DOC 54 **3078/001**

64639/3

CONSEIL D'ETAT
LEGISLATION
09 11 2018
RAAD VAN STATE
WETGEVING

DOC 54 **3078/001**

BELGISCHE KAMER VAN
VOLKSVERTEGENWOORDIGERS

4 mei 2018

WETSVOORSTEL

tot uitbreiding van de taxshelter naar de gaming-industrie

(ingediend door de heren Luk Van Biesen,
Dirk Van Mechelen
en Vincent Van Quickenborne)

CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS
DE BELGIQUE

4 mai 2018

PROPOSITION DE LOI

visant à étendre le tax shelter à l'industrie du jeu vidéo

(déposée par MM. Luk Van Biesen,
Dirk Van Mechelen
et Vincent Van Quickenborne)

SAMENVATTING

De Belgische game-industrie is piepjong, maar barst van het talent. Ze mist echter de financiële motor om in een miljardenmarkt door te stoten. Volgens de indieners van dit wetsvoorstel is er een goede case om een taxshelter voor de gaming-sector mogelijk te maken, naar analogie van de fiscale gunstmaatregelen voor de productie van films, tv-series, opera's, musicals en dans- en theatervoorstellingen.

RÉSUMÉ

L'industrie belge du jeu vidéo est toute jeune, mais déborde de talents. Elle ne dispose cependant pas du moteur financier nécessaire pour percer sur un marché qui brasse des milliards. Les auteurs estiment qu'il se justifie d'étendre le régime du tax shelter au secteur du jeu vidéo, par analogie avec les mesures fiscales en faveur de la production de films, de séries télévisées, d'opéras, de comédies musicales et de spectacles de danse et de théâtre.

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-GO!	:	*Parti du Travail de Belgique – Gauche d'Ouverture*
DéFI	:	*Démocrate Fédéraliste Indépendant*
PP	:	*Parti Populaire*
Vuye&Wouters	:	*Vuye&Wouters*

Afkortingen bij de nummering van de publicaties:

DOC 54 0000/000:	*Parlementair document van de 54e 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 54e 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,

Situering: de taxshelter

Belgische bedrijven of Belgische dochters van buitenlandse ondernemingen kunnen al sinds 2003 een beroep doen op de taxshelter: een fiscale gunstmaatregel om de productie van films en tv-series te financieren. Sinds begin 2017 kunnen ook producenten van opera's, musicals, dans- en theatervoorstellingen gebruikmaken van de regeling.

Dit maakt het voor Belgische of buitenlandse vennootschappen die in België zijn gevestigd mogelijk om te investeren in audiovisuele werken die bestemd zijn voor bioscoop of televisie, of in podiumwerken en om in ruil hiervoor een fiscaal voordeel te krijgen. Het systeem staat open zowel voor Belgische producties als voor in aanmerking komende internationale coproducties met België.

Voor de productievennootschap situeert het voordeel zich er in dat ze financiering kunnen vinden voor een belangrijk deel van haar in aanmerking komende uitgaven. De investerende vennootschap haalt dan weer voordeel uit de belastingvrijstelling ten belope van 356 % van de werkelijk gestorte sommen in de periode 2018-2019 (rekening houdend met de toepasselijke limieten), daarnaast haalt de investeerder extra opbrengst op de gestorte sommen en, misschien het belangrijkste voordeel in hoofde van de investeerder, een beveiligd risico.

De regeling heeft ook voordelen voor de Belgische economie in haar geheel. Zo moeten de uitgaven van de productievennootschap in België gebeuren en brengt de activiteit van de productievennootschap jobs met zich mee.

