

BELGISCHE KAMER VAN
VOLKSVERTEGENWOORDIGERS

30 mei 2018

WETSVOORSTEL

**tot wijziging van het Wetboek van de
inkomstenbelastingen 1992 teneinde
de taxshelter uit te breiden tot de
gamingindustrie**

(ingediend door de heren Roel Deseyn,
Jef Van den Bergh en Vincent Van Peteghem)

CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS
DE BELGIQUE

30 mai 2018

PROPOSITION DE LOI

**modifiant le Code des impôts sur
les revenus 1992 en vue d'étendre
le tax shelter à l'industrie
du jeu vidéo**

(déposée par MM. Roel Deseyn,
Jef Van den Bergh et Vincent Van Peteghem)

SAMENVATTING

België geniet een uitstekende reputatie op het vlak van het opleiden van studenten in de productie en coproductie van computerspellen/games.

Toch blijft de Belgische game-industrie zelf eerder een kleine creatieve sector, die kampt met financieringsproblemen. Door het uitblijven van een specifiek gamebeleid bijten vooral de kleine bedrijven en starters hun tanden stuk op de buitenlandse concurrentie. Het kost België jobs en daarmee ook belastinginkomsten.

Dit wetsvoorstel wil de Belgische gamesector stimuleren door het toepassingsgebied van de tax shelter, zoals die geldt voor audiovisuele werken en podiumkunsten, uit te breiden tot het domein van de gamingindustrie.

RÉSUMÉ

La Belgique jouit d'une excellente réputation en ce qui concerne la formation des étudiants dans les secteurs de la production et de la coproduction de jeux sur ordinateur et de jeux vidéo.

Toutefois, l'industrie belge du jeu vidéo demeure un secteur créatif de taille relativement modeste confronté à des problèmes de financement. Faute d'une politique spécifiquement axée sur les jeux vidéo, les petites entreprises et les entrepreneurs débutants, surtout, ne sont pas en mesure de rivaliser avec la concurrence étrangère. Cela nuit à la création d'emplois et prive la Belgique de revenus fiscaux.

Cette proposition de loi vise à stimuler le secteur du jeu vidéo en Belgique en étendant à l'industrie du jeu vidéo le champ d'application du régime du tax shelter applicable aux œuvres audiovisuelles et aux arts de la scène.

TER VERVANGING VAN HET VROEGER RONDGEDEELDE
STUK

EN REMPLACEMENT DU DOCUMENT DISTRIBUÉ
PRÉCÉDEMMENT

8643

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:	Abréviations dans la numérotation des publications:
DOC 54 0000/000: Parlementair document van de 54 ^e zittingsperiode + basisnummer en volgnummer	DOC 54 0000/000: Document parlementaire de la 54 ^e législature, suivi du n° de base et du n° consécutif
QRVA: Schriftelijke Vragen en Antwoorden	QRVA: Questions et Réponses écrites
CRIV: Voorlopige versie van het Integraal Verslag	CRIV: Version Provisoire du Compte Rendu intégral
CRABV: Beknopt Verslag	CRABV: Compte Rendu Analytique
CRIV: Integraal Verslag, met links het definitieve integraal verslag en rechts het vertaald beknopt verslag van de toespraken (met de bijlagen)	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: Plenum	PLEN: Séance plénière
COM: Commissievergadering	COM: Réunion de commission
MOT: Moties tot besluit van interpellaties (beigekleurig papier)	MOT: Motions déposées en conclusion d'interpellations (papier beige)

Officiële publicaties, uitgegeven door de Kamer van volksvertegenwoordigers	Publications officielles éditées par la Chambre des représentants
Bestellingen: Natieplein 2 1008 Brussel Tel. : 02/ 549 81 60 Fax : 02/549 82 74 www.dekamer.be e-mail : publicaties@dekamer.be	Commandes: Place de la Nation 2 1008 Bruxelles Tél. : 02/ 549 81 60 Fax : 02/549 82 74 www.lachambre.be courriel : publicaties@lachambre.be
De publicaties worden uitsluitend gedrukt op FSC gecertificeerd papier	Les publications sont imprimées exclusivement sur du papier certifié FSC

TOELICHTING

DAMES EN HEREN,

Dit voorstel herneemt deels het stuk DOC 52 1610/001 van 24 november 2008.

A) Algemeen:

Dit wetsvoorstel heeft tot doel om het *tax shelter*-stelsel, dat werd geïntroduceerd bij artikel 128 van de programmawet van 2 augustus 2002, uit te breiden tot de ontwikkeling en productie van computerspellen. Het uitbreiden van het bestaande *tax shelter*-stelsel tot de games beoogt de creatie, de diversiteit en de in die actieve professionele actoren te ondersteunen. Het is opgevat als een aanvulling op het bestaande cultuur- en onderwijsbeleid van de Gemeenschappen, dat in hoofdzaak via subsidies gestalte krijgt en is in dat opzicht dan ook niet beperkt tot door de Gemeenschappen gesubsidieerde werken. Of een game succes zal hebben, kan niet worden voorspeld, maar dankzij het *tax shelter*-stelsel kunnen privéinvesteerders worden aangetrokken om zo makkelijker toegang te krijgen tot risicokapitaal.

B) *Braindrain vs brain gain*:

België geniet een uitstekende reputatie op het vlak van het opleiden van studenten in de productie en co-productie van computerspellen/games, die nationaal en internationaal veel weerklank krijgen.

De opleiding *Digital Arts & Entertainment* (DAE) aan de Hogeschool West-Vlaanderen telt zo'n 850 studenten, waaronder 150 buitenlandse studenten. De opleiding levert volleurde en polyvalente alumni af, die geknipt zijn om te gaan werken in de game-industrie. Eind september 2017 werd DAE zelfs door *The Rookies*, een organisatie die wereldwijd naar creatief talent speurt, uitgeroepen tot *Best Game Design & Development School* in 2017.¹

De Universiteit van Limburg heeft sinds enige tijd ook een volwaardige universitaire opleiding gewijd aan "game- & digitaal design". In Wallonië biedt dan weer de Hogeschool Albert Jacquard van Namen een volwaardige opleiding aan in videogames.

Ondanks de uitstekende opleidingen in ons land blijft de game-industrie zelf eerder een kleine creatieve sector, die kampt met financieringsproblemen. Door het

¹ www.therookies.co.

DÉVELOPPEMENTS

MESDAMES, MESSIEURS,

La présente proposition reprend, en partie, le texte de la proposition de loi DOC 52 1610/001 du 24 novembre 2008.

A) *Généralités*

La présente proposition de loi a pour objet d'étendre le régime du *tax shelter*, introduit par l'article 128 de la loi-programme du 2 août 2002, au développement et à la production de jeux vidéo. L'élargissement aux jeux vidéo du régime actuel de *tax shelter* vise à soutenir la création, la diversité et les professionnels actifs dans ce secteur. Il vise à compléter la politique actuellement menée par les communautés en matière de culture et d'enseignement, principalement concrétisée au moyen de subventions, et ne se limite dès lors pas, à cet égard, aux œuvres subventionnées par les communautés. Le succès des jeux vidéo n'est pas prévisible mais le régime du *tax shelter* permettra d'attirer des investisseurs privés, et d'ainsi trouver, plus facilement, du capital à risque.

B) *Chasser ou charmer les cerveaux*:

La Belgique jouit d'une excellente réputation, aux niveaux national et international, en ce qui concerne la formation des étudiants dans les secteurs de la production et de la coproduction de jeux sur ordinateur et de jeux vidéo.

La formation "*Digital Arts & Entertainment*" (DAE) dispensée à la Haute École de Flandre occidentale (Howest) réunit quelque 850 étudiants, dont 150 étrangers. À l'issue de cette formation, ces étudiants sont des concepteurs accomplis et polyvalents préparés à entrer dans l'industrie du jeu vidéo. Fin septembre 2017, *The Rookies*, une organisation qui recherche des talents créatifs à travers le monde, a même décerné à la DAE le titre *the Best Game Design & Development School* pour 2017.¹

Depuis quelque temps, l'Université du Limbourg consacre également un cursus universitaire à part entière au "*game & digital design*", tandis qu'en Wallonie, la Haute École Albert Jacquard propose, à Namur, une formation complète dans le domaine des jeux vidéo.

En dépit de l'excellente qualité des formations dispensées dans notre pays, l'industrie du jeu vidéo demeure un secteur créatif relativement modeste en proie à des

¹ www.therookies.co.

uitblijven van een specifiek gamebeleid bijten vooral de kleine bedrijven en starters hun tanden stuk op de buitenlandse concurrentie. Het kost België jobs en daarmee ook belastinginkomsten.

Voor de desbetreffende hogescholen en universiteiten betekent dit dat hun alumni vaak genoodzaakt zijn om op zoek te gaan naar een job in het buitenland, als ze effectief in de game-industrie aan de slag willen gaan. Als ze niet naar het buitenland willen gaan, kiezen ze vaak voor een job in een andere sector.

Concreet vertaalt zich dat in braindrain van Belgische topstudenten die naar het buitenland verhuizen. Zo'n 30 à 40 % van de alumni zoekt een job in de buitenlandse game-industrie, meestal die van Canada, VS, Japan of China. Als we dit afzetten tegen de filmindustrie in ons land, dan zien we daar een enorm verschil. Slechts 6 % van de alumni gaat daar naar het buitenland en dit dankzij de *tax shelter* voor de audiovisuele sector.²

Het feit dat er momenteel een dergelijke braindrain plaatsvindt, heeft natuurlijk gevolgen voor de Belgische economie en de eigenlijke begroting. De verschillende Gemeenschappen in dit land investeren elk jaar in onderwijs en meer bepaald in de opleiding van nieuwe gameontwikkelaars, creatieve digitale designers of andere high-end IT-specialisten. Doordat zij massaal kiezen voor een job in het buitenland, betekent dat de return on investment voor onze samenleving voor zo'n 30 à 40 % verloren gaat. Dat ondergraaft ook de Belgische begroting gezien het feit dat hier dan geen belastingen en RSZ-bijdragen geïnd kunnen worden.

Die braindrain heeft ook gevolgen voor de verdere innovatie en technologische ontwikkeling van onze maakindustrie. Een florierende game-industrie kan immers nieuwe innovatietechnologische oplossingen uitwerken voor de Belgische industrie. Dat gebeurt bijvoorbeeld door de technologie uit de gamewereld in andere sectoren in te zetten. Denk bijvoorbeeld aan virtual reality om opleidingen te vorm te geven.³

² Gebaseerd op cijfers verschaft door HOWEST en het jaarrapport 2016 van FLEGA, https://drive.google.com/file/d/0B_cWZ4z363ZmR0N5MTk1b3MycFk/view, p. 31.

³ "Games verdienen dezelfde steun als films", De Tijd, 30 september 2017; FLEGA, Jaarrapport 2016, https://drive.google.com/file/d/0B_cWZ4z363ZmR0N5MTk1b3MycFk/view, p. 32.

problèmes de financement. Faute d'une politique spécifiquement axée sur les jeux vidéo, les petites entreprises et les entrepreneurs débutants, surtout, ne sont pas en mesure de rivaliser avec la concurrence étrangère, ce qui nuit à la création d'emplois et prive la Belgique de revenus fiscaux.

Les hautes écoles et les universités concernées constatent dès lors que leurs diplômés sont souvent contraints de chercher un emploi à l'étranger s'ils veulent effectivement travailler dans l'industrie du jeu vidéo, et que ceux qui n'ont pas envie de s'expatrier choisissent souvent un emploi dans un autre secteur.

Concrètement, cela se traduit par une fuite de cerveaux. Près de 30 à 40 % de ces excellents étudiants belges cherchent un emploi dans l'industrie du jeu vidéo étrangère, le plus souvent au Canada, aux États-Unis, au Japon ou en Chine. Par rapport à notre industrie cinématographique, la différence est considérable. Dans ce secteur, grâce au régime du *tax shelter* applicable au secteur audiovisuel, 6 % seulement des diplômés s'expatrient.²

Le fait que cette fuite des cerveaux ait aujourd'hui lieu a naturellement des conséquences pour l'économie belge et des conséquences budgétaires. Nos trois Communautés investissent chaque année dans l'éducation, en particulier dans la formation de nouveaux développeurs de jeux, de designers numériques créatifs ou d'autres spécialistes des technologies de l'information haut de gamme. Étant donné que ces diplômés cherchent massivement un emploi à l'étranger, dans ce domaine, de 30 à 40 % du retour sur investissement sont perdus pour la Belgique. Cela nuit également au budget de notre pays, ainsi privé d'impôts et de cotisations ONSS.

Cette fuite des cerveaux a également des conséquences en matière d'innovation et de développement technologique pour notre industrie manufacturière. En effet, une industrie du jeu florissante pourrait imaginer de nouvelles solutions technologiques innovantes pour l'industrie belge, par exemple en transposant les technologies du secteur du jeu dans d'autres domaines. La réalité virtuelle pourrait, par exemple, être utilisée dans le cadre de la formation.³

² Comparaison basée sur des chiffres fournis par HOWEST et le rapport annuel 2016 de la FLEGA, https://drive.google.com/file/d/0B_cWZ4z363ZmR0N5MTk1b3MycFk/view, p. 31.

³ Games verdienen dezelfde steun als films, De Tijd, 30 septembre 2017; FLEGA, rapport annuel 2016, https://drive.google.com/file/d/0B_cWZ4z363ZmR0N5MTk1b3MycFk/view, p. 32.

C) Impact op vaardigheden en leeromgeving:

Games of gameontwikkeling hebben daarnaast niet alleen een economische weerslag, maar hebben ook hun impact op de sociale en technische vaardigheden van mensen. Games worden vandaag de dag enkel en alleen geassocieerd met agressief of gewelddadig gedrag, ook al wijst onderzoek duidelijk uit dat er hiervoor geen wetenschappelijke bewijzen zijn.⁴

Omgekeerd worden in het maatschappelijke debat de positieve effecten van games niet of nauwelijks genoemd. Het aanscherpen van coördinatievaardigheden, het verbeteren van oog-hand-breincoördinatie, beter probleemoplossend denken, het stimuleren van de creativiteit, het leren beslissingen nemen, het verbeteren van de selectieve aandacht, leren omgaan met falen, uitdagingen en succes, het flexibeler leren omgaan met emoties, betere identiteitsontwikkeling, het aanleren van sociale vaardigheden, een versterkte ruimtelijke en visuele conceptualisatie, het bevorderen van talenkennis: het zijn allemaal effecten die zijn aangetoond in onderzoek rond games.

