à l'étranger,

deze regeringsvormen en uiteraard over de verschillen tussen de echte wereld en de game. Zo kan een spel bijdragen tot de opvoeding op het vlak van democratisch burgerschap. Op school kan zelf ook een game worden gecreëerd in het kader van de leeromgeving. Het ontwerpen van een spel door studenten leidt tot het nadenken over regels voor een wereld die ze zelf creëren, stimuleert creatieve en narratieve talenten en leert hen de vertaling van een verhaal naar de technische logica van een computerprogramma maken.

Op basis van games wordt ook in onderwijs toepassingen voorzien. Zo heeft Ubisoft al voor de tweede keer op rij een geschiedenistour aan haar franchise *Assassins' Creed* gekoppeld via haar *Discovery Tour*. Op die manier kunnen leerlingen via een virtuele realiteit kennismaken met de geschiedenis van de oude Egyptenaren en de oude Grieken.⁵ Daarnaast hebben spelontwikkelaars tijdens de COVID-19-crisis in toepassingen voorzien om thuisonderwijs via games te vergemakkelijken.⁶

Verwachte impact van de taxshelter op de Belgische videogame-industrie

De financiering van de *taxshelter* moet leiden tot een toename van het aantal en het belang van de projecten die in België worden uitgevoerd, met directe gevolgen voor het scheppen van werkgelegenheid voor mensen die op het Belgische grondgebied werden opgeleid en doordrenkt zijn van de "Belgische cultuur", die met name wordt gekenmerkt door een grote openheid van geest, respect voor de diversiteit en een zekere neiging om zichzelf nooit al te serieus te nemen.

Er is met name een marktfalen in de ontwikkeling van cultureel "Belgische" videogames. Verschillende games wereldwijd zijn geïnspireerd op stripboeken (Amerikaanse strips, Japanse manga, ...). Het is echter duidelijk dat, hoewel België het thuisland is van Kuifje, de Smurfen, Lucky Luke en vele andere stripfiguren, de videogames die gebruik maken van deze licenties over het algemeen door buitenlandse bedrijven worden ontwikkeld, waardoor ze onvermijdelijk een deel van hun "belgitude" verliezen.

Tot slot is België een kleine en uiterst open economie en is er praktisch geen rem op de delocalisatie van bedrijven. Bij gebrek aan een fiscale stimulans die ten minste vergelijkbaar is met wat er in het buitenland bestaat, kan

⁵ <https://www.flega.be/lets-all-join-the-international-games-industry-fight-against-COVID-19/>.

⁶ <https://www.flega.be/these-local-educational-games-make-homeschooling-more-fun/>.

⁵ <https://www.flega.be/lets-all-join-the-international-games-industry-fight-against-COVID-19/>.

⁶ <https://www.flega.be/these-local-educational-games-make-homeschooling-more-fun/>.

la Belgique ne parvient tout simplement pas à retenir ses entreprises les plus performantes ni ses artistes les plus talentueux. Le plus grand studio de jeux vidéo de Belgique et lauréat du prix de la culture flamande pour l'entrepreneuriat culturel 2014, Larian Studios à Gand, a ainsi depuis lors délocalisé ses activités de développement en Irlande, au Canada, en Russie et même, depuis peu, en Malaisie.

L'instauration du *tax shelter* doit faciliter le financement de la production de jeux vidéo et le développement d'un secteur local constitué d'entreprises plus grandes, plus solides financièrement et mieux à même d'agir/de réagir dans un marché mondial en perpétuelle évolution. Nous pouvons ainsi contribuer à créer suffisamment d'emplois pour les jeunes talents formés dans notre pays.

La mesure accroîtra également l'attractivité de la Belgique par rapport à d'autres pays où l'industrie du jeu vidéo est déjà plus développée, si bien que les multinationales seront encouragées à s'installer chez nous pour faire appel à notre talent local. Cet incitant fiscal pourra partiellement compenser le handicap salarial de la Belgique.