Het succes van de taxshelter

De taxshelter is ondertussen uitgegroeid tot een enorm succes en bezorgde de Belgische filmwereld en audiovisuele sector een gigantische boost. In 2015 was de maatregel goed voor een fiscaal voordeel van maar liefst 82,3 miljoen EUR. Dat is een verdubbeling op vijf jaar tijd.[1]

Het succes blijkt ook uit de uitbreiding van de regeling van productiehuizen uit de film- en tv-wereld naar gezelschappen en bedrijven uit de podiumkunsten. De

[1] *http://www.lachambre.be/FLWB/PDF/54/2689/54K2689007.pdf.*

DÉVELOPPEMENTS

MESDAMES, MESSIEURS,

Contexte: le tax shelter

Les entreprises belges ou les filiales belges d'entreprises étrangères peuvent, depuis 2003 déjà, recourir au *tax shelter*, une mesure de faveur fiscale, visant à financer la production de films et de séries télévisées. Depuis début 2017, les producteurs d'opéras, de comédies musicales et de spectacles de danse et de théâtre peuvent également recourir à ce régime.

Il permet aux entreprises belges ou étrangères établies en Belgique d'investir dans des œuvres audiovisuelles destinées au cinéma ou à la télévision, ou dans des œuvres scéniques, et d'obtenir un avantage fiscal en échange. Le système est ouvert tant aux productions belges qu'aux coproductions internationales avec la Belgique qui sont éligibles.

Pour les sociétés de production, l'avantage de ce régime est qu'il leur permet de trouver un financement pour une partie importante de leurs dépenses éligibles. La société qui investit tire quant à elle avantage de l'exonération d'impôt à hauteur de 356 % des sommes réellement versées durant la période 2018-2019 (compte tenu des limites applicables); en outre, elle obtient un rendement supplémentaire sur les sommes versées et – ce qui constitue sans doute l'avantage le plus important dans son chef –, le risque qu'elle prend est sécurisé.

Cette réglementation présente aussi des avantages pour l'économie belge dans son ensemble. Ainsi, les dépenses de la société de production doivent avoir lieu en Belgique et son activité est source d'emplois.

Le succès du tax shelter

Dans l'intervalle, le *tax shelter* connaît un véritable engouement et a donné un fameux coup de pouce à l'industrie cinématographique et au secteur audiovisuel belges. En 2015, cette mesure a généré un avantage fiscal de quelque 82,3 millions d'euros, soit deux fois plus qu'il y a cinq ans.1

Le fait que le régime se soit étendu des maisons de production du monde cinématographique et télévisuel aux compagnies et sociétés des arts de la scène

[1] *http://www.lachambre.be/FLWB/PDF/54/2689/54K2689007.pdf.*

uitbreiding van de fiscale gunstmaatregel naar podiumkunsten heeft haar start niet gemist. Dat blijkt duidelijk uit de eerste resultaten van de Vlaamse en Franstalige cultuuradministratie. De Vlaamse administratie ontving in 2017 ongeveer 200 aanvragen van podiumorganisaties, goed voor 39,7 miljoen euro aan goedgekeurde taxshelterattesten. Wallonië loopt achter, met voor 8,9 miljoen euro erkende attesten.

Een andere creatieve en snel groeiende sector die een gelijkaardig steuntje in de rug kan gebruiken is de gaming-industrie.

De case voor een taxshelter voor de gaming-industrie

De Belgische game-industrie is piepjong, maar barst van het talent. Ze mist echter de financiële motor om in een miljardenmarkt door te stoten. Volgens ons is er een goede case om een taxshelter voor de gaming-sector mogelijk te maken.

1. Loonkosten en risico

Een dergelijke regeling was en is broodnodig en relevant voor de filmindustrie en podiumkunsten: 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.

De ontwikkeling van een spel voor de computer, console, tablet of smartphone neemt, net als een filmproductie, maanden tot jaren in beslag. Het vereist bovendien zeer gekwalificeerd personeel waarvoor ook nog eens een zekere schaarste heerst op de arbeidsmarkt. Doordat de gaming-industrie een sector is waar loonkosten de grootste kostendrijvers zijn en materiaal een relatief beperkt aanbod inneemt zijn de bestaande stimulansen investeringsaftrek minder relevant voor deze industrie. Tegenover die hoge kosten staat, net zoals bij films en musicals, pas op het einde van het proces een vermarktbaar resultaat. Dat maakt deze sector ook een vrij risicovolle sector. Net als bij films is het steeds hoogst onzeker of een game zal aanslaan bij het grote publiek en aldus zijn of haar investering zal renderen.

témoigne également de sa réussite. L'extension de cette mesure de faveur fiscale aux arts de la scène n'est pas passée inaperçue, ainsi que le montrent les premiers résultats des administrations culturelles flamandes et francophones. En 2017, l'administration flamande a ainsi reçu quelque 200 demandes émanant d'organisations de la scène, ce qui représente 39,7 millions d'euros d'attestations *tax shelter* délivrées. La Wallonie est à la traîne avec 8,9 millions d'euros d'attestations délivrées.

