

BELGISCHE KAMER VAN
VOLKSVERTEGENWOORDIGERS

26 november 2008

WETSVOORSTEL

**tot wijziging van het Wetboek
van de inkomstenbelastingen 1992
wat de invoering van een *tax shelter*
in de *game*-industrie betreft**

(ingediend door mevrouw Meyrem Almaci
en de heer Jean-Marc Nollet)

CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS
DE BELGIQUE

26 novembre 2008

PROPOSITION DE LOI

**modifiant le Code des impôts sur
les revenus 1992 en ce qui concerne
l'instauration d'un *tax shelter* dans
l'industrie des jeux**

(déposée par Mme Meyrem Almaci
et M. Jean-Marc Nollet)

SAMENVATTING

*Momenteel bestaat er enkel in de filmindustrie een
tax shelter om investeringen te stimuleren.*

*Dit wetsvoorstel strekt ertoe ook in de game-industrie
een tax shelter in te voeren.*

RÉSUMÉ

*À l'heure actuelle, seule l'industrie du film bénéficie
d'un tax shelter, qui est un mécanisme d'incitation fiscale
à l'investissement.*

*La présente proposition de loi tend à instaurer égale-
ment un tax shelter dans l'industrie des jeux vidéo.*

cdH	:	centre démocrate Humaniste		
CD&V	:	Christen-Democratisch en Vlaams		
Ecolo-Groen!	:	Ecologistes Confédérés pour l'organisation de luttes originales – Groen		
FN	:	Front National		
LDD	:	Lijst Dedecker		
MR	:	Mouvement Réformateur		
N-VA	:	Nieuw-Vlaamse Alliantie		
Open Vld	:	Open Vlaamse liberalen en democraten		
PS	:	Parti Socialiste		
sp.a+VI.Pro	:	Socialistische partij anders + VlaamsProgressieven		
VB	:	Vlaams Belang		

<i>Afkortingen bij de nummering van de publicaties :</i>		<i>Abréviations dans la numérotation des publications :</i>	
DOC 52 0000/000 :	Parlementair document van de 52 ^e zittingsperiode + basisnummer en volgnummer	DOC 52 0000/000 :	Document parlementaire de la 52 ^{ème} 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 (groene kaft)	CRIV :	Version Provisoire du Compte Rendu intégral (couverture verte)
CRABV :	Beknopt Verslag (blauwe kaft)	CRABV :	Compte Rendu Analytique (couverture bleue)
CRIV :	Integraal Verslag, met links het definitieve integraal verslag en rechts het vertaald beknopt verslag van de toespraken (met de bijlagen) (PLEN: witte kaft; COM: zalmkleurige kaft)	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: couverture blanche; COM: couverture saumon)
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)

<i>Officiële publicaties, uitgegeven door de Kamer van volksvertegenwoordigers</i>	<i>Publications officielles éditées par la Chambre des représentants</i>
Bestellingen :	Commandes :
Natieplein 2	Place de la Nation 2
1008 Brussel	1008 Bruxelles
Tel. : 02/ 549 81 60	Tél. : 02/ 549 81 60
Fax : 02/549 82 74	Fax : 02/549 82 74
www.deKamer.be	www.laChambre.be
e-mail : publicaties@deKamer.be	e-mail : publications@laChambre.be

TOELICHTING

DAMES EN HEREN,

Het ontwerp van videogames is een van de voor- naamste hedendaagse vrijetijdsindustrieën. De sector is een heuse industrie geworden die, met een wereldwijde omzet van 30 miljard euro in 2007, de vergelijking met de muziek- en filmbusiness probleemloos doorstaat. In 2007 werd er voor het eerst meer geld uitgegeven aan games dan aan muziek en die trend zet zich door. De omzet van de Belgische entertainmentsoftware bereikte toen 281,84 miljoen euro. In de eerste zes maanden van 2008 steeg de verkoop ervan met 31 procent, aldus de Belgische Entertainment Association.

Een succesvol spel ontwikkelen, kost al snel 30 tot 50 miljoen euro. Om dit geld terug te verdienen, moeten er minstens een half miljoen exemplaren van het spel verkocht worden, wat een wereldwijde marketing en verkoop noodzakelijk maakt. Het zou echter fout zijn hieruit de conclusie te trekken dat België best zijn handen afhoudt van gameontwikkeling. België heeft sterke troeven: een hoge breedbandpenetratie, een hoge scholingsgraad en – met haar animatie- en stripverleden – een sterke creatieve traditie.

Dit collectief onderbewustzijn kan vertaald worden naar het nieuwe medium van videospelletjes. De spel-industrie beperkt zich niet tot de grote kaskrakers zoals «*Tomb Raider*», «*World of Warcraft*» of het beruchte «*Grand Theft Auto*». Daarnaast is er ook een almaar groeiende markt met heel wat specifieke segmenten zoals internetspelletjes, serious games, gsm-spellen, exercise games (met als gangmaker de «Wii-console» van Nintendo), enz. Gameontwikkeling kan investeringen naar ons land halen, creëert werkgelegenheid en past perfect in het streven naar een kenniseconomie zoals de Lissabon doelstellingen voorop stellen.