Onderzoek toont ook aan dat games een goede leeromgeving kunnen vormen. Hierboven werd reeds gesteld dat het spelen van games heel wat vaardigheden verbetert of aanscherpt. 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. Het spel *Civilization* laat spelers een regeringsvorm kiezen (anarchie, communisme, democratie, despotisme, monarchie) en een samenleving opbouwen. In de klas 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. In een schoolomgeving 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

⁴ Onderzoeksrapport van het VLAAMS INSTITUUT VOOR WETENSCHAPPELIJK EN TECHNOLOGISCH ASPECTENONDERZOEK, Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming, een overzichtstudie, februari 2008.

C) Impact sur les compétences et l'environnement d'apprentissage:

Outre que les jeux ou le développement de jeux ont un impact économique, ils exercent aussi une influence sur les compétences sociales et techniques des individus. Aujourd'hui, les jeux sont exclusivement associés à certains comportements agressifs ou violents bien que certaines études indiquent clairement que cette association ne s'appuie sur aucune preuve scientifique.⁴

Inversement, les effets positifs des jeux sont à peine mentionnés, voire pas du tout, dans les débats de société. Or, les recherches sur le jeu ont démontré qu'il permet d'affiner la coordination, d'améliorer la coordination œil-main-cerveau, d'améliorer la pensée axée sur la résolution de problèmes, de stimuler la créativité, d'apprendre à prendre des décisions, d'améliorer l'attention sélective, d'apprendre à gérer les échecs, les défis et les succès, d'apprendre à gérer les émotions avec plus de souplesse, d'améliorer le développement de l'identité, d'acquérir des compétences sociales, de renforcer la conceptualisation spatiale et visuelle et de promouvoir les compétences linguistiques.

Les recherches indiquent également que le jeu peut constituer un bon environnement d'apprentissage. Il a déjà été indiqué plus haut que le jeu améliore ou affine 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. Dans le jeu *Civilization*, les joueurs choisissent une forme de gouvernement (anarchie, communisme, démocratie, despotisme, monarchie) et bâtissent une civilisation. 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

⁴ Rapport d'étude du VLAAMS INSTITUUT VOOR WETENSCHAPPELIJK EN TECHNOLOGISCH ASPECTENONDERZOEK, Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming, een overzichtstudie, février 2008.

en leert hen de vertaalslag van een verhaal naar de technische logica van een computerprogramma maken.

D) Impact op het welzijn van mensen:

Hierboven werd gesteld dat geen enkele wetenschappelijke studie heeft kunnen uitwijzen dat videogames hand in hand gaan met agressief en gewelddadig gedrag. Het is wel zo dat er daarnaast een groeiende bezorgdheid is omtrent het verslavende karakter van gamen en van het *in-game* gokken.

Verslavingsproblematiek

Het element motivatie is in videogames nu eenmaal zeer sterk aanwezig. Die motivatie wordt gekenmerkt door een keuzevrijheid in en aan games, die op haar beurt een gevoel van autonomie geeft. Die autonomie vertaalt zich in een eigen agenda, eigen doelstellingen, eigen inzet of doorzettingsvermogen, het kiezen voor een spel “op maat” en het kiezen tussen verschillende games.

Ze versterken ook het gevoel van verbondenheid en dat vooral met andere spelers. Teamplay kan daarbij een grote rol spelen, net zoals het creëren van een community of gemeenschap van spelers die hetzelfde of soortgelijke games spelen. Die verbondenheid wordt ook getriggerd door een zeker verwachtingspatroon bij het ontwikkelen van nieuwe games of vervolgedities (sequels), waardoor het ook een gesprekstema wordt onder vrienden (fysiek of online). Een aangepaste marketingstrategie van game-ontwikkelaars speelt daar natuurlijk ook een rol in.

Tot slot spelen ze ook in het gevoel van “competentie”, omdat men als speler kan ervaren dat men goed is in het gamen. Dat kan zich onder meer voordoen bij het verdienen van punten of van *coins*, door verder te evolueren in niveaus/levels (*levelling up*), door op te klimmen in rankings, door “bazen” te verslaan of door doelstellingen te verwezenlijken.

Deze drie grote elementen vertalen zich dan in een genotsgevoel dat men ervaart bij het spelen, wat eigenlijk een zelfmotiverende ervaring is die wordt gekenmerkt door:

- intense concentratie op wat men aan het doen is;
- toename van de actie;
- verlies van zelfbewustzijn;
- verlies van tijdsbesef;

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 en la logique technique d’un programme informatique.

D) Impact sur le bien-être

Comme cela a été mentionné ci-dessus, aucune étude scientifique n’a pu prouver que les jeux vidéo induisent un comportement agressif et violent. Le caractère addictif du jeu et des paris *in-game*, c’est-à-dire incorporés au jeu, suscite toutefois quant à lui une préoccupation croissante.

Problématique de la dépendance

Il est clair que l’élément de la motivation est très présent dans les jeux vidéo. Cette motivation est caractérisée par une liberté de choix dans et parmi les jeux qui induit un sentiment d’autonomie. Celle-ci se traduit par un agenda propre, des objectifs propres, un enjeu ou une persévérance propre, le choix d’un jeu “sur mesure” et le choix entre différents jeux.

Tous ces éléments renforcent également le sentiment d’appartenance à une communauté, et ce surtout vis-à-vis d’autres joueurs. Teamplay peut jouer un rôle considérable à cet égard, la création d’une communauté de joueurs qui s’adonnent aux mêmes jeux ou à des jeux semblables. Ce sentiment d’appartenance est également induit par certaines attentes concernant le développement de nouveaux jeux ou de suites de jeu (*sequels*), ce qui en fait également un sujet de conversation entre amis (physiques ou en ligne). Il est évident qu’une stratégie de marketing adaptée des concepteurs de jeux vidéo joue également un rôle à cet égard.

Ces jeux jouent enfin sur le sentiment de “compétence”, dans la mesure où les joueurs peuvent faire l’expérience de leurs qualités de jeu. Celles-ci peuvent notamment se manifester sous la forme de points ou de pièces que gagnent les joueurs, par le passage à un niveau supérieur (*levelling up*), par les classements, par les victoires contre les *boss* ou par la réalisation d’objectifs.

Ces trois grands éléments génèrent alors par un sentiment de satisfaction que l’on éprouve en jouant, ce qui correspond en réalité à une expérience automotivante caractérisée par les aspects suivants:

- une concentration intense sur l’action en cours;
- une intensification de l’action;
- une perte de la conscience de soi;
- une perte de la notion du temps;

- de activiteit is intrinsiek motiverend, het resultaat is echter bijkomstig.

Een dergelijke zelfmotiverende ervaring kan echter uitmonden in een verslaving wanneer het een *compulsive loop* wordt, een soort vicieuze cirkel waar men niet uitgeraakt: bv. dingen kopen om daar monsters/bazen mee te kunnen verslaan, waardoor je geld of andere beloningen krijgt waarmee je nieuwe dingen kan kopen om zo nog sterkere monsters/bazen te kunnen verslaan.

Zolang zo'n zelfmotiverende ervaring hand in hand gaat met andere vrijetijdsbestedingen, dan is er geen enkel probleem. Het wordt wel een probleem wanneer het dagelijkse leven volledig wordt gewijd aan gamen en men zich hierbij volledig aliëneert van familie, vrienden, school of werk.

Niet iedereen wordt verslaafd aan gamen, dus het ligt zeker niet aan gaming op zich. Het hangt vooral af van een samenspel van verschillende factoren, die eigen aan de persoon zijn of terug te vinden zijn in diens leefwereld en familiale omgeving. Daarom moet dit wetsvoorstel ook de kans bieden om, aanvullend aan de bevoegdheden van de Gemeenschappen inzake welzijn, de nodige omkadering te bieden voor kwaliteitsgaranties en aandacht voor dergelijke verslavingsproblematiek.

In-game gokken

De laatste tijd wordt er ook meer en meer melding gemaakt van *in-game* gokelementen bij videogames. Dergelijke *in-game* gokelementen bevinden zich in de grijze zone van de kansspelen, waarover tot voor kort geen duidelijkheid in bestond of ze nu onder de wet op de kansspelen vielen of niet. Nu bestaat daar wel duidelijkheid over, aangezien de Kansspelcommissie heeft geoordeeld dat ze als kansspelen gekwalificeerd kunnen worden en dus onder de toepasselijke regelgeving vallen.⁵ Het betreft meer bepaald de zogenaamde betalende *loot boxes*.

Loot boxes zijn een soort virtuele schatkisten die items bevatten, die spelers tijdens het spel verder kunnen gebruiken. In zo'n kist kan van alles zitten: extra personages, voorwerpen zoals beschermingskledij, wapens, speciale emoties, superkrachten, een andere uitrusting of kledij, enz. Het is wel zo dat spelers

⁵ KANSSPELCOMMISSIE, "Belgische Kansspelcommissie oordeelt na analyse: Betalende loot boxes zijn kansspelen", 25 april 2018, www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_nl/gamingcommission/news/news_0061.html.

- l'activité est intrinsèquement motivante, alors que le résultat est secondaire.

Ce type d'expérience automotivante peut toutefois devenir addictive lorsqu'elle devient une boucle compulsive (*compulsion loop*), une sorte de cercle vicieux dont on ne parvient pas à s'extraire: par exemple, acheter des attributs permettant de vaincre les monstres/boss, si bien que l'on peut obtenir de l'argent ou d'autres récompenses pour acheter de nouveaux attributs et pouvoir battre des monstres/boss encore plus puissants.

Tant qu'il y a en plus de cette expérience automotivante d'autres loisirs, aucun problème ne se pose. La situation devient toutefois problématique lorsque l'intéressé consacre entièrement sa vie quotidienne aux jeux vidéo, s'aliénant entièrement de sa famille, de ses amis, de l'école ou du travail.

L'addiction ne touchant pas tous les joueurs, elle n'est donc certainement pas inhérente à la pratique des jeux vidéo. Elle dépend surtout d'une combinaison de facteurs propres à la personne, ou se retrouvant dans son milieu de vie ou dans son environnement familial. C'est la raison pour laquelle la présente proposition de loi doit également permettre, en complément des compétences des Communautés en matière de bien-être, d'offrir l'encadrement nécessaire, en ce qui concerne les garanties qualitatives et l'attention à porter à cette problématique de l'addiction.

Paris in-game

Récemment, il a également été de plus en plus question de la présence de jeux de hasard enchâssés (*in-game*) dans les jeux vidéo. Ces jeux relèvent de la zone grise des jeux de hasard. Jusqu'il y a peu, il n'était pas clairement établi s'ils étaient régis ou non par la loi sur les jeux de hasard. Aujourd'hui, cette question a été tranchée. En effet, la Commission des jeux de hasard estime que ces jeux peuvent être qualifiés de jeux de hasard et qu'ils sont dès lors régis par la réglementation en vigueur.⁵ Il s'agit plus particulièrement des "*loot boxes* payants".

Un "*loot box*" (coffre à butin) est en quelque sorte un coffre au trésor virtuel qui contient des objets que les joueurs peuvent utiliser durant le jeu. Ce coffre peut contenir beaucoup de choses: des personnages supplémentaires, des objets tels que des vêtements de protection, des armes, des émotions spéciales, des

⁵ COMMISSION DES JEUX DE HASARD, Conclusion de la Commission des jeux de hasard belge après analyse: "Les loot boxes payants sont des jeux de hasard", 25 avril 2018, https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_fr/gamingcommission/news/news_0061.html

dergelijke dingen niet kopen, maar ze kopen eerder “de kans” op een stukje van het spel. Dat maakt dat een kansspelelement wordt toegevoegd aan de game. Het gaat dus *in se* over schatkistjes met beloningen waarvan de inhoud van tevoren niet bekend is. Bij bepaalde games kan het zelfs zo ver gaan dat een *loot box de facto* noodzakelijk wordt om verder te kunnen gaan in het spel, omdat men bepaalde krachten of items nodig heeft om het spel te winnen of uit te spelen. Denk maar aan *Star Wars Battlefront 2*, waar in de eerste versie van het spel nog dergelijke schatkisten konden worden gekocht met echt geld. Na een golf van kritiek uit de spelersgemeenschap werd die optie uit de game wel verwijderd. Spelers vonden dat het spel verpest werd door het zogenaamde *pay2win*-principe. Wie immers tijdens het spel bereid was meer te betalen, was beter uitgerust en maakte meer kans om te winnen.⁶

Naast *loot boxes* zien we ook andere fenomenen opduiken zoals *skin gambling*. *Skins* zijn virtuele stickers, zoals wapenbehuizingen, handschoenen, schilden, zwaarden, kledij, enz. die gepersonaliseerd worden. Het heeft tot doel het spel te personaliseren. Als speler heb je er zelf geen extra voordelen bij, maar het geeft een gradatie van zelfredzaamheid. Deze virtuele stickers worden dan gebruikt als gokvoorwerp, zoals vandaag chips bij casino's worden gebruikt om mee te gokken. Ze worden door spelers ingezet op goksites, die zich vooral op het *dark net* bevinden, om daarmee geld te verdienen.⁷

Het kan daarbij gaan om *esports betting*, waarbij men wedstrijden organiseert tussen individuele spelers of een ploeg van spelers en daar virtuele stickers kan inzetten op de uitkomst van de wedstrijd. De hoeveelheid die je kan winnen wordt bepaald door de ratio van de inzetten tussen de verschillende teams of individuele spelers. Neem bijvoorbeeld een 75-25 ratio, waarbij dus 3 personen gewed moeten hebben op het ene team of speler en één persoon op het andere team of speler.⁸

Een andere populaire vorm van *skin gambling* betreft het gokken op onlinegoksites via traditionele kansspelen. Men krijgt op die sites de mogelijkheid om zijn virtuele stickers te laten omzetten in een eigen valuta,

⁶ “Kansspelcommissie neemt videogames in het vizier”, De Standaard, 25 april 2018.

⁷ Lahti E., “CS:GO's controversial skin gambling, explained”, www.pcgamer.com / csgo-skin-gambling.