L'industrie du jeu vidéo est un autre secteur créatif qui connaît une croissance rapide et pourrait tirer parti d'une aide similaire.

Le tax shelter appliqué au jeu vidéo

L'industrie belge du jeu vidéo est toute jeune mais déborde de talents. Elle ne dispose cependant pas du moteur financier nécessaire pour percer sur un marché qui brasse des milliards. Nous estimons dès lors qu'il se justifie d'étendre le régime du *tax shelter* au secteur du jeu vidéo.

1. Coûts salariaux et risque

Hier comme aujourd'hui, ce régime est vital et pertinent pour l'industrie du cinéma et des arts de la scène: 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.

À l'instar d'une production cinématographique, le développement d'un jeu pour l'ordinateur, la console, la tablette ou le smartphone demande également plusieurs mois ou années. Il requiert également un personnel très qualifié, qui connaît une certaine pénurie sur le marché du travail. L'industrie du jeu vidéo étant un secteur où les coûts salariaux sont les principaux facteurs de coût, le matériel représentant une part relativement limitée, les incitants actuellement consentis sous la forme d'une déduction fiscale sont moins pertinents pour cette industrie. Et, tout comme dans le cas du cinéma et de la comédie musicale, le résultat commercialisable n'arrive qu'en fin de processus. Ces éléments en font un secteur relativement risqué. Et comme pour le cinéma, on ne sait jamais avec certitude si un jeu réussira à séduire le grand public et rentabilisera ainsi les investissements.

2. Snelle groei gaming-industrie met een stijgend economisch belang

Een tweede vaststelling is dat de gaming-sector zowel in de wereld als in de België 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 gaming-industrie ook de filmwereld achter zich. 2017 was met een wereldwijde omzet van 108,9 miljard dollar opnieuw een recordjaar. Specifiek voor België steeg de omzet van 2 miljoen euro in 2010 naar 43,6 miljoen euro in 2014. Door recente goede resultaten van enkele Belgische bedrijven is het bovendien duidelijk dat de omzetcijfers de komende jaren zullen exploderen.

Ondanks die snelle groei zien we dat de Belgische gaming-sector kampt met belangrijke problemen om door te groeien naar de top of zelfs om het hoofd boven water te houden. Belgische gaming-bedrijven krijgen vaak te kampen met ernstige moeilijkheden om de nodige financiering voor nieuwe projecten te vinden. De hierboven beschreven risicovolle aard van de investeringen is daar een belangrijke verklaring voor. Daar bovenop krijgen ze ook af te rekening met ernstige internationale concurrentie: steeds meer landen in Europa en de wereld ontwerpen een fiscaal model op maat maken voor de gaming-industrie, waardoor Belgische bedrijven niet enkel in een concurrentieel nadelige positie zitten maar die het ook erg makkelijk maakt om zich te vestigen in een ander land.

3. Nieuwe vorm van cultuur en educatief karakter

We kunnen vaststellen dat maatregelen om de gameindustrie te stimuleren op politiek vlak aansluiting vinden bij het breder maatschappelijk debat over games. Men kan er niet onderuit: games kampen vaak met een negatief imago. Critici oordelen dat ze aanzetten tot geweld, agressie, verslaving en isolement. Toch kunnen games ook voor maatschappelijke en educatieve doeleinden aangewend worden. Denk maar aan het aanscherpen van coördinatievaardigheden, het verbeteren van oog-hand-brein coördinatie, beter probleemoplossend denken, het stimuleren van de creativiteit, het leren beslissingen nemen, een versterkte ruimtelijke en visuele conceptualisatie, het bevorderen van talenkennis: het zijn allemaal effecten die zijn aangetoond in onderzoek rond games.