COMMENTAIRE DES ARTICLES

Art. 2

Cet article contient les modifications suivantes:

— les dépenses qui étaient définies comme les dépenses de production et d'exploitation effectuées en Belgique sont remplacées par les dépenses de production et d'exploitation effectuées dans l'Espace économique européen (EEE);

— les dépenses effectuées dans l'EEE peuvent bénéficier du *tax shelter* au titre de dépenses directement liées à la production et à l'exploitation d'une œuvre à condition que ces dépenses soient constitutives de revenus professionnels imposables dans l'un des régimes suivants: impôt des personnes physiques, impôt des sociétés, impôt des non-résidents ou régime similaire d'un autre pays de l'EEE. Pour déterminer si un revenu professionnel est imposable dans un régime similaire dans un autre pays de l'EEE, la directive européenne "mères-filiales" (directive 2011/96/UE du Conseil du 30 novembre 2011 concernant le régime fiscal commun applicable aux sociétés mères et filiales d'États membres différents, modifiée à plusieurs reprises) peut être prise en compte. Les fournisseurs et les prestataires de services ayant l'une des formes juridiques énumérées

België er gewoonweg niet in slagen om zijn meest succesvolle bedrijven en zijn meest getalenteerde artiesten te behouden. Zo heeft de grootste Belgische gamestudio en winnaar van de Vlaamse Cultuurprijs voor Cultureel Ondernemerschap 2014, Larian Studios te Gent, zijn ontwikkelingsactiviteiten ondertussen verplaatst naar Ierland, Canada, Rusland en sinds kort zelfs Maleisië.

De taxsheltermaatregel moet het gemakkelijker maken om de productie van videogames te financieren en zo een lokale sector te ontwikkelen die bestaat uit grotere, financieel slagkrachtige bedrijven die beter in staat zijn om te ageren/reageren op een steeds veranderende wereldmarkt. Zo kunnen zij bijdragen aan het creëren van voldoende werkgelegenheid voor het jonge talent dat in ons land wordt opgeleid.

De maatregel zal België ook aantrekkelijker maken in vergelijking met andere landen waar de videogame-industrie al meer ontwikkeld is, waardoor multinationals aangemoedigd worden om naar België te komen om ons lokaal talent in te zetten. Deze fiscale stimulans zal een deel van de loonhandicap in België kunnen compenseren.

ARTIKELSGEWIJZE TOELICHTING

Art. 2

Dit artikel bevat de volgende wijzigingen:

— de definitie van Belgische uitgaven wordt vervangen door productie- en exploitatie-uitgaven in de Europese Economische Ruimte (EER);

— uitgaven gedaan in de EER komen in aanmerking voor de taxshelter als rechtstreekse productie- en exploitatie-uitgaven op voorwaarde dat de uitgaven als beroepsinkomsten belastbaar zijn in een van de volgende regimes: in de personenbelasting, de vennootschapsbelasting, de belasting van niet-inwoners of in een gelijkaardig regime in een ander land van de EER. Om uit te maken of een beroepsinkomen belastbaar is onder een gelijkaardig regime in een ander land van de EER, mag gekeken worden naar de Europese moeder-dochterrichtlijn (Richtlijn 2011/96/EU van de Raad van 30 november 2011 betreffende de gemeenschappelijke fiscale regeling voor moedermaatschappijen en dochterondernemingen uit verschillende lidstaten, zoals herhaaldelijk gewijzigd). De leveranciers en dienstverrichters die één van de rechtsvormen hebben die

à l'annexe I, partie A, de cette directive et soumis à un impôt mentionné à l'annexe I, partie B, de cette directive sont irréfragablement présumés assujettis, pour l'application du tax shelter applicable aux jeux vidéo, à l'un des impôts d'un autre État membre de l'Espace économique européen similaires au régime ordinaire de taxation. Pour les autres formes juridiques et impôts, il convient de procéder à un examen au cas par cas;