⁸ Lahti E., “CS:GO's controversial skin gambling, explained”, www.pcgamer.com / csgo-skin-gambling.

pouvoirs extraordinaires, d'autres équipements ou vêtements, etc. En fait, les joueurs n'achètent pas ces objets mais bien une “chance” de remporter un élément du jeu. Un jeu de hasard est ainsi enchâssé dans le jeu. Il s'agit donc de petites boîtes au trésor qui contiennent des récompenses mais dont le contenu n'est pas connu à l'avance. Dans certains jeux, il peut même être indispensable de disposer d'un *loot box* pour continuer le jeu dès lors que certains pouvoirs ou certains objets sont nécessaires pour gagner le jeu ou y jouer jusqu'à la fin. Par exemple, dans la première version de *Star Wars Battlefront 2*, ces coffres pouvaient encore être achetés avec de l'argent réel. Après une vague de critiques de la communauté des joueurs, cette option a toutefois été éliminée du jeu, les joueurs estimant que le jeu avait été gâché par le principe du “*pay2win*” (payer pour gagner). En effet, les joueurs prêts à payer plus cher en cours de partie étaient mieux équipés et avaient plus de chances de gagner.⁶

Outre les *loot boxes*, d'autres phénomènes apparaissent, comme le “*skin gambling*”. Les “*skins*” (peaux) sont des décorations virtuelles personnalisées, par exemple des coques destinées aux armes, des gants, des boucliers, des épées, des vêtements, etc. Ces objets servent à personnaliser le jeu. Le joueur n'en tire aucun avantage supplémentaire mais gagne ainsi un certain degré d'autonomie. Ces décorations virtuelles sont ensuite utilisées comme des objets pariés dans le cadre de jeux de hasard, de même que les jetons sont aujourd'hui utilisés pour jouer dans les casinos. Les joueurs les parient sur certains sites de pari, principalement hébergés sur le web caché (*dark net*) pour gagner de l'argent.⁷

Il peut s'agir de paris sportifs (*esports betting*) consistant à organiser des rencontres entre équipes de joueurs ou joueurs individuels et à miser des stickers virtuels sur le résultat de la rencontre. La quantité que l'on peut gagner est définie par le rapport de la mise (la cote) entre les équipes ou joueurs individuels. Prenons par exemple un rapport de 75-25 dans lequel trois personnes doivent donc avoir misé sur une équipe ou un joueur contre une en faveur de l'équipe ou du joueur adverse.⁸

Une autre variante populaire de *skin gambling* consiste à parier sur des sites de paris en ligne par le biais de jeux de hasard traditionnels. Ces sites permettent au joueur de convertir ses stickers virtuels en

⁶ Kansspelcommissie neemt videogames in het vizier, De Standaard, 25 avril 2018.

⁷ Lahti E., CS:GO's controversial skin gambling, explained, www.pcgamer.com / csgo-skin-gambling.

⁸ Lahti E., “CS:GO's controversial skin gambling, explained”, www.pcgamer.com / csgo-skin-gambling.

die gebruikt kan worden om traditionele kansspelen te spelen zoals blackjack, schaar-steen-papier, roulette, dobbelen, enz. De virtuele stickers worden dan *de facto* omgezet in chips om verder te gebruiken in een onlinecasino.⁹

Het spel *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO) is het spel dat het meest wordt gebruikt om aan *skin gambling* te doen. De virtuele wapenstickers van CS:GO worden massaal gebruikt om als chips te worden omgezet voor casinoachtige spelen. Deze vorm van gokken is ongereguleerd en houdt ook geen rekening met de leeftijd van de speler, waardoor het dus vooral nefast is voor minderjarigen.¹⁰

Daarbij moet benadrukt worden dat *skin gambling* niet tot de game-industrie behoort, maar wel tot de wereld van de online casinogames. Dergelijke online casino's kunnen geen lid worden van de beroepsorganisatie van de gamingindustrie.

Uitsluiten van *in-game* gokelementen

Het is onze bedoeling om bovenstaande *in-game* gokelementen uit te sluiten van het toepassingsgebied van onderhavig wetsvoorstel. Ze vormen immers kansspelen in de zin van de wet, zeker wat betreft de *loot boxes*, waardoor dus het uitbreiden van het *tax shelter*-stelsel tot videogames problematisch kan zijn in het kader van de gokverslavingsproblematiek. Het zou de eigenlijke doelstelling van het wetsvoorstel, namelijk het stimuleren van het ontwikkelen van games, in de weg staan. De uitsluiting is dus bedoeld als richtingaanwijzer voor de gameontwikkelaars om zich niet in te laten met het inbouwen van dergelijke *in-game* gokelementen. Vandaar zal dus een in aanmerking komend werk geen *in-game* gokelementen mogen bevatten, anders kan het niet worden erkend.

Wij willen hiermee vooral betrachten dat Belgische game ontwikkelaars zich richten op de ontwikkeling van games die ontspanning en tegelijk ook de nodige meerwaarde bieden voor spelers. Denk maar aan het concept van *gamification*, waarbij men onderwijs en gaming wil combineren om zo een maatschappelijk relevant project uit te bouwen of om bepaalde processen en technieken aan te brengen of uit te testen bij bedrijven. Een mooi voorbeeld daarvan is *Play it Safe*, waarbij men dus via een *game-based* leerplatform mensen op een veilige,

⁹ Lahti E., "CS:GO's controversial skin gambling, explained", www.pcgamer.com/csgo-skin-gambling.

¹⁰ Lahti E., "CS:GO's controversial skin gambling, explained", www.pcgamer.com/csgo-skin-gambling.

monnaie pouvant être utilisée pour des jeux de hasard traditionnels, comme le blackjack, le pierre-papier-ciseaux, la roulette, les dés, etc. Ces stickers virtuels sont alors convertis *de facto* en jetons utilisables à leur tour dans un jeu de casino en ligne.⁹

Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) est le jeu de *skin gambling* le plus joué. Les armes virtuelles de CS:GO sont utilisées massivement pour être converties en jetons destinés aux jeux de casino en ligne. Cette forme de pari n'est pas réglementée et ne tient pas compte de l'âge du joueur, de sorte qu'elle est particulièrement néfaste pour les mineurs.¹⁰

Il convient par ailleurs de souligner que le *skin gambling* ne relève pas de l'industrie du jeu mais plutôt des jeux de casino en ligne. Les casinos en ligne ne peuvent du reste pas adhérer à l'organisation professionnelle qui regroupe les entreprises du jeu en ligne.

Exclusion de l'achat d'éléments *in-game* des jeux vidéo

Notre objectif est d'exclure du champ d'application de la présente proposition de loi l'achat d'éléments *in-game* des jeux vidéo. En effet, ces éléments constituent des jeux de hasard aux termes de la loi, surtout en ce qui concerne les "*loot boxes*", de sorte que l'élargissement du régime de *tax shelter* aux jeux vidéo pourrait être problématique dans le cadre de la dépendance au jeu. Pire, il pourrait nuire à la finalité même de la proposition de loi, à savoir stimuler le développement des jeux vidéo. L'exclusion vise donc à envoyer un signal aux développeurs de jeux vidéo afin qu'ils n'intègrent pas l'achat d'éléments aux jeux vidéo. Pour être éligible, une œuvre ne pourra donc pas en contenir sous peine de ne pouvoir être agréée.

Notre objectif principal est de faire en sorte que les développeurs de jeux vidéo belges se concentrent sur le développement de jeux qui offrent aux joueurs à la fois de la détente et la nécessaire valeur ajoutée. Il suffit de penser au concept de ludification, par lequel on combine l'enseignement et le jeu afin de développer un projet socialement pertinent ou d'appliquer ou de tester certains processus et techniques dans les entreprises. *Play it Safe* en est un bon exemple. Cette application forme les gens à la sécurité et à la prévention, notamment

⁹ Lahti E., "CS:GO's controversial skin gambling, explained", www.pcgamer.com/csgo-skin-gambling.

¹⁰ Lahti E., "CS:GO's controversial skin gambling, explained", www.pcgamer.com/csgo-skin-gambling.

leuke en efficiënte manier opleidt in veiligheid en preventie, zoals EHBO.¹¹

Andere vormen van kennis- en vaardighedenoverdracht aan de speler kunnen betrekking hebben op het aanleren van specifieke vaardigheden en talen, het leren oplossingsgericht denken, het verdiepen in de geschiedenis van een bepaalde periode, enz. Games zoals *Civilization*, *Age of Empires* of *Assassins Creed* zijn daar mooie voorbeelden van. Dergelijke games hebben geen *loot boxes* of *skin gambling* nodig.

E) Zorgen voor een return on investment:

Alternatieve vormen van financiering kunnen een hefboom zijn voor de omzet- en tewerkstellingscijfers van de Belgische game-industrie. Door een *tax shelter* voor games:

- kunnen binnenlandse en buitenlandse investeerders aangetrokken worden zoals momenteel voor Belgische film- en televisieproducties gebeurt;
- kan de concurrentiepositie van de Belgische game bedrijven versterkt worden, aangezien de grootste buitenlandse concurrentie, waaronder het Verenigd Koninkrijk sinds maart 2014, haar eigen *tax shelter* heeft.

Het *tax shelter*-systeem is effectief een uitstekend instrument om de ontwikkeling van de game-industrie in ons land te financieren. Een succesvol spel ontwikkelen kost al snel 30 tot 50 miljoen euro. De kapitaalbehoefte is dan ook groot. Gelet op het grote succes van de *tax shelter* voor audiovisuele werken zijn wij van mening dat een *tax shelter*, naast onze troeven zoals een hoge breedbandpenetratie, een hoge scholingsgraad, ons animatie- en stripverleden en een sterke creatieve traditie, voor de versnelde ontwikkeling van een eigen game-industrie kan zorgen.

Via een *tax shelter* zou de Belgische game-industrie daarom de benodigde financiële boost kunnen krijgen. Dat blijkt duidelijk uit buitenlandse voorbeelden. Zo verdubbelde de werkgelegenheid in de Finse game-industrie op slechts vijf jaar tijd van 1 020 jobs in 2009 naar 2 400 jobs in 2014 door de invoering van een structureel gamebeleid, met onder meer een *tax shelter* en investeringen in gameopleidingen. In vergelijking met België stelt Finland dus bijna vijf keer zoveel mensen tewerk in de game-industrie. Mede dankzij de *tax shelter* realiseerde de Finse game-industrie een omzet van 1 800 miljoen euro in 2014. De 43,6 miljoen euro omzet en de 500 arbeidsplaatsen die de Belgische

¹¹ <https://playitsafe.eu>.

aux premiers secours, d'une manière sûre, ludique et efficace par le biais d'une plate-forme d'apprentissage basée sur le jeu vidéo.¹¹

D'autres formes de transfert de connaissances et de compétences au joueur peuvent se rapporter à l'apprentissage de compétences et de langues spécifiques, à l'apprentissage d'une pensée axée sur les solutions, à l'approfondissement de l'histoire d'une certaine période, etc. Des jeux vidéo comme *Civilization*, *Age of Empires* ou *Assassins Creed* sont de bons exemples. Ils n'ont pas besoin de *loot boxes* ni de *skin gambling*.

B) Garantir un retour sur investissement:

Des formes de financement alternatives peuvent servir de levier au développement des chiffres d'affaires et d'emploi de l'industrie belge du jeu vidéo. Grâce à un *tax shelter* pour les jeux vidéo, il sera possible:

- d'attirer des investisseurs nationaux et étrangers, comme c'est actuellement le cas pour les productions cinématographiques et télévisuelles belges;
- de consolider la position concurrentielle des sociétés de jeux vidéo belges, puisque la plus grande concurrence étrangère, dont le Royaume-Uni depuis mars 2014, dispose de son propre *tax shelter*.

Le système du *tax shelter* est effectivement un excellent instrument pour financer le développement de l'industrie du jeu vidéo dans notre pays. Développer un jeu à succès coûte vite 30 à 50 millions d'euros. Les besoins en capitaux sont donc élevés. Compte tenu du grand succès du *tax shelter* pour les œuvres audiovisuelles, nous pensons qu'en plus de nos atouts, tels qu'une forte pénétration du haut débit, un haut niveau d'éducation, notre passé dans les secteurs de l'animation et de la bande dessinée et une forte tradition créative, un *tax shelter* peut accélérer le développement de notre propre industrie du jeu vidéo.

Un *tax shelter* pourrait dès lors donner le coup de pouce financier nécessaire à l'industrie belge du jeu vidéo. Les exemples étrangers le montrent clairement. Par exemple, en seulement cinq ans, l'emploi dans l'industrie finlandaise des jeux vidéo a doublé, passant de 1 020 emplois en 2009 à 2 400 emplois en 2014, grâce à la mise en œuvre d'une politique structurelle des jeux vidéo, y compris un *tax shelter* et des investissements dans la formation aux jeux vidéo. Par rapport à la Belgique, la Finlande emploie donc près de cinq fois plus de personnes dans l'industrie du jeu vidéo. En partie grâce au *tax shelter*, l'industrie finlandaise des jeux vidéo a réalisé un chiffre d'affaires de 1 800 millions

¹¹ <https://playitsafe.eu>.

game sector in 2014 genereerde, staan hierbij in schril contrast.¹² Tel daarbij op dat tussen 2012 en 2014 de Finse overheid 14 miljoen euro geïnvesteerd heeft in haar gamingindustrie. In amper 5 jaar tijd heeft Finland een return on investment gecreëerd van ruim 6 000 %.¹³

F) Verhouding tot bestaande tax shelter-stelsels:

Wetgevingstechnisch wijzigt dit voorstel de bestaande artikelen 194ter tot 194ter/2 het Wetboek van de inkomstenbelastingen 1992 (hierna "WIB 1992") niet, maar de uitbreiding tot videospellen wordt in dezelfde onderafdeling, in een nieuw artikel 194ter/3 WIB 1992 ingeschreven.

Het nieuwe artikel 194ter/3 breidt de toepassing van artikel 194ter uit tot videospellen en voorziet in een aantal specifieke, van laatstgenoemd artikel afwijkende, bepalingen, voor zover dit noodzakelijk is voor de voorgestelde uitbreiding.

Op die manier is het volstrekt duidelijk dat deze uitbreiding nergens het *tax shelter*-stelsel voor audiovisueel werk of podiumwerk wijzigt en de erkenning die deze stelsels van de Europese Commissie hebben verkregen door dit voorstel niet in vraag zal worden gesteld.

Buiten de regels die overgenomen zijn van het *tax shelter*-stelsel voor audiovisuele werken en podiumwerken, situeert de link tussen de eigenlijke drie stelsels zich in de beperking van de vrijstelling, overeenkomstig artikel 194ter, § 3, WIB 1992 en het nieuwe artikel 194ter/3, § 4, WIB 1992 tot een bedrag ten belope van 50 procent van de belastbaar gereserveerde winst van het belastbaar tijdperk, met een maximum van 750 000 euro. Dit grensbedrag en dit maximum, per belastbaar tijdperk, zullen gezamenlijk gelden voor de bepaling van de vrijstellingen die kunnen worden genoten in het kader van de *tax shelter* voor audiovisuele werken en de *tax shelter* voor podiumwerken.

Om de Belgische overheid in staat te stellen, binnen een budgettaire context waarin wordt opgeroepen tot voorzichtigheid, over te gaan tot de implementatie van dit stelsel ten behoeve van de game-industrie, wordt de som van alle fiscale waarden van de *tax shelter*-attesten beperkt tot maximum 2 500 000 euro per videospel.

¹² FLEGA, Jaarrapport 2016, https://drive.google.com/file/d/0B_cWZ4z363ZmR0N5MTk1b3MycFk/view, p. 24.