2. Croissance rapide de l'industrie du jeu vidéo et son importance économique grandissante

Une deuxième observation est que le secteur du jeu vidéo connaît une croissance très rapide, tant dans le monde qu'en Belgique. En 2008, le chiffre d'affaires des jeux vidéo a pour la première fois dépassé le chiffre d'affaires mondial de l'industrie de la musique, et en 2013, il a également devancé le chiffre d'affaires de l'industrie cinématographique. Avec un chiffre d'affaires mondial de 108,9 milliards de dollars, l'année 2017 a de nouveau battu tous les records. Pour la Belgique, le chiffre d'affaires est passé de 2 millions d'euros en 2010 à 43,6 millions d'euros en 2014. De plus, en raison des bons résultats récents de plusieurs entreprises belges, il ne fait aucun doute que les chiffres d'affaires vont exploser dans les années à venir.

Malgré cette croissance rapide, nous pouvons constater que le secteur belge des jeux vidéo est aux prises avec d'importants problèmes pour atteindre les sommets ou même pour garder la tête hors de l'eau. Les sociétés de jeux vidéo belges éprouvent souvent de sérieuses difficultés à trouver le financement nécessaire pour de nouveaux projets. Le caractère risqué des investissements décrits ci-dessus en est une explication importante. En outre, elles doivent également faire face à une importante concurrence internationale: de plus en plus de pays en Europe et dans le monde élaborent un modèle fiscal sur mesure pour l'industrie du jeu vidéo, ce qui non seulement affaiblit la position concurrentielle des entreprises belges, mais permet également de s'établir très facilement dans un autre pays.

3. Nouvelle forme de culture et caractère éducatif

Nous pouvons voir que les mesures visant à stimuler l'industrie du jeu vidéo sont politiquement liées au débat de société plus large sur les jeux vidéo. Il est indéniable que les jeux vidéo ont souvent une image négative. Leurs détracteurs jugent qu'ils incitent à la violence, à l'agression, à la dépendance et à l'isolement. Cependant, les jeux vidéo peuvent également être utilisés à des fins sociales et éducatives. Que l'on songe au développement des capacités de coordination, à l'amélioration de la coordination œil-main-cerveau et de la réflexion orientée vers la résolution des problèmes, à la stimulation de la créativité, à l'apprentissage de la prise de décisions, au renforcement de la conceptualisation spatiale et visuelle, à la promotion des compétences linguistiques: autant d'effets qui ont été démontrés dans la recherche sur les jeux vidéo.

Educatief karakter

Een perfect voorbeeld van hoe heel wat games ons daadwerkelijk iets over de wereld rondom ons leren is het spel *"Civilizations"* waarbij spelers een regeringsvorm kiezen (anarchie, communisme, democratie, despotisme, monarchie) en een samenleving opbouwen. Games als *"Age of empires"* leren jongeren dan weer een heleboel over geschiedenis. In het onderwijs zou men kritisch kunnen reflecteren over deze regeringsvormen en uiteraard de verschillen tussen de echte wereld en de game. Zo kan een spel bijdragen in de opvoeding tot democratisch burgerschap. Waarom zelf geen game creëren in de klas? 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 vertaalslag van een verhaal naar de technische logica van een computerprogramma maken. etuige van het culturele belang van de gaming-industrie.

Storytelling

Steeds meer computerspelen vertellen een verhaal. Storytelling is de laatste jaren dan ook een belangrijk onderdeel geworden van computerspelen. Computerspelen als 'Assasins Creed' zijn opgebouwd rond een verhaal dat veel doet denken aan filmscenario's. Het is dan ook niet verwonderlijk dat steeds meer computerspellen aanleiding geven tot verfilming. Computerspellen zijn niet langer het voortvloeisel maar ook het beginpunt van audiovisuele producties. Videogames zijn daarmee een cultureel product van de late 20ste eeuw en 21ste eeuw. Ze zijn de belichamingen van een nieuwe vorm van creativiteit die in deze digitale tijd niet alleen meer enkel wordt belichaamd door traditionele uitingen van creativiteit als muziek, podiumvoorstellingen zoals toneelstukken, films,...