— chaque fois qu'il est question de "dépenses belges" dans le régime de *tax shelter* pour les œuvres audiovisuelles, il convient de lire, pour l'application du *tax shelter* applicable aux jeux vidéo, "dépenses EEE". Pour le surplus, les règles existantes sont maintenues, y compris l'application de la règle des 70 % et de la règle 10/9-9/10. Dans le régime de *tax shelter* pour les œuvres audiovisuelles et les arts de la scène, ces pourcentages établissent le rapport entre les dépenses belges requises et les dépenses EEE. Dès lors que les restrictions territoriales et l'exigence de dépenses belges disparaissent dans le cas du régime de *tax shelter* applicable aux jeux vidéo, ces pourcentages établissent ici le rapport entre, d'une part, les dépenses de production et d'exploitation effectuées dans l'EEE constitutives de revenus professionnels imposables, dans le chef du bénéficiaire, à l'impôt des personnes physiques, à l'impôt des sociétés, à l'impôt des non-résidents ou à l'un des impôts d'un autre pays de l'Espace économique européen similaires au régime ordinaire de taxation, et, d'autre part, les dépenses de production et d'exploitation effectuées dans l'EEE non constitutives de revenus professionnels imposables selon cette règle. Cette dernière catégorie de dépenses de production et d'exploitation effectuées dans l'EEE est identique aux dépenses de production et d'exploitation qualifiantes effectuées dans l'EEE dans le cadre du régime de *tax shelter* pour les œuvres audiovisuelles et les arts de la scène.

opgenomen zijn in de lijst van Bijlage I, deel A van deze richtlijn en die vallen onder een belasting vermeld in de lijst van Bijlage I, deel B van deze richtlijn, worden voor de toepassing van de *taxshelter-Gaming* onweerlegbaar vermoed belastbaar te zijn onder één van de belastingen in een andere lidstaat van de EER die gelijkaardig zijn aan het gewoon stelsel van aanslag. Voor andere rechtsvormen en belastingen, dient dit geval per geval bekeken te worden;

— telkens wanneer er in het *taxshelter*regime voor de audiovisuele werken sprake is van Belgische uitgaven, dient dit voor de toepassing van de *taxshelter-Gaming* als EER-uitgaven gelezen te worden. Voor het overige blijft de bestaande systematiek behouden, inclusief de toepassing van de 70 %-regel en de 10/9-9/10-regel. In het *taxshelter*regime voor de audiovisuele werken en podiumkunsten bepalen deze percentages de verhouding tussen de vereiste Belgische uitgaven en de EER-uitgaven. Aangezien de territoriale beperkingen en het vereiste van Belgische uitgaven wegvallen voor de *taxshelter-Gaming*, bepalen deze percentages hier de verhouding tussen enerzijds de productie- en exploitatie-uitgaven in de EER waaruit beroepsinkomsten voortvloeien welke, ten name van de begunstigde, belastbaar zijn in de personenbelasting, in de vennootschapsbelasting, de belasting van niet-inwoners of in één van de belastingen in een andere lidstaat van de EER die gelijkaardig zijn aan het gewoon stelsel van aanslag en anderzijds de productie- en exploitatie-uitgaven in de EER waaruit geen op dergelijke wijze belaste beroepsinkomsten voortvloeien. De laatste categorie van productie- en exploitatie-uitgaven in de EER is identiek aan de kwalificerende productie- en exploitatie-uitgaven in de EER uit het *taxshelter*regime voor de audiovisuele werken en podiumkunsten.

Steven MATHEÏ (CD&V)

PROPOSITION DE LOI

Article 1^{er}

La présente loi règle une matière visée à l'article 74 de la Constitution.