¹³ FLEGA, Jaarrapport 2016, https://drive.google.com/file/d/0B_cWZ4z363ZmR0N5MTk1b3MycFk/view, p. 32.

d'euros en 2014. Le chiffre d'affaires de 43,6 millions d'euros et les 500 emplois générés par le secteur belge des jeux vidéo en 2014 contrastent fortement.¹² Ajoutez à cela le fait qu'entre 2012 et 2014, les autorités finlandaises ont investi 14 millions d'euros dans leur industrie du jeu vidéo. En seulement 5 ans, la Finlande a créé un retour sur investissement de plus de 6000 %.¹³

C) Relation avec les régimes de tax shelter existants

D'un point de vue légistique, la présente proposition de loi ne vise pas à modifier les articles 194ter à 194ter/2 du Code des impôts sur les revenus 1992 (ci-après "CIR 1992") mais à étendre leur application aux jeux vidéo en insérant, dans la même sous-section, un article 194ter/3 CIR 1992.

Cet article 194ter/3 étend l'application de l'article 194ter aux jeux vidéo et prévoit plusieurs dispositions spécifiques, dérogoratoires à ce dernier article, pour autant que l'extension proposée le requière.

Il est ainsi parfaitement clair que cette extension ne modifie en rien le régime de *tax shelter* appliqué aux œuvres audiovisuelles et œuvres scéniques et qu'elle ne remettra pas en question la reconnaissance de ces régimes par la Commission européenne.

Hormis les règles issues du régime du *tax shelter* pour les œuvres audiovisuelles et pour les productions scéniques, le lien entre les trois régimes proprement dits réside dans la limitation de l'exonération qui, conformément à l'article 194ter, § 3, et au nouvel article 194ter/3, § 4, du CIR 1992, équivaut à un montant fixé à 50 %, et plafonné à 750 000 euros, des bénéfices réservés imposables de la période imposable. Ce montant limité et ce plafond, par période imposable, s'appliquent conjointement pour la détermination des exonérations qui peuvent être obtenues dans le cadre du *tax shelter* pour les œuvres audiovisuelles et du *tax shelter* pour les œuvres scéniques.

Pour permettre aux pouvoirs publics belges de procéder à la mise en œuvre de ce régime au profit de l'industrie du jeu vidéo dans un contexte budgétaire qui incite à la prudence, la somme de toutes les valeurs fiscales des attestations *tax shelter* est limitée à un maximum de 2 500 000 euros par jeu vidéo.

¹² FLEGA, Rapport 2016, https://drive.google.com/file/d/0B_cWZ4z363ZmR0N5MTk1b3MycFk/view, p. 24.

¹³ FLEGA, Rapport annuel 2016, https://drive.google.com/file/d/0B_cWZ4z363ZmR0N5MTk1b3MycFk/view, p. 32.

G) Staatssteun:

De uitbreiding van de *tax shelter* tot de computerspellen wordt ingegeven door de goedkeuring op 13 december 2007 door de Europese Commissie om de *tax shelter* in Frankrijk uit te breiden tot de industrie van computerspellen. De Europese Commissie argumenteert dat videogames eveneens als cultuurproduct zijn te beschouwen waardoor fiscale steun aan de sector kan worden toegelaten.¹⁴

Het is echter niet mogelijk om te genieten van de vrijstelling onder de Groepsvrijstellingsverordening van 2014, aangezien videospellen door de Europese Commissie daarvan worden uitgesloten.¹⁵ Dit maakt dat een uitbreiding van de *tax shelter* tot de videospellen zal moeten worden aangemeld aan de Europese Commissie volgens de geijkte procedure. Het feit dat men niet onder de Groepsvrijstellingsverordening kan vallen, impliceert immers niet dat een maatregel als ontoelaatbare steun moet worden verklaard in het licht van de artikelen 107-108 van het Verdrag betreffende de werking van de Europese Unie (VwEU).

Wij hebben er vertrouwen in dat de Europese Commissie deze uitbreiding zal goedkeuren. Er zijn dan ook genoeg argumenten te vinden, die een dergelijke stelling ondersteunen. In de eerste plaats is het zo dat de gebruikte criteria of toepassingsvoorwaarden om als videospel in aanmerking te komen gelijkaardig zijn aan die van de *tax shelter* voor audiovisuele werken en podiumwerken. Die criteria werden immers al aanvaard door de Europese Commissie en kunnen dus ook aanvaard worden in dit geval.

1. Culturele doelstelling:

Het voorstel heeft daarnaast weldegelijk een culturele doelstelling. Als we kijken naar de Franse *tax shelter*, dan merken we op dat de Commissie positief heeft geantwoord op de algemene vraag of videospellen als culturele producten kunnen worden beschouwd. De Commissie verwijst immers naar het standpunt van Unesco dat het culturele karakter van de videospellenbranche, alsmede de rol daarvan op het gebied van de

¹⁴ Beschikking van de Commissie van 11 december 2007 betreffende staatssteun C 47 / 06 Belastingkrediet voor de vervaardiging van videospelletjes ten gunste van Frankrijk, Pb. L. 118, pp. 16-29.

¹⁵ Considerans 72 van Verordening (EU) Nr. 651 / 2014 van de Commissie van 17 juni 2014 waarbij bepaalde categorieën steun op grond van de artikelen 107 en 108 van het Verdrag met de interne markt verenigbaar worden verklaard, Pb. L. 187.

G) Aide d'État

L'extension du *tax shelter* aux jeux vidéo s'inspire de l'approbation donnée le 13 décembre 2007 par la Commission européenne à l'extension du *tax shelter* à l'industrie des jeux vidéo en France. La Commission européenne argue que les jeux vidéo doivent également être considérés comme des produits culturels, autorisant de ce fait l'octroi d'aides fiscales à ce secteur.¹⁴

Il n'est toutefois pas possible de bénéficier de l'exonération en vertu du Règlement d'exemption par catégorie de 2014, étant donné que les jeux vidéo en sont exclus par la Commission européenne.¹⁵ Cela signifie qu'une extension du *tax shelter* aux jeux vidéo devra être signalée à la Commission européenne selon la procédure consacrée. Ce n'est cependant pas parce que les jeux vidéo ne peuvent pas relever du champ d'application du Règlement d'exemption par catégorie qu'une mesure doit pour autant être qualifiée d'aide illicite à la lumière des articles 107 et 108 du Traité sur le fonctionnement de l'Union européenne (TFUE).

Nous avons bon espoir que la Commission européenne approuvera cette extension. Il existe en effet suffisamment d'arguments permettant d'étayer cette affirmation. Premièrement, les critères d'utilisation et les conditions d'application à remplir pour que les jeux vidéo entrent en ligne de compte sont identiques à ceux prévus dans le cadre du *tax shelter* pour les œuvres audiovisuelles et pour les œuvres scéniques. Ces critères ont déjà été acceptés par la Commission européenne et peuvent donc également l'être dans le cas présent.

1. Objectif culturel:

Par ailleurs, la présente proposition poursuit bel et bien un objectif culturel. L'examen du cas du *tax shelter* français nous apprend que la Commission a répondu par l'affirmative à la question générale visant à déterminer si les jeux vidéo pouvaient être considérés comme des produits culturels. En effet, la Commission renvoie à la position adoptée à ce sujet par l'Unesco, qui reconnaît le caractère culturel du secteur des jeux vidéo ainsi

¹⁴ Décision de la Commission du 11 décembre 2007 concernant l'aide d'État C 47/06 – Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo, JO L 118, p. 16-29.

¹⁵ Considérant n°72 du Règlement (UE) n°651/2014 de la Commission du 17 juin 2014 déclarant certaines catégories d'aides compatibles avec le marché intérieur en application des articles 107 et 108 du Traité, JO L 187.

culturele diversiteit, erkent.¹⁶ “De Commissie gaat hierbij ook akkoord met de argumenten die door derden en de Franse autoriteiten werden aangevoerd, namelijk dat videospelen, beelden, waarden en thema’s kunnen doorgeven die een weerspiegeling zijn van de culturele omgeving waarin zij werden gecreëerd en dat zij kunnen inwerken op de denkwijze en de culturele referentiepunten van de gebruikers, voornamelijk van de jonge spelers. In dit verband merkt de Commissie ook op dat de Unesco een verdrag heeft aangenomen betreffende de bescherming en de bevordering van de diversiteit van cultuuruitingen.¹⁷ Bovendien neemt de Commissie er nota van dat videospelen steeds meer ingang vinden bij verschillende leeftijdsgroepen en sociale klassen alsook bij mannen en vrouwen.”¹⁸

In die zin kan nog altijd geargumenteed worden dat de hoofddoelstelling van videospelen nog steeds het zorgen voor interactieve ontspanning blijkt te zijn. Dat betekent volgens de Commissie evenwel niet “dat bepaalde videospelen ook geen culturele dimensie kunnen hebben, zoals dat geldt voor bepaalde theatervormen waarbij er eveneens interactie met het publiek plaatsvindt. Het feit dat videospelen veeleer als software in plaats van als audiovisuele producten kunnen worden beschouwd, doet ook niets af aan het feit dat sommige spelletjes eveneens als culturele producten in de zin van artikel 87, lid 3, onder d), van het Verdrag kunnen worden aangemerkt. Derhalve moet geconcludeerd worden dat bepaalde videospelen culturele producten kunnen zijn”.¹⁹

Gezien het feit dat de *tax shelter* voor videospelen enkel betrekking kan hebben op originele videospelen en erkend moet zijn door de bevoegde diensten van de betrokken Gemeenschap, kan dus weldegelijk besloten worden dat het voorstel een culturele doelstelling heeft.

¹⁶ Zie de website van de Unesco, met name de bladzijden betreffende de cultuurindustrie en het belang daarvan voor de cultuur: http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=2461&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html.

¹⁷ Het verdrag werd op 20 oktober 2005 tijdens de Algemene Conferentie van de Unesco aangenomen en opgenomen in het communautair recht bij besluit 2006/515/EG van de Raad van 18 mei 2006 inzake de sluiting van het Unesco-Verdrag betreffende de bescherming en de bevordering van de diversiteit van cultuuruitingen (PB L 201 van 25.7.2006, p. 15) (de tekst kan worden geraadpleegd op de volgende website: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf>).

¹⁸ Beschikking van de Commissie van 11 december 2007 betreffende staatssteun C 47 / 06 Belastingkrediet voor de vervaardiging van videospelletjes ten gunste van Frankrijk, Pb. L. 118, 23, overw. 64.

¹⁹ Beschikking van de Commissie van 11 december 2007 betreffende staatssteun C 47 / 06 Belastingkrediet voor de vervaardiging van videospelletjes ten gunste van Frankrijk, Pb. L. 118, 23, overw. 65.

que son rôle en matière de diversité culturelle.¹⁶ “[La Commission] prend aussi note des arguments avancés par certains tiers et par les autorités françaises, notamment ceux selon lesquels les jeux vidéo peuvent véhiculer des images, des valeurs, des thèmes qui reflètent l’environnement culturel dans lesquels ils sont créés et peuvent agir sur les modes de pensée et les références culturelles des utilisateurs, et tout particulièrement sur les jeunes classes d’âge. La Commission note aussi dans ce contexte que l’Unesco a adopté une convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles.¹⁷ En outre, la Commission prend note de la diffusion de plus en plus large des jeux vidéo parmi les différentes classes d’âges et catégories socioprofessionnelles ainsi qu’après des hommes et des femmes.”¹⁸

En ce sens, on peut toujours arguer que l’objectif principal des jeux vidéo est toujours de fournir un divertissement interactif. Selon la Commission, cela n’empêche cependant pas que “certains jeux vidéo puissent aussi avoir une dimension culturelle, comme c’est le cas de certaines formes théâtrales où l’interaction avec le public est également présente. De même, le fait que les jeux vidéo puissent être considérés comme des logiciels plutôt que comme des produits audiovisuels n’affecte en rien le fait que certains d’entre eux puissent également être considérés comme des produits culturels au sens de l’article 87, paragraphe 3, point d), du Traité. Il y a donc lieu de conclure que certains jeux vidéo peuvent constituer des produits culturels.”¹⁹

Compte tenu du fait que la *tax shelter* pour les jeux vidéo peut uniquement porter sur des jeux vidéo originaux et doit être reconnu par les services compétents des Communautés concernées, on peut donc bel et bien en conclure que la présente proposition poursuit un

¹⁶ Voir site Internet de l’Unesco, notamment les pages consacrées à l’industrie culturelle et à l’importance de cette industrie pour la culture: http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=2461&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html.

¹⁷ Convention adoptée par la Conférence générale de l’Unesco le 20 octobre 2005 et introduite en droit communautaire par la décision 2006/515/CE du Conseil du 18 mai 2006 relative à la conclusion de la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (JO L 201 du 25.7.2006, p. 15) (le texte peut être consulté sur le site Internet suivant: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf>).

¹⁸ Décision de la Commission du 11 décembre 2007 concernant l’aide d’État C 47/06 – Crédit d’impôt en faveur de la création de jeux vidéo, JO L 118, p.23, considérant 64.

¹⁹ Décision de la Commission du 11 décembre 2007 concernant l’aide d’État C 47/06 – Crédit d’impôt en faveur de la création de jeux vidéo, JO L 118, p.23, considérant 64.

Dat is des te meer te verantwoorden, zoals hierboven werd aangegeven, wanneer de impact van videospelen wordt bekeken in verhouding tot onze leefomgeving en onze leeromgeving.

2. Proportionaliteit:

Verder moet gekeken worden naar het proportioneel karakter van het voorstel. In de discussie met de Europese Commissie zal natuurlijk het proportionaliteitsprincipe onderzocht worden, omdat nu eenmaal ook alternatieve maatregelen onderzocht moeten worden.

Eerst en vooral moet in dat verband gekeken worden naar het **passend karakter** van de maatregel. In die zin kunnen we gemakkelijk verwijzen naar de reeds bestaande *tax shelters* en hun impact op de *funding gap* binnen de sectoren. De productie van audiovisuele werken en podiumwerken draait nu op volle toeren dankzij de *tax shelter* en de algemene karakteristieken van het systeem zijn nu ook voldoende gekend door investeerders en productievenootschappen. Aan het passend karakter van de maatregel kan dus niet getwijfeld worden.

In tweede instantie moet het **stimulerend effect** van de maatregel beoordeeld worden. In dat geval kunnen we opmerken dat de game-industrie in België gekarakteriseerd wordt door bedrijven van zeer kleine omvang t.a.v. hun Europese en mondiale concurrenten, die wel kunnen beschikken over de nodige financiële middelen.