Het schrijven van een scenario voor een computerspel levert een belangrijke artistieke inspanning die gelijkwaardig is aan het schrijven van scenario's voor audiovisuele producties of podiumkunsten. Het verhaal kan zowel een weerspiegeling zijn van de eigen tijdsgeest als van een nieuwe 'fantastische' wereld die veel creativiteit vergt.

Un caractère éducatif

Le jeu "Civilizations" illustre parfaitement la manière dont beaucoup de jeux vidéo nous apprennent effectivement quelque chose sur le monde qui nous entoure. Dans ce jeu, les joueurs choisissent une forme de gouvernement (anarchie, communisme, démocratie, despotisme, monarchie) et construisent une société. Des jeux comme "Age of empires" apprennent beaucoup aux jeunes sur l'histoire. Dans le milieu de l'enseignement, une réflexion critique pourrait être menée sur ces formes de gouvernement et, bien entendu, sur les différences qui existent entre le monde réel et le jeu. Un jeu peut ainsi contribuer à l'éducation à la citoyenneté démocratique. Pourquoi même ne pas créer un jeu vidéo en classe? La conception d'un jeu par des étudiants amène à réfléchir à des règles destinées à un monde qu'ils créent eux-mêmes, stimule les talents créatifs et narratifs et leur apprend à traduire une histoire dans la logique technique d'un programme informatique.

Storytelling

De plus en plus de jeux vidéo racontent une histoire. Ces dernières années, le storytelling est donc devenu un élément important des jeux vidéo. Des jeux tels qu'"Assassins Creed" sont construits autour d'un récit qui fait fortement penser un scénario de film. Il ne faut dès lors pas s'étonner que de plus en plus de jeux vidéo soient adaptés au cinéma. Les jeux vidéo sont par conséquent un produit culturel de la fin du 20e et du début du 21e siècle. Ils incarnent une nouvelle forme de créativité qui, à l'heure de l'information numérique, n'est plus uniquement représentée par des manifestations traditionnelles de créativité comme la musique, les représentations sur scène comme les pièces de théâtre, ou encore les films...

L'écriture d'un scénario pour un jeu vidéo requiert un effort artistique considérable et équivalent à l'écriture d'un scénario pour des productions audiovisuelles ou des œuvres scéniques. Le récit peut tantôt refléter l'esprit du temps, tantôt plonger le joueur dans un nouveau monde "fantastique" regorgeant de créativité.

Besluit

Games zijn de afgelopen jaren een fundamenteel deel gaan uitmaken van zowel ontspanning en creatieve expressie net zoals die pioniersrol ooit was weggelegd voor televisie en filmindustrie die in het zog van radio en theatervoorstellingen ten tonele verscheen.

Luk VAN BIESEN (Open Vld)
Dirk VAN MECHELEN (Open Vld)
Vincent VAN QUICKENBORNE (Open Vld)

Conclusion

Depuis quelques années, les jeux vidéo font partie intégrante des moyens de divertissement et d'expression créatrice, et jouent le même rôle pionnier que celui jadis dévolu à la télévision et l'industrie cinématographique, apparues dans le sillage de la radio et des représentations théâtrales.

WETSVOORSTEL

Artikel 1

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

Art. 2

In het Wetboek van de inkomstenbelastingen 1992 wordt een artikel 194*ter*/3 ingevoegd, luidende:

"Art. 194*ter*/3. § 1. De toepassing van artikel 194*ter* wordt verruimd tot de in aanmerking komende productievennootschappen die als voornaamste doel de realisatie van computerspellen hebben.