Art. 2

Dans l'article 194^{ter}/3, du Code des impôts sur les revenus 1992, inséré par la loi du 29 mars 2019, les modifications suivantes sont apportées:

— dans le § 2, 1°, deuxième tiret, les mots “les dépenses de production et d'exploitation effectuées en Belgique, visées à l'article 194^{ter}, § 1^{er}, alinéa, 1^{er}, 7°,” sont remplacés par les mots “les dépenses de production et d'exploitation effectuées dans l'Espace économique européen,”;

— le § 2 est complété par un 5° rédigé comme suit:

“5° dépenses de production et d'exploitation effectuées dans l'Espace économique européen: les dépenses effectuées dans l'Espace économique européen qui sont relatives à la production et à l'exploitation d'une œuvre éligible et qui sont constitutives de revenus professionnels imposables, dans le chef du bénéficiaire, à l'impôt des personnes physiques, à l'impôt des sociétés, à l'impôt des non-résidents ou à l'un des impôts d'un autre État membre de l'Espace économique européen qui sont similaires au régime ordinaire de taxation, à l'exclusion des dépenses visées à l'article 57 qui ne sont pas justifiées par la production de fiches individuelles et par un relevé récapitulatif, des frais visés à l'article 53, 9° et 10°, des dépenses ou avantages visés à l'article 53, 24°, ainsi que de tout autre frais qui n'est pas engagé aux fins de production ou d'exploitation de l'œuvre éligible.”.

— le § 3 est complété par un alinéa 2 rédigé comme suit:

“Pour l'application du présent article, par dérogation à l'article 194^{ter}, § 1^{er}, alinéa 1^{er}, 9°, alinéas 2, 3 et 4, § 7, alinéa 1^{er}, 4°bis, § 8, alinéa 1^{er}, deuxième tiret, alinéa 2, § 10, alinéa 1^{er}, 8°, alinéas 4 et 5, les dépenses de production et d'exploitation effectuées en Belgique visées à l'article 194^{ter} sont chaque fois étendues aux

WETSVOORSTEL

Artikel 1

Deze wet regelt een aangelegenheid als bedoeld in artikel 74 van de Grondwet.

Art. 2

In artikel 194^{ter}/3 van het Wetboek van de inkomstenbelastingen 1992, ingevoegd bij de wet van 29 maart 2019, worden de volgende wijzigingen aangebracht:

— in § 2, 1°, tweede streepje, van het Wetboek van de inkomstenbelastingen 1992, ingevoegd bij de wet van 29 maart 2019, worden de woorden “de productie- en exploitatie-uitgaven die in België werden gedaan, zoals bedoeld in artikel 194^{ter}, § 1, eerste lid, 7°,” vervangen door de woorden “de productie- en exploitatie-uitgaven die in de Europese Economische Ruimte werden gedaan,”;

— paragraaf 2 wordt aangevuld met een bepaling onder 5°, luidende:

“5° productie- en exploitatie-uitgaven in de Europese Economische Ruimte: de in de Europese Economische Ruimte gedane uitgaven die betrekking hebben op de productie en exploitatie van een in aanmerking komend werk en waaruit beroepsinkomsten voortvloeien welke, ten name van de begunstigde, belastbaar zijn in de personenbelasting, in de vennootschapsbelasting, de belasting van niet-inwoners of in één van de belastingen in een andere lidstaat van de Europese Economische Ruimte die gelijkaardig zijn aan het gewoon stelsel van aanslag, met uitzondering van de uitgaven bedoeld in artikel 57 die niet worden verantwoord door individuele fiches en een samenvattende opgave, van de kosten vermeld in artikel 53, 9° en 10°, van de in artikel 53, 24°, vermelde uitgaven of voordelen, alsmede van alle andere kosten die niet werden gedaan voor de productie of de exploitatie van het in aanmerking komend werk.”.

— paragraaf 3 wordt aangevuld met een tweede lid, luidende:

“Voor de toepassing van dit artikel, in afwijking van artikel 194^{ter}, § 1, eerste lid, 9°; tweede lid; derde lid; vierde lid; § 7, eerste lid, 4°bis; § 8, eerste lid, tweede streepje; tweede lid; § 10, eerste lid, 8°, vierde en vijfde lid, worden de in artikel 194^{ter} bedoelde productie- en exploitatie-uitgaven die in België werden gedaan telkens

dépenses de production et d'exploitation effectuées dans l'Espace économique européen.”.

9 juillet 2020

verruimd tot de productie- en exploitatie-uitgaven die werden gedaan in Europese Economische Ruimte.”.

9 juli 2020

Steven MATHEÏ (CD&V)