Als we kijken naar de gamesector in België, dan telt die sector ongeveer 72 ondernemingen die vandaag games ontwikkelen (gamingstudio's). Zo'n 65 % daarvan bevindt zich in Vlaanderen (45 studio's), zo'n 30 % in Wallonië (23 studio's) en zo'n 5 % in het Brussels Gewest (4 studio's).²⁰ Het jaarrapport van de beroepsorganisatie FLEGA leert ons dat in 2014 het zakencijfer van een gemiddelde gamingstudio zich situeert tussen de 0 en 50 000 euro (excl. btw). Dit laag zakencijfer maakt dat de financiële middelen bij dergelijke gamingstudio's zéér beperkt zijn om aan risicodiversificatie te doen. Dat gebrek aan risicodiversificatie verplicht deze studio's om vrijwel volledig afhankelijk te zijn van het welslagen van één bepaald project en dus bij een mislukking gedoemd zijn om failliet te gaan.²¹

Deze enorm beperkte financiële middelen en het feit

²⁰ Gebaseerd op cijfers van FLEGA vzw en WALGA asbl, beroepsorganisaties van de game-industrie in Vlaanderen, Wallonië/Brussel.

²¹ FLEGA, Jaarrapport 2016, https://drive.google.com/file/d/0B_cWZ4z363ZmR0N5MTk1b3MycFk/view, pp. 17 en 24.

objectif culturel. C'est d'autant plus vrai, comme indiqué ci-avant, lorsque l'impact des jeux vidéo est examiné à l'aune de notre cadre de vie et d'apprentissage.

2. Proportionnalité

Il s'agit par ailleurs de veiller à la proportionnalité de la proposition. Lors de la discussion avec la Commission européenne, le principe de proportionnalité sera bien entendu examiné, des mesures alternatives devant aussi être analysées.

Il convient avant tout de veiller au **caractère approprié** de la mesure. À cet égard, nous pouvons aisément renvoyer aux régimes existants de *tax shelter* et à leur incidence sur le déficit de financement dans les secteurs. La production d'œuvres audiovisuelles et d'œuvres scéniques tourne aujourd'hui à plein régime grâce au *tax shelter* et les caractéristiques générales du régime sont à présent suffisamment connues des investisseurs et des sociétés de production. Aussi le caractère approprié de la mesure ne peut-il être mis en doute.

En deuxième lieu, il s'agit d'apprécier l'**effet incitatif** de la mesure. À ce propos, nous pouvons faire observer qu'en Belgique, l'industrie des jeux vidéo se caractérise par des entreprises de très petite taille par rapport à leurs concurrents à l'échelle européenne et mondiale, concurrents qui, pour leur part, peuvent disposer des moyens financiers nécessaires.

Lorsqu'on considère le secteur des jeux vidéo en Belgique, on constate qu'il compte quelque 72 entreprises qui développent aujourd'hui des jeux vidéo (studios de jeux vidéo). Environ 65 % d'entre eux sont établis en Flandre (45 studios), quelque 30 %, en Wallonie (23 studios) et environ 5 %, en Région bruxelloise (4 studios).²⁰ Le rapport annuel de l'organisation professionnelle FLEGA nous apprend qu'en 2014, le chiffre d'affaires d'un studio de jeux vidéo moyen oscille entre 0 et 50 000 euros (hors TVA). La faiblesse de ce chiffre d'affaires implique que ce genre de studio de jeux vidéo dispose de moyens financiers très limités pour diversifier les risques. Du fait de ce manque de diversification des risques, ces studios sont forcés de dépendre quasi totalement de la réussite d'un seul projet et dès lors condamnés à la faillite en cas d'échec.²¹

Cette grave pénurie de moyens financiers et le fait

²⁰ Sur la base de chiffres de FLEGA vzw et de WALGA asbl, les organisations professionnelles de l'industrie des jeux vidéo en Flandre, en Wallonie et à Bruxelles.

²¹ FLEGA, Jaarrapport 2016, https://drive.google.com/file/d/0B_cWZ4z363ZmR0N5MTk1b3MycFk/view, pp. 17 et 24.

dat deze gamingstudio's zowat volledig afhankelijk zijn van het welslagen van project tot project, maakt dat elk jaar een groot deel van het aantal afgestuurde grafici en technici – vooral de *crème de la crème* – geen passende job vindt in België en daardoor genoodzaakt is om naar het buitenland te gaan, vooral dan in Canada, de Verenigde Staten of Japan. Zoals hierboven reeds werd aangegeven gaat zo'n 30 % à 40 % van de alumni naar het buitenland, een serieuze braindrain dus.²²

Het financieringsstelsel binnen de gamingindustrie zal dus een enorme boost krijgen, wanneer de bestaande *tax shelter* wordt uitgebreid naar de productie van videospelen. Dit zal dan natuurlijk zijn weerslag hebben op de economische relance van ons land en op de tewerkstellingscijfers.

We kunnen hierbij ook spreken van een niet te verwaarlozen marktfalen bij de productie van – cultureel gezien – Belgische games. Een groot deel van de videospelen zijn immers gebaseerd op stripverhalen, zoals daar zijn Kuifje, De Smurfen, Largo Winch, enz. Het paradoxale aan dit verhaal is dat wij als land bekend zijn omwille van onze “Belgische” stripverhalen, maar dat de games die daarop gebaseerd zijn, in het buitenland worden geproduceerd.

België is tenslotte ook een open economie en vandaar zijn er ook geen remmen op de delocalisatie van gamingstudio's omwille van het bestaan van vergelijkbare fiscale incentives in het buitenland (bv. Canada, Finland, Frankrijk, enz.). Neem nu de allergrootste gamingstudio van België, namelijk Larian Studio's te Gent, die in 2014 nog de Vlaamse Cultuurprijs voor Cultureel Ondernemerschap heeft gekregen. Deze gamingstudio is sindsdien verhuisd naar Ierland, Canada en Rusland.

De uitbreiding van de *tax shelter* tot videospelen moet dus vooral de *fundings gap* in de sector aanpakken. Daarbij kan de sector verder ontwikkelen en meer financieel solidere bedrijven genereren, die gewapend zijn om de internationale concurrentiestrijd aan te gaan. Ze kan dan daarnaast ook de nodige tewerkstelling leveren, de braindrain van onze studenten tegengaan en in samenwerking met de maakindustrie de nodige innovatie en technologische oplossingen aanbieden in andere sectoren dan de gamingindustrie. De hierboven geciteerde cijfers over Finland zijn daar een bewijs van. We kunnen dus niet anders concluderen dat de maatregel een stimulerend effect zal hebben.

²² Gebaseerd op cijfers van HOWEST (Hogeschool West-Vlaanderen).

que ces studios de création de jeux vidéo dépendent presque entièrement de la réussite d'un projet à l'autre, font en sorte que, chaque année, une grande partie des graphistes et des techniciens diplômés – surtout la *crème de la crème* – ne trouvent pas d'emplois qui leur conviennent en Belgique et se voient donc contraints de s'expatrier, surtout au Canada, aux États-Unis et au Japon. Comme cela a déjà été indiqué précédemment, environ 30 % à 40 % des anciens étudiants partent à l'étranger, ce qui constitue donc une sérieuse fuite des cerveaux.²²

L'élargissement du *tax shelter* actuel à la production des jeux vidéo apportera donc un énorme stimulant au système de financement de l'industrie du jeu vidéo. Cette mesure aura bien entendu une incidence sur la relance économique et sur l'emploi dans notre pays.

À cet égard, on peut également parler d'une faille de marché non négligeable pour la production (culturellement parlant) des jeux belges. Une grande partie des jeux vidéo s'inspirent en effet de bandes dessinées, comme Tintin, les Schtroumpfs, Largo Winch, etc. Le paradoxe est que la Belgique est connue pour ses bandes dessinées, alors que les jeux vidéo basés sur celles-ci sont produits à l'étranger.

Enfin, la Belgique est aussi une économie ouverte, si bien que rien ne fait obstacle à la délocalisation de studios de création de jeux vidéo en raison d'incitants fiscaux comparables à l'étranger (par exemple, au Canada, en Finlande, en France, etc.). Prenons le cas du plus grand studio belge de l'industrie du jeu vidéo, Larian Studio's, de Gand, qui a remporté, en 2014, le prix flamand de la culture pour la gestion culturelle. Ce studio a depuis lors déménagé et Irlande, au Canada et en Russie.

L'élargissement du *tax shelter* aux jeux vidéo vise donc avant tout à remédier au déficit de financement dans le secteur. Il peut en outre favoriser son développement et générer des entreprises plus solides sur le plan financier et mieux armées pour faire face à la concurrence internationale. Il peut en outre stimuler l'emploi, endiguer la fuite des cerveaux et, en collaboration avec l'industrie de la fabrication, offrir les innovations et les solutions technologiques nécessaires dans d'autres secteurs de l'industrie du jeu vidéo. Les chiffres précités concernant la Finlande en sont la preuve. Nous pouvons donc en conclure que la mesure aura un effet stimulant.

²² Statistiques basées sur les chiffres de la HOWEST (Hogeschool West-Vlaanderen).

In derde instantie moet gekeken worden of de verleende steun wel **proportioneel** is, m.a.w. of deze steun niet te excessief is t.a.v. het te bereiken doel. Volgens ons is dat allerminst het geval. In dit voorstel wordt ervoor geopteerd om de intensiteit van de geleverde steun te beperken tot 50 % van het totaalbudget voor de productie van een videospel, net zoals dat vandaag bestaat voor audiovisuele werken. We zijn er dan ook van overtuigd dat, zoals hierboven reeds werd aangetoond, dat de *funding gap* in de sector het best aangepakt kan worden door deze steunintensiteit.

3. Concurrentieverstoring:

De laatste vraag die gesteld moet worden is of deze maatregel zou kunnen zorgen voor een concurrentieverstoring of dat ze eerder beperkte concurrentieverstorende effecten zou hebben, waardoor het globale plaatje positief blijkt te zijn.

Als we kijken naar de globale cijfers over heel de wereld, dan zien we dat de gamingindustrie in 2017 ongeveer 109 miljard euro aan omzet heeft gedraaid. Daarvan kan ongeveer 47 % oftewel 51,2 miljard euro aan Azië worden toegeschreven. Noord-Amerika is de tweede grootste regio op dat vlak met zo'n 25 % aan marktaandeel. Europa, Midden-Oosten en Afrika nemen samen 24 % van de markt voor hun rekening.²³

De vijf belangrijkste landen zijn: 1) China (27,5 miljard dollar); 2) VS (25 miljard dollar); 3) Japan (12 miljard dollar); Duitsland (4 miljard dollar); en 5) VK (4 miljard dollar). In België bedraagt dat cijfer, zoals hierboven reeds werd vermeld, zo'n 43 miljoen euro (excl. btw).²⁴

In België worden zo'n veertigtal games per jaar geproduceerd, maar van de honderd best verkochte games in 2015 is geen enkel Belgisch. We kunnen dus zeggen dat de uitbreiding van de *tax shelter* zal kunnen dienen voor de financiering van de productie en realisatie van zo'n dertig à veertig videospelletjes per jaar.

Gelet op wat hierboven werd uiteengezet, zijn wij ervan overtuigd dat mogelijke concurrentieverstorende effecten zéér beperkt zullen zijn.

²³ Newzoo Global Games Market Rapport 2017, <https://newzoo.com/solutions/standard/market-forecasts/global-games-market-report>.

²⁴ FLEGA, Jaarrapport 2016, https://drive.google.com/file/d/0B_cWZ4z363ZmR0N5MTk1b3MycFk/view, p. 24.

Troisièmement, il faut examiner si l'aide qui est apportée n'est pas **disproportionnée**, en d'autres termes si elle n'est pas excessive au regard de l'objectif à atteindre. Ce n'est nullement le cas selon nous. Dans la présente proposition, nous avons choisi de limiter l'aide fournie à 50 % du budget total consacré à la production d'un jeu vidéo, comme c'est le cas aujourd'hui pour les œuvres audiovisuelles. Nous sommes dès lors convaincu que, comme cela a déjà été démontré ci-dessus, cette intensité de l'aide constitue le meilleur moyen de s'attaquer au déficit de financement (*funding gap*) dans le secteur.

3. Distorsion de concurrence

La dernière question qu'il convient de se poser est de savoir si cette mesure pourrait engendrer une distorsion de concurrence ou si elle occasionnerait des effets de distorsion de concurrence plutôt limités, de sorte que le bilan global serait positif.

Si nous examinons les chiffres globaux dans le monde entier, nous constatons que l'industrie du jeu a généré environ 109 milliards d'euros de chiffre d'affaires en 2017, 47 % de ce montant, à savoir 51,2 milliards d'euros, pouvant être attribué à l'Asie. L'Amérique du Nord est la deuxième région par ordre d'importance dans ce domaine avec quelque 25 % de part de marché. L'Europe, le Moyen-Orient et l'Afrique représentent ensemble 24 % du marché.²³

Les cinq principaux pays dans le secteur des jeux vidéo sont: 1) la Chine (27,5 milliards de dollars); 2) les USA (25 milliards de dollars); 3) le Japon (12 milliards de dollars); 4) l'Allemagne (4 milliards de dollars); et 5) le Royaume-Uni (4 milliards de dollars). Comme cela a déjà été signalé ci-dessus, ce montant s'élève à quelque 43 millions d'euros (hors TVA) en Belgique.²⁴

Bien qu'une quarantaine de jeux soient produits annuellement en Belgique, aucun des cents jeux les plus vendus en 2015 n'est belge. Il est dès lors permis d'affirmer que l'élargissement du *tax shelter* pourra servir à financer la production et la réalisation d'environ trente à quarante jeux vidéo par an.

À la lumière de ce qui précède, nous sommes convaincu que les éventuels effets de distorsion de concurrence seront très limités.

²³ Newzoo Global Games Market Rapport 2017, <https://newzoo.com/solutions/standard/market-forecasts/global-games-market-report>.

²⁴ FLEGA, Rapport annuel 2016, https://drive.google.com/file/d/0B_cWZ4z363ZmR0N5MTk1b3MycFk/view, p. 24.

4. Aanmelding aan Europese Commissie:

Wij twijfelen er niet aan dat dit voorstel geen ongeoorloofde staatssteun uitmaakt, gezien de verschillende hierboven vermelde argumenten. Niettemin is het, aangezien een *tax shelter* voor videospelen niet onder de Groepsvrijstellingsverordening kan vallen, noodzakelijk dat de nodige stappen worden gezet voor de aanmelding aan de Europese Commissie van deze maatregel. Vandaar zal er ook in een aangepaste inwerkingtreding worden voorzien, zodat de desbetreffende regels enkel in werking kunnen treden na een positieve beslissing van de Europese Commissie.

ARTIKELSGEWIJZE TOELICHTING

Artikel 2

Dit artikel past het opschrift van de onderafdeling IV van deel I, titel III, hoofdstuk II, afdeling III, van het Wetboek van de inkomstenbelastingen 1992 aan met de uitbreiding van het *tax shelter*-stelsel tot videospelen.