§ 2. Voor de toepassing van dit artikel wordt verstaan onder:

1° in aanmerking komend werk: in afwijking van artikel 194*ter*, § 1, eerste lid, 4°, een nieuw computerspel als bedoeld in 2°, dat door de bevoegde diensten van de betrokken Gemeenschap of Gewest wordt erkend als Europees computerspel, dat wil zeggen:

— hoofdzakelijk gerealiseerd met de medewerking van creatieve auteurs en medewerkers die ingezetene zijn van België of van een andere lidstaat van de Europese Economische Ruimte, door één of meer producenten die in één of meer lidstaten van de Europese Economische Ruimte gevestigd zijn of gesuperviseerd en daadwerkelijk gecontroleerd worden door één of meer producenten die in één of meer lidstaten van de Europese Economische Ruimte gevestigd zijn;

— waarvoor de productie- en exploitatie-uitgaven die in België werden gedaan zoals bedoeld in artikel 194*ter*, § 1, eerste lid, 7°, worden gedaan binnen een periode die eindigt uiterlijk 36 maanden na de datum van ondertekening van de raamovereenkomst voor het verkrijgen van het taxshelterattest voor de productie van dit werk zoals bedoeld in artikel 194*ter*, § 1, eerste lid, 5°, en uiterlijk drie maanden na de realisatie van de eindversie;

2° computerspel: een interactief werk bestaande uit audio, video, computercode, script en spelervaring, op hetzelfde moment gebruikt door één of meer personen, bestemd om te worden gedistribueerd en geëxploiteerd op mobiele terminals, desktops, websites of thuisconsoles, alsook uitgerust met interactieve en spelmechanismen met het oog projectie op een audiovisueel

PROPOSITION DE LOI

Article 1er

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

Art. 2

Dans le Code des impôts sur les revenus 1992, il est inséré un article 194*ter*/3, rédigé comme suit:

"Article 194*ter*/3. § 1er. L'application de l'article 194*ter* est étendue aux sociétés de production éligibles dont l'objet principal est la réalisation de jeux vidéo.

§ 2. Pour l'application du présent article, on entend par:

1° œuvre éligible: par dérogation à l'article 194*ter*, § 1er, alinéa 1er, 4°, un jeu vidéo original tel que visé au 2°, qui est agréé par les services compétents de la Communauté ou de la Région concernée comme jeux vidéo européen, c'est-à-dire:

— réalisé principalement avec le concours d'auteurs et de collaborateurs de création qui sont résidents belges ou d'un autre État membre de l'Espace économique européen, par un ou des producteurs établis dans un ou plusieurs États membres de l'Espace économique européen ou supervisé et effectivement contrôlé par un ou plusieurs producteurs établis dans un ou plusieurs États membres de l'Espace économique européen;

— pour lequel les dépenses de production et d'exploitation effectuées en Belgique visées à l'article 194*ter*, § 1er, alinéa 1er, 7°, sont effectuées dans un délai se terminant au maximum 36 mois après la date de signature de la convention-cadre pour l'obtention de l'attestation *tax shelter* pour la production de cette œuvre visée à l'article 194*ter*, § 1er, alinéa 1er, 5° et au plus tard trois mois après la réalisation de la version finale;

2° jeu vidéo: une œuvre interactive comprenant de l'audio, de la vidéo, du code informatique, de la scénarisation et de l'expérience de jeu, consommée par une ou plusieurs personnes en même temps, destiné à être distribuée et exploitée sur terminaux mobiles, desktop, web ou consoles de salon pour laquelle les mécanismes interactifs et ludiques sont destinés à être projetés sur

medium van het schermtype, al dan niet gebruik makend van randapparatuur;

3° nieuw computerspel: het computerspel waarin elementen als het verhaal, de grafische vormgeving, de personages, de inhoud, de gameplay of de functionaliteiten nieuw zijn. De uitbreiding van een bestaand computerspel waarin minstens twee van voornoemde elementen nieuw zijn wordt gelijkgesteld met een nieuw computerspel;

4° eindversie: de versie zoals deze is 31 dagen na commercialisering. Met commercialisering wordt bedoeld de datum waarop het ontwikkelde computerspel voor het eerst te koop wordt aangeboden.