België beschikt over een aantal troeven die moeten worden benut. Er zijn reeds een aantal opleidingen, heel wat talent – dat op dit ogenblik massaal naar het buitenland trekt – en enkele beloftevolle bedrijven in ons land aanwezig. Zo ontwikkelde het Oost-Vlaamse bedrijf Larian, in samenwerking met de VRT, de voltrefter «*Ketnet Kick*» dat intussen ook door de BBC is aangekocht, en het spel «*Divine Divinity*» dat wereldwijd succes kende. Met de opleiding «*digital arts & entertainment*» biedt de hogeschool West-Vlaanderen, in samenwerking met

DÉVELOPPEMENTS

MESDAMES, MESSIEURS,

À l'heure actuelle, la conception de jeux vidéo est l'une des principales activités de l'industrie des loisirs. Ce secteur est devenu une véritable industrie qui, avec le chiffre d'affaires de 30 milliards d'euros réalisé à l'échelle mondiale en 2007, soutient sans aucun problème la comparaison avec celles de la musique et du film. En 2007, pour la première fois, les consommateurs ont dépensé davantage en jeux qu'en musique – et cette tendance persiste. À l'époque, le chiffre d'affaires de l'industrie du logiciel de loisirs belge s'élevait à 281,84 millions d'euros. D'après l'Entertainment Association belge, la vente a augmenté de trente et un pour cent au cours du premier semestre 2008.

L'élaboration d'un jeu à succès coûte facilement trente à cinquante millions d'euros. Pour récupérer ce montant, il faut vendre au moins un demi-million d'exemplaires du jeu, ce qui suppose le développement d'un marketing et d'une stratégie de vente à l'échelle mondiale. Il serait toutefois incorrect d'en déduire que la Belgique a intérêt à ne pas se lancer dans cette activité. Notre pays dispose d'atouts importants: une pénétration importante de la large bande, un niveau d'instruction élevé et – avec son passé d'animation et de bande dessinée – une forte tradition de créativité.

Cet inconscient collectif peut s'exprimer par le nouveau média que constituent les jeux vidéo. L'industrie du jeu ne se limite pas aux jeux à grand succès comme «*Tomb Raider*», «*World of Warcraft*» ou le tristement célèbre «*Grand Theft Auto*». Il existe également un marché toujours croissant recouvrant de nombreux segments spécifiques comme les jeux sur internet, les serious games, les jeux à installer sur son gsm, les exercise games (dont la «console Wii» de Nintendo était le précurseur), etc. Le développement de jeux peut permettre d'attirer les investisseurs en Belgique et de créer de l'emploi, et il s'inscrit parfaitement dans le souci de parvenir à une économie de la connaissance, ce qui est l'un des objectifs de Lisbonne.

La Belgique dispose d'un certain nombre d'atouts, qui doivent être utilisés. Il existe déjà, dans notre pays, un certain nombre de formations, beaucoup de talent – s'évadant actuellement de façon massive vers l'étranger – et quelques entreprises prometteuses. C'est ainsi que l'entreprise Larian de Flandre orientale a développé, en collaboration avec la VRT, le jeu «*Ketnet Kick*», qui a fait mouche et a entre-temps déjà été acheté par la BBC, ainsi que le jeu «*Divine Divinity*», dont le succès est mondial. Grâce à sa formation «*digital arts & entertainment*»,

de beste Belgische specialisten van het vak, de student de mogelijkheid alle aspecten van het ontwerpen van videogames te leren. De Universiteit van de Provincie Limburg heeft sinds kort een volwaardige universitaire opleiding geweid aan «*game & digitaal design*». In het zuiden van het land biedt de Hogeschool Albert Jacquard van Namen een volwaardige opleiding in videogames.

De beroepen van de game-industrie zijn talrijk en bieden aantrekkelijke vergoedingen aan. Volgens een recente studie van het Amerikaanse marktonderzoekbedrijf «*Audience Insight*» zullen er in de nabije toekomst meer dan 4.000 vacatures in de Belgische game-industrie zijn.

Maatregelen om de game-industrie te stimuleren, vinden op politiek vlak uiteraard aansluiting bij het breder maatschappelijk debat over games. Men kan er niet onderuit: games blijven met een negatief imago kampen. Ze zouden aanzetten tot geweld, agressie, verslaving en isolement. Wat de band tussen het spelen van games en agressief of gewelddadig gedrag betreft, wijst onderzoek duidelijk uit dat er hiervoor geen wetenschappelijke bewijzen zijn¹. Recent onderzoek aan de KU Leuven toont wel aan dat in sommige gevallen niet zozeer het spel maar wel de perceptie van de speler het probleem vormt². Een kleine groep spelers die realiteit en fictie niet van elkaar kunnen onderscheiden, kunnen zich in de realiteit agressiever gedragen.