Artikel 3

Dit artikel voegt in dezelfde onderafdeling IV een nieuw artikel 194ter/3 in.

Dit artikel 194ter/3 WIB 1992, is van toepassing op de productievennootschappen die als voornaamste doel de productie en de ontwikkeling van nieuwe videospelen hebben.

Deze voorwaarde wordt onderzocht voor het belastbaar tijdperk waarin de in aanmerking komende productievennootschap een raamovereenkomst op grond van artikel 194ter/3 heeft gesloten.

In afwijking van artikel 194ter, § 1, eerste lid, 4°, wordt als in aanmerking komend werk beschouwd een nieuw videospel dat door de bevoegde instantie wordt erkend als Europees videospel.

In tegenstelling tot de *tax shelter* inzake audiovisuele werken en podiumwerken mag een in aanmerking komend werk geen illegale kansspelen of kansspel-elementen bevatten, zoals die bedoeld worden in de zin van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers. Het onderzoeksrapport van de Kansspelcommissie, meer bepaald inzake de betalende *loot boxes*, moet dan als basis dienen voor

4. Communication à la Commission européenne

Compte tenu des arguments exposés ci-dessus, nous sommes convaincus que la présente proposition de loi ne prévoit pas l'octroi d'une aide d'État illicite. Toutefois, étant donné que le Règlement général d'exemption par catégorie ne peut pas s'appliquer à l'extension du *tax shelter* aux jeux vidéo, il conviendra d'effectuer les démarches nécessaires en vue de la notification de cette mesure à la Commission européenne. Par conséquent, il en sera tenu compte à l'égard de son entrée en vigueur de manière à ce que cette mesure ne puisse entrer en vigueur qu'après une décision positive de la Commission européenne.

COMMENTAIRE DES ARTICLES

Article 2

Cet article adapte l'intitulé de la sous-section IV de la partie I, titre III, chapitre II, section III, du Code des impôts sur les revenus 1992 à l'extension du régime du *tax shelter* aux jeux vidéo.

Article 3

Cet article insère, dans la même sous-section, un nouvel article 194ter/3.

L'article 194ter/3 du Code des impôts sur les revenus 1992 s'appliquera aux sociétés de production dont l'objet principal est la production et le développement de nouveaux jeux vidéo.

Cette condition sera examinée pour la période imposable au cours de laquelle la société de production éligible aura conclu une convention-cadre conformément à l'article 194ter/3.

Par dérogation à l'article 194ter, § 1^{er}, alinéa 1^{er}, 4°, tout nouveau jeu vidéo agréé par les services compétents comme jeu vidéo européen sera considéré comme une œuvre éligible.

Contrairement au *tax shelter* en matière audiovisuelle et en matière d'œuvres scéniques, une œuvre éligible ne peut pas comporter de jeux de hasard ou d'éléments de jeux de hasard illégaux au sens de la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les paris, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs. C'est dès lors sur la base du rapport d'enquête sur les *loot boxes* payants rédigé par la Commission des jeux de hasard que l'œuvre éligible devra être appréciée.

de beoordeling van het in aanmerking komend werk en moet bovendien als kwaliteitsgarantie gehanteerd worden door de bevoegde diensten.

Zoals voor de *tax shelter* inzake audiovisuele werken en podiumwerken wordt er bepaald dat het videospel moet worden erkend door de betrokken Gemeenschap. Een dergelijke erkenning vormt voor de investeerders immers een garantie dat het werk dat ze meefinancieren wel degelijk in aanmerking komt voor het voordeel van de *tax shelter*.

Vooreerst dient het te gaan om een origineel videospel, namelijk een videospel waarin het verhaal, de afbeeldingen, de personages, de inhoud, de *gameplay* of de spelfuncties origineel zijn. Het mag daarbij dus niet gaan om een herneming van een reeds bestaand videospel. Bewerkingen van bestaande games komen enkel in aanmerking voor zoverre er ook sprake is van nieuwe verhaallijnen, afbeeldingen, *gameplay*, enz.

Er moet hierbij benadrukt worden dat een uitbreiding van een bestaand videospel, waarin bovenstaande originele elementen of sommige daarvan zijn opgenomen, wordt gelijkgesteld met een origineel videospel. Het is bijvoorbeeld zo dat in de praktijk vaak DLC's worden uitgebracht, zogenaamde *downloadable contents*, die een aanvulling bieden op het reeds uitgebrachte videospel.

Er wordt verder verduidelijkt dat de productie- en exploitatieuitgaven met betrekking tot een videospel moeten worden gedaan binnen een termijn die eindigt ten laatste 36 maanden na ondertekening van de raamovereenkomst voor het bekomen van het *tax shelter*-attest voor de productie van het betreffende werk en uiterlijk 3 maanden na de realisatie van de finale versie van het werk. Met de finale versie wordt het moment bedoeld waarop het videospel voor het eerst op de markt kan worden gebracht en dus verkoopbaar is. Hiermee worden dus gameontwikkelaars niet ontmoedigd om hun product te laten testen door een groep van externe gamers, wat nodig is om de verschillende foutmeldingen of *bugs* te remediëren of om de potentiële marktpenetratie te kunnen inschatten.

Aangezien er, zoals in audiovisuele aangelegenheden, verder geen garantie bestaat dat het werk niet zal worden gekopieerd, dient de finale versie als criterium te worden gehanteerd.

Omwille van de eigenheid en het specifiek traject van de creatie van een videospel (dat een periode tot vier jaar kan bestrijken) is de termijn van achttien maanden na het ondertekenen van een raamovereenkomst soms moeilijk haalbaar voor het realiseren van de Belgische

Ce rapport devra en outre être utilisé par les services compétents en tant que garantie de qualité.

Comme pour le *tax shelter* en matière audiovisuelle et en matière d'œuvres scéniques, il est prévu que le jeu vidéo doit être agréé par la Communauté concernée. Un tel agrément constitue en effet pour les investisseurs la garantie que l'œuvre au financement de laquelle ils participent est bien une œuvre éligible au bénéfice du *tax shelter*.

Il doit tout d'abord s'agir d'un jeu vidéo original, ce qui signifie que l'histoire, le graphisme, les personnages, le contenu, le *gameplay* ou les fonctionnalités doivent être originaux. Il ne peut donc pas s'agir de la reprise d'un jeu vidéo déjà existant. Les adaptations de jeux existants entrent uniquement en ligne de compte lorsque l'histoire, le graphisme, le *gameplay*, etc. sont nouveaux.

Il convient de souligner à cet égard qu'une extension d'un jeu vidéo existant qui contient les éléments originaux précités – ou certains d'entre eux – est assimilée à un jeu vidéo original. Ainsi, des contenus téléchargeables (DLC) qui complètent un jeu vidéo déjà commercialisé sont en pratique régulièrement mis sur le marché.

Il est précisé que les dépenses de production et d'exploitation relatives à un jeu vidéo doivent être effectuées dans un délai qui prend fin maximum 36 mois après la date de signature de la convention-cadre relative à l'obtention de l'attestation *tax shelter* pour la production de l'œuvre concernée et au plus tard 3 mois après la réalisation de la version finale de cette œuvre. On entend par version finale le moment où le jeu vidéo peut pour la première fois être mis sur le marché et donc vendu. Cette réglementation ne découragera donc pas les développeurs de jeux de faire tester leur produit par un groupe de *gamers* externes, ce qui est nécessaire pour remédier aux différents messages d'erreur ou *bugs* qui peuvent se présenter ou pour évaluer la pénétration potentielle du marché.

Étant donné qu'il n'existe pas, comme en matière audiovisuelle, de garantie d'absence de copiage, il est apparu que la version finale devait être le critère à retenir.

En raison de l'unicité et la trajectoire spécifique de la création d'un jeu vidéo (qui peut facilement couvrir une période allant jusqu'à 4 ans), le délai de 18 mois suivant la signature d'une convention-cadre sera souvent difficile à atteindre pour réaliser l'exigence de dépenses

bestedingsvereiste. Daarom wordt specifiek voor videospelletjes een termijn van 36 maanden ingesteld.

Daarnaast treden, in tegenstelling tot hetgeen voor een audiovisueel werk en een podiumwerk geldt, nog een aantal belangrijke productie- en exploitatie-uitgaven op, na het moment van de finale versie van het werk. Wij zijn van mening dat, in tegenstelling tot hetgeen geldt voor audiovisuele werken en podiumwerken, de termijn om kwalificerende uitgaven te doen, dient te worden verlengd met een redelijke termijn na de finale versie. Er wordt dan ook voorzien in een eenvormige termijn om productie- en exploitatie-uitgaven te doen, die eindigt uiterlijk drie maanden na de finale versie. Op die manier kunnen nog onverwachte kosten worden gedekt of kunnen nog bugs/foutmeldingen, die tijdens het spelen worden ontdekt, worden geredigeerd. Inzonderheid wordt niet vereist dat de uitgaven gedaan moeten worden vóór het voltooien van de finale versie. Ze komen ook in aanmerking wanneer ze na de finale versie worden gedaan.

De uitgaven worden ook steeds op het niveau van het werk bekeken. Dit betekent dat zowel de uitgaven gedaan door de hoofdproducent, als de uitgaven gedaan door de coproductanten in aanmerking worden genomen als kwalificerende uitgaven, indien ze aan alle voorwaarden en termijnen opgenomen in de wet voldoen. De coproductanten moeten met andere woorden hun uitgaven niet opnieuw factureren aan de hoofdproducent opdat deze uitgaven in aanmerking zouden komen. Op deze manier wordt naar transparantie gestreefd, bijvoorbeeld met betrekking tot de datum van de uitgaven.

Bepaalde uitgaven worden in de derde paragraaf van artikel 194ter/3 WIB 1992 aan de context van videospellen aangepast:

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

— de uitgaven met betrekking tot de aankoop van de intellectuele rechten, zoals scenario's of verhaallijnen, ontworpen afbeeldingen, *game design*, muziek, adaptatie van een bestaand werk, enz. In afwijking van het *tax shelter*-stelsel podiumwerken worden de ontwikkelingskosten van het scenario die dateren van de periode voor de raamovereenkomst niet uitgesloten;

— lonen en andere vergoedingen van het personeel of vergoedingen van zelfstandige dienstverleners, verbonden aan de creatie en uitvoering van het in aanmerking komend werk. Dit betreft o.a. grafisch design,

belges. C'est la raison pour laquelle un délai de 36 mois est spécifiquement prévu pour les jeux vidéo.

En outre, contrairement à ce qui vaut pour une œuvre audiovisuelle et une œuvre scénique, un certain nombre de dépenses de production et d'exploitation importantes interviennent après le moment de la version finale de l'œuvre. Nous estimons que, contrairement à ce qui vaut en matière d'œuvres audiovisuelles et d'œuvres scéniques, le délai pour effectuer les dépenses éligibles doit être prolongé d'un délai raisonnable après la version finale. Il est ainsi prévu un délai uniforme pour effectuer les dépenses de production et d'exploitation, qui se termine au plus tard un mois après la version finale. Dans ces conditions, il est encore possible de couvrir des frais imprévus ou de remédier à des bugs/messages d'erreur découverts en jouant. Il est notamment prévu que les dépenses ne doivent pas être impérativement effectuées avant l'achèvement de la version finale. Elles sont également prises en compte lorsqu'elles interviennent après l'achèvement de la version finale.

Les dépenses sont toujours examinées au niveau de l'œuvre. Cela signifie qu'aussi bien les dépenses encourues par le producteur principal que les dépenses encourues par les co-producteurs sont éligibles comme dépenses admissibles si elles respectent toutes les conditions et tous les délais prévus dans la loi. En d'autres termes, les coproducteurs ne doivent pas refacturer leurs dépenses au producteur principal pour que ces dépenses soient admissibles. De cette façon, on garde la transparence par exemple en ce qui concerne la date des dépenses.

Certaines dépenses sont adaptées au contexte des jeux vidéo dans le paragraphe 3 de l'article 194ter/3, CIR 92, en projet:

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

— les dépenses liées à l'achat des droits intellectuels, tels que les scénarios ou narrations, les représentations conçues, le *design* du jeu, la musique, l'adaptation d'une œuvre existante, etc. À l'inverse de ce qui est prévu pour le régime de *tax shelter* pour les œuvres scéniques, les frais de développement du scénario qui datent de la période précédant la convention-cadre ne sont pas exclus;

— les salaires et autres indemnités du personnel ou les indemnités des prestataires de services indépendants, associés à la création et à l'exécution de l'œuvre éligible. Cela concerne notamment le *design*

game- en leveldesign, casting, muziekcompositie, animatie, *testing / bugfixing*, enz.;

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

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

— aankopen van materialen, benodigdheden en uitrusting in verhouding tot hun aandeel bij de totstandkoming van het in aanmerking komend werk;

— uitgaven in verband met de tests die noodzakelijk of nuttig zijn voor de totstandkoming van het in aanmerking komend werk. Het is noodzakelijk dat een videospel eerst grondig wordt getest door experts en geïnteresseerde gamers, vooraleer het spel op de markt gebracht kan worden. Op die manier kunnen foutmeldingen of bugs worden gedetecteerd en aangepakt. Dit gebeurt zowel intern als extern. Als men extern gaat, zal men bijkomende ruimtes moeten huren en zal men vergoedingen moeten betalen aan de testers;

— kosten van huur van klank-, acteer- en webruimtes: zoals voor het opnemen van muziekrepertoires, geluidseffecten, *voice-overs* of dialogen, voor het opnemen van acteurs, of voor het opnemen in motioncapture, voor het gebruiken van een game online, enz.;

— de verzekeringskosten die rechtstreeks verband houden met de totstandkoming van het in aanmerking komend werk;

— de vertaalkosten van het in aanmerking komend werk. Videospelen blijven niet beperkt tot de markt in Vlaanderen of België, maar gaat eerder internationaal. Vandaar dat games aangepast moeten worden aan de desbetreffende markt van het land in kwestie;

— kosten van publicatie en van promotie eigen aan de productie: affiches, flyers, aanmaken van het persdossier, website of webpagina, TV- of radioreclame en socialemarketing eigen aan de productie, alsook de kosten eigen aan het op de markt brengen van de finale versie;

2° Uitgaven die niet rechtstreeks verbonden zijn met de productie en de exploitatie, waaronder:

— de uitgaven die gerelateerd zijn aan de administratieve, financiële en juridische organisatie en begeleiding

graphique, le *design* du jeu ou des niveaux, le *casting*, la composition musicale, l'animation, le *testing* et la correction des bugs, etc.