§ 3. In afwijking van artikel 194*ter*, § 1, eerste lid, 8° en 9°, wordt verstaan onder:

1° uitgaven die rechtstreeks verbonden zijn aan de productie en de exploitatie: de uitgaven die verbonden zijn aan de realisatie van het in aanmerking komende werk, zoals:

— de uitgaven verbonden aan de verwerving van de intellectuele eigendomsrechten die, voor het daaraan toegewezen deel, nodig of nuttig zijn voor de realisatie van het in aanmerking komende werk;

— de lonen en andere vergoedingen van het personeel of de vergoedingen van de zelfstandige dienstverleners verbonden aan de realisatie van het in aanmerking komend werk;

— de sociale lasten in verband met de lonen en kosten bedoeld in het tweede streepje;

— de kosten van vervoer en accommodatie van personen, beperkt tot een bedrag dat gelijk is aan 25 pct. van de kosten bedoeld in het bepaalde bij het tweede gedachtestreepje;

— de aankoop van grondstoffen, benodigdheden en materialen ten belope van het aandeel ervan dat is bestemd voor de realisatie van het in aanmerking komende werk;

— de uitgaven in verband met de vereiste of nuttige tests voor de realisatie van het in aanmerking komende werk;

— de verzekeringskosten die rechtstreeks zijn verbonden aan de realisatie van het in aanmerking komende werk voor zover bewezen kon worden dat deze uitgaven betrekking hebben op het ontwikkelde nieuwe computerspel;

un support audiovisuel type écran et utilisant ou non des périphériques;

3° nouveau jeu vidéo: le jeu vidéo dans lequel des éléments tels que l'histoire, les graphismes, les personnages, le contenu, le gameplay ou les fonctionnalités sont nouveaux; l'extension d'un jeu vidéo existant dont au moins deux des éléments précités sont nouveaux est assimilée à un nouveau jeu vidéo;

4° version finale: la version du jeu vidéo telle qu'elle existe 31 jours après sa commercialisation. Par commercialisation, on entend la date de la première mise en vente du jeu vidéo développé.

§ 3. Par dérogation à l'article 194*ter*, § 1er, alinéa 1er, 8° et 9°, on entend par:

1° dépenses directement liées à la production et à l'exploitation: les dépenses qui sont liées à la réalisation de l'œuvre éligible, telles que notamment:

— les dépenses liées à l'acquisition des droits intellectuels nécessaires ou utiles à la réalisation de l'œuvre éligible pour leur quote-part affectée à celle-ci;

— les salaires et autres indemnités du personnel ou les indemnités des prestataires de services indépendants, associés à la réalisation de l'œuvre éligible;

— les charges sociales liées aux salaires et frais visés au deuxième tiret;

— les frais de transport et de logement de personnes, limités à un montant correspondant à 25 p.c. des frais visés au deuxième tiret;

— les achats de matières, fournitures et matériels pour leur quote-part affectée à la réalisation de l'œuvre éligible;

— les dépenses liées aux tests nécessaires ou utiles à la réalisation de l'œuvre éligible;

— les frais d'assurance directement liés à la réalisation de l'œuvre éligible, pour autant qu'il puisse être prouvé que ces dépenses se rapportent au nouveau jeu vidéo développé;

— de vertaalkosten van het in aanmerking komende werk;

2° uitgaven die niet rechtstreeks verbonden zijn aan de productie en de exploitatie, inzonderheid de volgende uitgaven:

— de uitgaven die zijn gerelateerd aan de administratieve, financiële en juridische organisatie en begeleiding van de realisatie van een in aanmerking komend werk;

— de financiële vergoedingen en commissielonen betaald in verband met de werving van ondernemingen die een raamovereenkomst voor de realisatie van een in aanmerking komend werk hebben gesloten;

— de kosten inherent aan de financiering van het in aanmerking komend werk of de bedragen die werden gestort op grond van een raamovereenkomst zoals bedoeld in artikel 194*ter*, § 1, eerste lid, 5°, met inbegrip van de kosten voor juridische bijstand, de advocatenkosten, de interesten, de garantiekosten, de administratieve kosten, de commissielonen en de representatiekosten;

— de facturen die zijn opgesteld door de in aanmerking komende investeerder, met uitzondering van de facturen van facilitaire bedrijven, voor zover de aangerekende goederen of diensten tot de directe productiekosten kunnen worden gerekend en voor zover de gehanteerde prijzen overeenkomen met de prijs die zou worden betaald als de interveniërende vennootschappen totaal onafhankelijk van elkaar zouden zijn;

— de commercialiseringskosten met betrekking tot het in aanmerking komende werk die ten laste komen van de productievennootschap.

§ 4. In afwijking van artikel 194*ter*, § 1, vijfde lid, komen de uitgaven gedaan binnen de zes maanden voorafgaand aan de ondertekening van de raamovereenkomst voor het in aanmerking komend werk nooit in aanmerking.

§ 5. Per belastbaar tijdperk wordt de vrijstelling bedoeld in artikel 194*ter*, § 2, verleend ten belope van een bedrag beperkt tot 50 pct. van de belastbare gereserveerde winst van het belastbaar tijdperk vastgesteld vóór de samenstelling van de vrijgestelde reserve bedoeld in artikel 194*ter*, § 4, met een maximum van 750 000 euro. Dit grensbedrag en dit maximum zijn van toepassing op het totaal van de vrijstellingen als bedoeld in de artikelen 194*ter*, 194*ter*/1 en 194*ter*/3.

In afwijking van artikel 194*ter*, § 8, vierde lid, bedraagt de som van alle fiscale waarden van de

— les frais de traduction de l'œuvre éligible;

2° dépenses non directement liées à la production et à l'exploitation: notamment les dépenses suivantes:

— les dépenses qui concernent l'organisation administrative, financière et juridique et l'assistance de la réalisation d'une œuvre éligible;

— les frais financiers et les commissions payés dans le cadre du recrutement d'entreprises concluant une convention-cadre destinée à la réalisation d'une œuvre éligible;

— les frais inhérents au financement de l'œuvre éligible ou des sommes versées sur base d'une convention-cadre telle que visée à l'article 194*ter*, § 1er, alinéa 1er, 5°, y compris les frais juridiques, les frais d'avocats, les intérêts, les frais de garantie, les frais administratifs, les commissions et les frais de représentation;

— les factures qui émanent de l'investisseur éligible, à l'exception des factures d'entreprises de services techniques lorsque les biens ou services facturés sont directement liés à la production et dans la mesure où le montant de ces factures correspond au prix qui aurait été payé si les sociétés intervenantes étaient totalement indépendantes l'une de l'autre;

— les frais de commercialisation de l'œuvre éligible qui sont à charge de la société de production.

§ 4. Par dérogation à l'article 194*ter*, § 1er, alinéa 5, les dépenses effectuées dans les six mois qui précèdent la signature de la convention-cadre de l'œuvre éligible ne sont jamais éligibles.

§ 5. Par période imposable, l'exonération prévue à l'article 194*ter*, § 2, est accordée à concurrence d'un montant limité à 50 p.c., plafonnés à 750 000 euros, des bénéfices réservés imposables de la période imposable, déterminés avant la constitution de la réserve exonérée visée à l'article 194*ter*, § 4. Ce montant limite et ce plafond sont applicables au total des exonérations visées aux articles 194*ter*, 194*ter*/1 et 194*ter*/3.

Par dérogation à l'article 194*ter*, § 8, alinéa 4, la somme de toutes les valeurs fiscales des attestations

taxshelterattesten per in aanmerking komend werk maximaal 2 500 000 euro.

§ 6. Om overeenkomstig artikel 194*ter*, § 7, eerste lid, 3°, tweede gedachtestreepje, te kunnen bevestigen dat de realisatie van het oorspronkelijke videospel is voltooid, moet de betrokken Gemeenschap zich ervan vergewissen dat wel degelijk een eindversie werd gerealiseerd."

27 maart 2018

Luk VAN BIESEN (Open Vld)
Dirk VAN MECHELEN (Open Vld)
Vincent VAN QUICKENBORNE (Open Vld)

tax shelter s'élève par œuvre éligible à 2 500 000 euros maximum.

§ 6. Pour pouvoir attester, conformément à l'article 194*ter*, § 7, alinéa 1er, 3°, deuxième tiret, que la réalisation du jeu vidéo original est achevée, la Communauté concernée doit s'assurer que qu'une version finale a bien été réalisée."

27 mars 2018

Centrale drukkerij – Imprimerie centrale