— 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 % des frais visés aux deuxième et troisième tirets;

— l'achat de matériaux, de fournitures et d'équipement proportionnellement à la part qu'ils représentent dans la réalisation de l'œuvre éligible;

— les dépenses liées aux tests nécessaires ou utiles à la réalisation de l'œuvre éligible. Il est nécessaire qu'un jeu vidéo soit d'abord testé de façon approfondie par des experts ou des adeptes de jeux intéressés avant que le jeu puisse être mis sur le marché. Dans ces conditions, il est possible de détecter les messages d'erreur ou les bugs et d'y remédier. Cela se fait tant en interne qu'à l'extérieur. Lorsqu'on s'adresse à l'extérieur, il faut louer des espaces supplémentaires et payer des indemnités aux testeurs;

— les frais de location d'espaces pour le son et les acteurs et d'espaces web: par exemple, pour l'enregistrement de répertoires musicaux, d'effets sonores, de voix *off* ou de dialogues, pour l'enregistrement d'acteurs ou la capture de mouvements, pour l'utilisation d'un jeu en ligne, etc.;

— les frais d'assurance directement liés à la réalisation de l'œuvre éligible;

— les frais de traduction de l'œuvre éligible. Les jeux vidéo ne se limitent pas au marché wallon ou belge, mais visent plutôt le marché international. Aussi les jeux doivent-ils être adaptés au marché du pays concerné;

— les frais d'édition et de promotion propres à la production: affiches, flyers, création du dossier de presse, site web ou page web liée à la production, ainsi que les frais propres à la mise sur le marché de la version finale;

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

bij de productie van een videospel, zoals lonen en andere vergoedingen van het projectmanagement: productiedirecteur, productieassistent, boekhouding, secretariaat;

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

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

— facturen die zijn opgesteld door de in aanmerking komende investeerder met uitzondering van facturen van facilitaire productiebedrijven voor zover de aange-rekende goederen of diensten tot de directe productie-kosten kunnen gerekend worden en voor zover de gehanteerde prijzen overeenkomen met de prijs die zou worden betaald als de tegemoetkomende vennootschappen totaal onafhankelijk van elkaar zouden zijn;

— distributiekosten die voor rekening van de productie-vennootschap zijn.

Net zoals in het kader van het *tax shelter*-stelsel voor audiovisuele werken en podiumwerken, kunnen vergoedingen voor functies, die eerder betrekking hebben op personeelsleden van de productievennootschap dan op de bestuurders van deze vennootschap, als uitgaven worden beschouwd die rechtstreeks verbonden zijn met de productie.

In het kader van videospelen gaat het inzonderheid om vergoedingen van de productie-leider, die het logistieke deel en het dagelijks beheer van de creatie van het werk in handen neemt.

Het is duidelijk dat de directe en indirecte uitgaven slechts in aanmerking worden genomen in de mate dat ze werkelijk betrekking hebben op de periode tot 3 maanden na de finale versie.

Zo zal de betaling bijvoorbeeld van vergoedingen voor uit te voeren prestaties slechts aanvaardbaar zijn voor zover deze prestaties betrekking hebben op deze periode, of komen verzekeringskosten slechts in aanmerking voor wat betreft de dekking van de periode tot 3 maanden na de finale versie.

production d'un jeu vidéo, comme le salaire et les autres rémunérations du management du projet: directeur de production, assistant de production, comptabilité, secrétariat;

— les frais financiers et les commissions payés dans le cadre du recrutement d'entreprises concluant une convention-cadre destinée à la production 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 194ter, § 1^{er}, alinéa 1^{er}, 5^o, y compris les frais juridiques, les frais d'avocats, les intérêts, les frais de garantie, les frais administratifs, les commissions (par exemple, versées à des agents de réservation) et les frais de représentation;

— les factures qui émanent de l'investisseur éligible, à l'exception des factures d'entreprises de services techniques scéniques 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 distribution qui sont à charge de la société de production.

Comme dans le cadre du régime de *tax shelter* pour les œuvres audiovisuelles, des rémunérations afférentes aux fonctions qui correspondent plus à du personnel employé par la société de production qu'à des administrateurs de cette société peuvent être appréciées comme étant des dépenses directement liées à la production.

Dans le cas des jeux vidéo, il s'agit en particulier de la rémunération du directeur de production, qui s'occupe de la partie logistique et de la gestion quotidienne de la création de l'œuvre.

Il est clair que les dépenses directes et indirectes ne seront prises en compte que dans la mesure où elles se rapporteront effectivement à la période allant jusqu'à trois mois après la version finale.

Par exemple, le paiement d'indemnités pour des prestations à fournir ne sera acceptable que dans la mesure où ces prestations se rapporteront à cette période, ou les dépenses en matière d'assurance ne seront admissibles que dans la mesure où elles se rapporteront à la couverture de la période jusqu'à trois mois après la version finale.

De bepaling onder artikel 194ter/1, § 4, wordt niet overgenomen, omdat in dit geval wel gekozen wordt voor het vervroegen van de termijn voor het doen van de uitgaven tot 6 maanden voorafgaandelijk aan het sluiten van de raamovereenkomst. Dit gebeurt om rekening te houden met de eigenheid van een videospelproductie. Er is immers een preproductie van de game, die enkele maanden in beslag neemt, waarin het gameconcept/gamedesign, de *art style* en *concept art* worden uitgewerkt en waar het nodige onderzoek wordt gedaan naar het technisch design. Deze handelingen zijn noodzakelijk om de nodige investeerders en productievennootschappen te overtuigen van het videospel.

In paragraaf 4 van artikel 194ter/3 WIB 1992 wordt verder de link gelegd tussen de drie stelsels voor wat betreft de mogelijkheden tot vrijstelling voor de investeerders, zoals hierboven in de algemene toelichting reeds is uitgelegd.

De vrijstelling voor de investeerders is overeenkomstig artikel 194ter, § 3, WIB 1992 en paragraaf 4 van dit nieuwe artikel 194ter/3 WIB 1992 beperkt tot een bedrag ten belope van 50 procent van de belastbaar gereserveerde winst van het belastbaar tijdperk, met een maximum van 750 000 euro. Zoals bepaald in voornoemde paragraaf 4, zullen dit grensbedrag en dit maximum, per belastbaar tijdperk, gezamenlijk gelden voor de bepaling van de vrijstellingen die kunnen worden genoten in het kader van artikel 194ter, artikel 194ter/1 en artikel 194ter/3. Indien voor een belastbaar tijdperk reeds een vrijstelling kan worden genoten op basis van artikel 194ter, artikel 194ter/1, respectievelijk artikel 194ter/3, kan de vrijstelling, die de belastingplichtige zou kunnen genieten op basis van een *tax shelter*-attest dat wordt afgeleverd m.b.t. een videospel, podiumwerk, respectievelijk audiovisueel werk, er niet toe leiden dat het grensbedrag van 50 procent van de belastbaar gereserveerde winst van het belastbaar tijdperk of het maximum van 750 000 euro, wordt overschreden. De vrijstelling die op basis van deze grenzen niet kan worden genoten, kan ook niet worden overgedragen naar het volgende belastbaar tijdperk overeenkomstig artikel 194ter, § 3, tweede lid.

Het tweede lid van artikel 194ter/3, § 4, heeft als doel de som van alle fiscale waarden van de *tax shelter*-attesten in het kader van een videospel te beperken tot een maximumbedrag van 2 500 000 euro.

De finale versie van het werk dient plaats te vinden in de Europese Economische Ruimte. Overeenkomstig paragraaf 5 van artikel 194ter/3 zal de Gemeenschap (of de door de Koning bepaalde instantie) moeten nagaan of hieraan voldaan is, in het kader van de bevestiging van de voltooiing van het nieuwe videospelproductie.

La disposition de l'article 194ter/1, § 4, n'est pas reproduite car, en l'espèce, le choix est fait d'étendre le délai au cours duquel les dépenses pourront être consenties jusqu'à six mois avant la conclusion de la convention-cadre. Ce choix a été fait afin de tenir compte de la nature spécifique de la production de jeux vidéo. En effet, la pré-production du jeu prend plusieurs mois et, au cours de cette période, le concept/design du jeu, le style artistique et l'art conceptuel sont élaborés, et les recherches pertinentes sont effectuées à propos du design technique, toutes ces opérations étant indispensables pour convaincre les investisseurs nécessaires et les sociétés de production de la qualité du jeu vidéo.

L'article 194ter/3, § 4, du Code des impôts sur les revenus 1992 établit en outre un lien entre les trois régimes en ce qui concerne les possibilités d'exonération accordées aux investisseurs, comme indiqué plus haut dans les développements.

En vertu de l'article 194ter, § 3, du Code des impôts sur les revenus 1992 et de son nouvel article 194ter/3, § 4, l'exonération sera limitée, pour les investisseurs, à un montant égal à 50 % des bénéfices réservés imposables de la période imposable, plafonnés à 750 000 euros. Ainsi que le précise le § 4 précité, ce montant limite et ce plafond s'appliqueront conjointement, par période imposable, pour calculer les exonérations pouvant être accordées en vertu des articles 194ter, 194ter/1 et 194ter/3. Si, pour une période imposable, une exonération peut déjà être accordée en application des articles 194ter, 194ter/1 ou respectivement 194ter/3, l'exonération dont l'assujetti pourra bénéficier grâce à une attestation *tax shelter* délivrée pour un jeu vidéo, la production d'une œuvre scénique ou une production audiovisuelle ne pourra pas entraîner le dépassement du plafond de 50 %, plafonnés à 750 000 euros, des bénéfices réservés imposables de la période imposable. L'exonération qui ne pourra pas être accordée en raison de ce plafonnement ne pourra pas être reportée à la période imposable suivante, conformément à l'article 194ter, § 3, alinéa 2.

L'alinéa 2 de l'article 194ter/3, § 4, vise à limiter la somme de toutes les valeurs fiscales des attestations *tax shelter* dans le cadre d'un jeu vidéo à un montant maximum de 2 500 000 euros.

La version finale de l'œuvre doit avoir lieu dans l'Espace économique européen. Conformément au paragraphe 5 de l'article 194ter/3, la Communauté (ou l'autorité déterminée par le Roi) devra s'assurer si cette condition a été remplie, dans le cadre de la confirmation de la réalisation de la nouvelle production de jeu vidéo.

Hieronder wordt tenslotte voor de goede orde een scenario weergegeven waaraan een gemiddelde gameontwikkelaar zich aan kan verwachten, om te duiden welke mogelijke kostenposten gangbaar zijn en welke verschillende stadia er zijn bij de ontwikkeling van een videospel.

Enfin, à toutes fins utiles, nous reproduisons ci-dessous un scénario auquel peut s'attendre un concepteur de jeu moyen, afin d'indiquer quels sont les éventuels postes de dépenses courants possibles et quels sont les différents stades du développement d'un jeu vidéo.

Stadium	Kostenpost	Stade	Poste de dépenses
1) <i>Preproductie:</i>	a) uitwerken gameconcept / gamedesign; b) uitwerken <i>art style</i> en <i>concept art</i> ; c) research en technical design; d) moodboards / storyboard; e) focusgroep; f) research (eerder leerplicht / <i>serious games</i>); g) <i>testing prototype</i>	1) <i>Préproduction:</i>	a) élaboration du concept / design du jeu; b) élaboration <i>art style</i> et <i>concept art</i> ; c) research et technical design; d) moodboards / storyboard; e) groupe-cible; f) recherche (plutôt finalité éducative / <i>serious games</i>); g) <i>testing prototype</i>
2) <i>Concept en rechten:</i>	a) auteursrechten scenario; b) auteursrechten muziek; c) adaptatierechten bestaand werk; d) opties; e) andere	2) <i>Concept et droits:</i>	a) droits d'auteurs scénario; b) droits d'auteurs musique; c) droits d'adaptation d'une œuvre existante; d) options; e) autres
3) <i>Muziek / geluid:</i>	a) overeenkomst muzikant / componist; b) ontwikkeling van <i>sound FX</i> en muziek; c) huur klankstudio; d) voice-over en vertaling; e) casting + catering; f) mixage; g) bruitage	3) <i>Musique / sonorisation:</i>	a) contrat musicien / compositeur; b) développement de <i>sound FX</i> et musique; c) location studio de son; d) voice-over et traduction; e) casting + catering; f) mixage; g) bruitage
4) <i>Gamedesign productie:</i>	a) conceptueel ontwerp – <i>game & level design</i> ; b) <i>wireframing</i> ; c) andere (bv. copywriting)	4) <i>Production du design du jeu:</i>	a) projet conceptuel – <i>game & level design</i> ; b) maquette; c) autres (par exemple, copywriting)
5) <i>Opmnames (vb. motioncapture):</i>	a) acteurs; b) huur motioncapturestudio; c) andere	5) <i>Enregistrements (par exemple, motion capture):</i>	a) acteurs; b) location d'un studio de motion capture; c) autres
6) <i>Development / programmatie:</i>	a) interface; b) frontend; c) backend; d) levels; e) <i>engines</i> ; f) <i>social integration</i> ; g) onlinestore; h) multiplayertechnologie; i) <i>audio implementation</i> ; j) integratie <i>multi devices</i> ; k) navigatie; l) <i>conversions</i> andere platformen; m) andere (te specificeren): producer / <i>director</i>	6) <i>Développement / programmation:</i>	a) interface; b) frontend; c) backend; d) levels; e) <i>engines</i> ; f) intégration sociale; g) onlinestore; h) technologie multi-joueurs; i) <i>audio implementation</i> ; j) intégration <i>multi devices</i> ; k) navigatie; l) <i>conversions</i> autres plateformes; m) autres (à spécifier): producteur / directeur

7) <i>Animatie:</i>	a) animatie <i>characters</i> (<i>main characters, in-game characters,...</i>); b) animatie (3D)-objecten; c) animatie levels; d) animatie <i>in-games</i> ; e) <i>in-game cutscenes</i> ; f) <i>pre-rendered cutscenes</i>	7) <i>Animation:</i>	a) animation des personnages (personnages principaux, in-game characters,...); b) animation objets (3D); c) niveaux d'animation; d) animation in-games; e) cinématique in-game; f) cinématique pré-rendue
8) <i>Grafische ontwikkeling productie:</i>	a) <i>character design</i> ; b) decors; c) <i>3D models</i> ; d) andere	8) <i>Production développement graphique:</i>	a) design personnage; b) décors; c) modèles 3D; d) autres
9) <i>Testing & bugfixing / usability:</i>	a) <i>inhouse testing</i> ; b) gebruikerstesten extern; c) software QA (testen van software)	9) <i>Testing & bugfixing / usability:</i>	a) tests en interne; b) tests utilisateurs externes; c) logiciel QA (tests de logiciel)
10) <i>Materiaal computer:</i>	a) hardware; b) software; c) licenties / registraties / patenten; d) webruimte (voor gebruik van de game)	10) <i>Matériel informatique:</i>	a) hardware; b) logiciel; c) licences / enregistrements / brevets; d) espace web (pour l'utilisation du jeu)
11) <i>Handleiding:</i>	vb. voor leerplicht / <i>serious games</i>	11) <i>Manuel:</i>	Par exemple, pour les jeux à finalité éducative / serious games
12) <i>Testgroepen</i>		12) <i>Groupes de tests</i>	
13) <i>Juridische en financiële kosten</i>		13) <i>Coûts juridiques et financiers</i>	
14) <i>Transport</i>		14) <i>Transport</i>	
15) <i>Hotelovernachtingen</i>		15) <i>Nuitées</i>	
16) <i>Verzekeringen</i>		16) <i>Assurances</i>	
17) <i>Onvoorziene kosten</i>		17) <i>Frais imprévus</i>	
18) <i>Projectmanagement en overheads:</i>	a) administratie; b) vergaderingen; c) communicatie; d) verplaatsingen e) coördinatie; f) vaste kosten (huur vast kantoor, gebruik bureaumateriaal, telefoon, verwarming...)	18) <i>Management de projets et frais généraux:</i>	a) administration; b) réunions; c) communication; d) déplacements e) coordination; f) coûts fixes (location bureau fixe, utilisation du matériel de bureau, téléphone, chauffage...)

Artikel 4

Zoals hierboven reeds werd gesteld, is het noodzakelijk de inwerkingtreding van dit voorstel uit te stellen tot de datum waarop de Europese Commissie een positieve beslissing neemt t.a.v. de bedoelde uitbreiding van het bestaande *tax shelter*-stelsel tot videospelen.

De inwerkingtreding van dit voorstel wordt dus afhankelijk gemaakt van een gebeurtenis. In zijn *Handleiding voor het opstellen van wetgevende en reglementaire teksten* wijst de Raad van State erop dat deze handelwijze onvoldoende transparant is. Daarom wordt de bepaling onder artikel 4, tweede lid, opgenomen, zodat

Article 4

Comme précisé ci-avant, il est nécessaire de reporter l'entrée en vigueur de la présente proposition à la date à laquelle la Commission européenne se prononcera favorablement à l'égard de l'élargissement visé du régime actuel de *tax shelter* aux jeux vidéo.

L'entrée en vigueur de la présente proposition dépend d'un fait. Dans son *Guide de rédaction des textes législatifs et réglementaires*, le Conseil d'État souligne que ce procédé manque de transparence. La disposition visée à l'article 4, alinéa 2, est donc insérée, de manière à ce qu'un avis soit publié dans le *Moniteur belge* dès

een bericht bekend wordt gemaakt zodra het duidelijk wordt dat de aangemelde maatregel geen probleem stelt op het gebied van staatssteun als bedoeld in artikel 107 VwEU.

25 april 2018

Roel DESEYN (CD&V)
Jef VAN DEN BERGH (CD&V)
Vincent VAN PETEGHEM (CD&V)

qu'il apparaît clairement que la mesure notifiée ne pose aucun problème en matière d'aides publiques au sens de l'article 107 du TFUE.

25 avril 2018

WETSVOORSTEL**Artikel 1**

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

Art. 2

Het opschrift van de onderafdeling IV van deel I, titel III, hoofdstuk II, afdeling III, van het Wetboek van de inkomstenbelastingen 1992, ingevoegd bij de wet van 2 augustus 2002 en laatstelijk gewijzigd bij de wet van 25 december 2016, wordt vervangen als volgt:

“Onderafdeling IV. Ondernemingen die investeren in een raamovereenkomst voor de productie van audiovisueel werk, een podiumwerk of een videospel.”

Art. 3

In dezelfde onderafdeling wordt een nieuw artikel 194ter/3 ingevoegd, luidende:

“Artikel 194ter/3. § 1. Artikel 194ter is eveneens van toepassing op de in aanmerking komende productievennootschappen die als voornaamste doel de productie en de ontwikkeling van videospellen hebben.

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

1° een in aanmerking komend werk: in afwijking van artikel 194ter, § 1, eerste lid, 4°, een origineel videospel zoals bepaald onder 2°, dat door de bevoegde diensten van de betrokken Gemeenschap erkend wordt als Europees videospel, dat wil zeggen:

— hoofdzakelijk tot stand gebracht met de hulp van auteurs en creatieve medewerkers, die Belgisch rijksinwoner zijn of inwoner zijn van een lidstaat van de Europese Economische Ruimte, door een of meer producenten en coproductanten die in een of meer lidstaten van de Europese Economische Ruimte gevestigd zijn of die gesuperviseerd en daadwerkelijk gecontroleerd worden door een of meer producenten en coproductanten die in een of meer van de lidstaten van de Europese Economische Ruimte gevestigd zijn;

— waarvoor de productie- en exploitatie-uitgaven die in België werden gedaan, zoals bedoeld in artikel 194ter, § 1, eerste lid, 7°, worden gedaan binnen een periode eindigend ten hoogste 36 maanden na de datum van ondertekening van de raamovereenkomst voor het

PROPOSITION DE LOI**Article 1^{er}**

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

Art. 2

L'intitulé de la sous-section 4 de la partie I, titre III, chapitre II, section III, du Code des impôts sur les revenus 1992, insérée par la loi du 2 août 2002 et modifiée en dernier lieu par la loi du 25 décembre 2016, est remplacé par ce qui suit:

“Sous-section IV. Entreprises qui investissent dans une convention-cadre pour la production d'une œuvre audiovisuelle, d'une œuvre scénique ou d'un jeu vidéo”.

Art. 3

Dans la même sous-section, il est inséré un article 194ter /3 rédigé comme suit:

“Article 194ter/3. § 1^{er}. L'article 194ter s'applique également aux sociétés de production éligibles dont l'objet principal est la production et le développement de jeux vidéo.

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

1° œuvre éligible: par dérogation à l'article 194ter, § 1^{er}, alinéa 1^{er}, 4°, un jeu vidéo original visé au 2°, agréé par les services compétents de la Communauté concernée comme jeu vidéo européen, c'est-à-dire:

— principalement réalisé avec l'aide d'auteurs et de collaborateurs créatifs résidant en Belgique ou dans un autre État membre de l'Espace économique européen, et par un ou plusieurs producteurs et coproducteurs établis dans un ou plusieurs États membres de l'Espace économique européen ou supervisés et effectivement contrôlés par un ou plusieurs producteurs et coproducteurs établis dans un ou plusieurs États membres de l'Espace économique européen;

— dont les dépenses de production et d'exploitation effectuées en Belgique, visées à l'article 194ter, § 1^{er}, alinéa 1^{er}, 7°, sont effectuées dans un délai expirant au plus tard 36 mois après la date de la signature de la convention-cadre pour l'obtention de l'attestation

bekomen van het *tax shelter*-attest voor de productie van dit werk zoals bedoeld in artikel 194ter, § 1, eerste lid, 5°, en uiterlijk 3 maanden na de realisatie van de finale versie;

— waarin geen illegale kansspelen verwerkt worden in de zin van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, de weddenschappen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van spelers;

2° videospel: een interactief werk inclusief audio, video, computercode, scenario/script en spelervaring, dat gebruikt wordt door één of meerdere personen tegelijk en bedoeld is om te worden gedistribueerd en geëxploiteerd op mobiele apparaten, desktop-, online- of thuisconsoles waarvoor de interactieve en speelse mechanismen zijn bedoeld om te worden geprojecteerd op een audiovisueel scherm met of zonder randapparatuur;

3° origineel videospel: het videospel waarin het verhaal, de afbeeldingen, de personages, de inhoud, de gameplay of de spelfuncties origineel zijn. De uitbreiding van een bestaand videospel, waarin deze originele elementen of sommige daarvan zijn opgenomen, wordt gelijkgesteld met een origineel videospel;

4° finale versie: de versie van het origineel videospel dat op de markt gebracht kan worden en geen grote fouten meer bevat die het verhinderen om te spelen.

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

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

— de uitgaven met betrekking tot de aankoop van de intellectuele rechten die noodzakelijk of nuttig zijn voor de realisatie van het in aanmerking komend werk in verhouding tot hun aandeel bij de totstandkoming ervan;

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

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

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

tax shelter pour la production de cette œuvre, visée à l'article 194ter, § 1^{er}, alinéa 1^{er}, 5°, et au plus tard trois mois après la réalisation de la version finale;

— n'incluant pas de jeux de hasard illégaux au sens de la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les paris, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs;

2° jeu vidéo: œuvre interactive comprenant une bande son, des images vidéo, un code informatique, un scénario/script et une dimension ludique, utilisée par une personne ou par plusieurs personnes simultanément, et conçue pour être distribuée et exploitée sur des appareils mobiles, des consoles de bureau, en ligne ou domestiques, et dont les mécanismes interactifs et ludiques sont conçus pour être projetés sur un écran audiovisuel doté ou non d'appareils périphériques;

3° jeu vidéo original: jeu vidéo dont l'histoire, les illustrations, les personnages, le contenu, l'interaction ou les fonctions ludiques sont originaux. L'enrichissement d'un jeu vidéo existant dont ces éléments originaux ou certains d'entre eux sont repris, est assimilé à un jeu vidéo original;

4° version finale: version du jeu vidéo original qui peut être commercialisée et ne contient plus de grosses erreurs entravant l'expérience de jeu.

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

1° dépenses directement liées à la production et à l'exploitation: les dépenses liées à la production créative et technique de l'œuvre éligible, telles que:

— les dépenses liées à l'acquisition des droits de propriété intellectuelle nécessaires ou utiles à la réalisation de l'œuvre éligible, proportionnellement à leur part dans la production de l'œuvre;

— les salaires et autres indemnités du personnel ou les indemnités des prestataires de services indépendants, associés à la création et à l'exécution 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 % des frais visés aux deuxième et troisième tirets;

— aankopen van materialen, benodigdheden en uitrusting in verhouding tot hun aandeel bij de totstandkoming van het in aanmerking komend werk;

— uitgaven in verband met de tests die noodzakelijk of nuttig zijn voor de totstandkoming van het in aanmerking komend werk;

— kosten van huur van klank-, acteer- en webruimtes;

— de verzekeringskosten die rechtstreeks verband houden met de totstandkoming van het in aanmerking komend werk;

— de vertaalkosten van het in aanmerking komend werk;

— kosten van publicatie en van promotie eigen aan de productie: affiches, flyers, aanmaken van het persdossier, website of webpagina, TV- of radioreclame en socialemarketing eigen aan de productie, alsook de kosten eigen aan het op de markt brengen van de finale versie;

2° uitgaven die niet rechtstreeks verbonden zijn met de productie en de exploitatie, waaronder:

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

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

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

— facturen die zijn opgesteld door de in aanmerking komende investeerder met uitzondering van facturen van facilitaire productiebedrijven voor zover de aange-rekende goederen of diensten tot de directe productie-kosten kunnen gerekend worden en voor zover de gehanteerde prijzen overeenkomen met de prijs die zou worden betaald als de tegemoetkomende vennootschappen totaal onafhankelijk van elkaar zouden zijn;

— distributiekosten die voor rekening van de productie-vennootschap zijn.

— les dépenses réalisées pour l'achat de matériel, de fournitures et d'équipements, proportionnellement à leur part dans la production de l'œuvre éligible;

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

— les frais de location de studios d'enregistrement et de tournage et d'espaces web;

— les frais d'assurance directement liés à la production de l'œuvre éligible;

— les frais de traduction de l'œuvre éligible;

— les frais d'édition et de promotion propres à la production: affiches, flyers, création du dossier de presse, site web ou page web liée à la production, publicité télévisée ou radiodiffusée, marketing dans les médias sociaux, ainsi que la mise sur le marché de la version finale;

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

— les dépenses qui concernent l'organisation administrative, financière et juridique et l'assistance à la production de l'œuvre éligible;

— les frais financiers et les commissions payés dans le cadre du recrutement d'entreprises concluant une convention-cadre destinée à la production 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 194ter, § 1^{er}, alinéa 1^{er}, 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 de production 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 distribution qui sont à charge de la société de production.

§ 4. Per belastbaar tijdperk wordt de in artikel 194ter, § 2, bedoelde vrijstelling verleend ten belope van een bedrag beperkt tot 50 procent van de belastbare gereserveerde winst van het belastbaar tijdperk vastgesteld vóór de samenstelling van de in artikel 194ter, § 4, bedoelde vrijgestelde reserve, 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 194ter, 194ter/1 en 194ter/3.

In afwijking van artikel 194ter, § 8, vierde lid, bedraagt de som van alle fiscale waarden van de *tax shelter*-attesten per in aanmerking komend werk, maximaal 2 500 000 euro.

§ 5. Om overeenkomstig artikel 194ter, § 7, eerste lid, 3°, tweede gedachtestreepje, te kunnen bevestigen dat de realisatie van het originele videospel is voltooid, moet de betrokken Gemeenschap zich ervan vergewissen of een finale versie werd tot stand gebracht.”

Art. 4

Deze wet treedt in werking de dag waarop ze in het *Belgisch Staatsblad* wordt bekendgemaakt.

Artikelen 2 en 3 zijn van toepassing op de vanaf de eerste dag van de maand na deze bekendmaking ondertekende raamovereenkomsten op voorwaarde dat uit een beslissing van de Europese Commissie blijkt dat de bedoelde *tax shelter* voor videospelen geen onverenigbare staatsteun is als bedoeld in artikel 107 van het Verdrag betreffende de werking van de Europese Unie. De minister van Financiën maakt de vervulling van deze voorwaarde bekend door een bericht in het *Belgisch Staatsblad*.

25 april 2018

Roel DESEYN (CD&V)
Jef VAN DEN BERGH (CD&V)
Vincent VAN PETEGHEM (CD&V)

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

Par dérogation à l'article 194ter, § 8, alinéa 4, la somme de toutes les valeurs fiscales des attestations *tax shelter* s'élève, par œuvre éligible, à 2 500 000 euros maximum.

§ 5. Pour pouvoir attester, conformément à l'article 194ter, § 7, alinéa 1^{er}, 3°, deuxième tiret, que la réalisation du jeu vidéo original est achevée, la Communauté concernée doit s'assurer qu'une version finale de ce jeu a été réalisée.”

Art. 4

La présente loi entre en vigueur le jour de sa publication au *Moniteur belge*.

Les articles 2 et 3 s'appliquent aux conventions-cadres signées à partir du premier jour du mois suivant cette publication à condition qu'il ressorte d'une décision prise par la Commission européenne que le régime de *tax shelter* pour les jeux vidéo visé ne constitue pas une aide d'État incompatible visée à l'article 107 du Traité sur le fonctionnement de l'Union européenne. La réalisation de cette condition fait l'objet d'un avis publié au *Moniteur belge* par le ministre des Finances.

25 avril 2018