Games zijn dus niet zonder meer onschuldig. Omgekeerd worden in het maatschappelijke debat de positieve effecten van games niet of nauwelijks genoemd. Het aanscherpen van coördinatievaardigheden, het verbeteren van oog-hand-brein coördinatie, beter probleemoplossend denken, het stimuleren van de creativiteit, het leren beslissingen nemen, een versterkte ruimtelijke en visuele conceptualisatie, het bevorderen van talenkennis: het zijn allemaal effecten die zijn aangetoond in onderzoek rond games.

Onderzoek toont ook aan dat *games* een goede leeromgeving kunnen vormen. In de vorige paragraaf

¹ Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek, *Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming, een overzichtstudie*, Onderzoeksrapport, Februari 2008. Het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek is een onafhankelijke en autonome instelling verbonden aan het Vlaams Parlement, die de maatschappelijke aspecten van wetenschappelijke en technologische ontwikkelingen onderzoekt. Dit gebeurt op basis van studie, analyse en het structureren en stimuleren van het maatschappelijke debat.

² S. MALLIET, *The challenge of video games to media effect theory*. Proefschrift tot het verkrijgen van de graad van Doctor in de Sociale Wetenschappen, Leuven, 2007.

la Hogeschool West-Vlaanderen, en collaboration avec les meilleurs spécialistes de la branche, offre à l'étudiant la possibilité d'étudier tous les aspects du développement de jeux vidéo. Depuis peu, l'Université van de Provincie Limburg consacre une formation universitaire à part entière au «*game & digital design*». Dans le sud du pays, la Haute école Albert Jacquard de Namur offre une formation à part entière en jeux vidéo.

Les métiers de l'industrie du jeu sont nombreux et offrent des rémunérations attrayantes. Selon une étude récente de l'entreprise d'études de marché américaine «*Audience Insight*», plus de 4 000 emplois seront vacants dans l'industrie belge des jeux vidéo dans un avenir proche.

Sur le plan politique, il est clair que les mesures visant à encourager l'industrie des jeux s'inscrivent dans le débat de société plus large concernant les jeux vidéo. On ne peut y couper: les jeux vidéo continuent à avoir une image négative. Ils inciteraient à la violence, à l'agression, à la dépendance et à l'isolement. Pour ce qui est du lien entre les jeux vidéos et les comportements agressifs ou violents, une enquête établit clairement qu'on ne dispose à cet égard d'aucune preuve scientifique¹. Il ressort toutefois d'études récentes réalisées à la KU Leuven que, dans certains cas, ce n'est pas réellement le jeu, mais bien la perception qu'en a le joueur qui pose problème². Un petit groupe de joueurs incapables de distinguer la réalité et la fiction peuvent développer un comportement plus agressif dans la réalité.

Les jeux vidéo ne sont donc pas tout à fait inoffensifs. À l'inverse, il n'est pas ou guère fait mention des effets positifs des jeux vidéo dans le débat de société. Renforcement des capacités de coordination, amélioration de la coordination oeil-main-cerveau, amélioration de la réflexion orientée vers la résolution des problèmes, stimulation de la créativité, apprentissage de la prise de décision, renforcement de la conceptualisation spatio-temporelle et promotion de la connaissance des langues: voilà autant d'effets qui ont été démontrés par des études sur les jeux vidéo.

Certaines études montrent également que les jeux vidéo peuvent constituer un bon environnement didac-

¹ Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek, *Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming, een overzichtstudie*, Onderzoeksrapport, Février 2008. Le Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek est une institution indépendante et autonome, liée au Parlement flamand, qui analyse les aspects sociaux de développements scientifiques et technologiques. Elle se fonde sur l'étude, l'analyse et la structuration et la stimulation du débat de société.

² S. MALLIET, *The challenge of video games to media effect theory*. Thèse présentée en vue de l'obtention du grade de Docteur en Sciences sociales, Louvain, 2007.

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. Waarom zelf geen game creëren in de klas? Het ontwerpen van een spel door studenten leidt tot het nadenken over regels voor een wereld die ze zelf creëren, stimuleert creatieve en narratieve talenten en leert hen de vertaalslag van een verhaal naar de technische logica van een computerprogramma maken.

Recent onderzoek toont aan dat «*exergames*», waarbij het spelplezier gecombineerd met fysieke inspanningen, gezond is. De engelse term «*exergames*» is een samentrekking van «*exercise*» (sportbeoefening) en games. *Exergames* hebben aan populariteit gewonnen sinds de Wii console van Nintendo op de markt werd gebracht. Amerikaans onderzoek heeft aangetoond dat exergames stressverlagend werkt en een soort hartslagtraining vormt³. Voorts zouden «*exergames*» de jeugd aanzetten tot sport.

Tot slot vormen games – hoewel ze de naam hebben van tot isolement te leiden – in de meeste gevallen net een tegengif voor het tanend sociaal kapitaal. Netwerkgames zijn een labo voor individuele experimenten met sociaal gedrag, relaties en persoonlijkheid. Het netwerkleven biedt jongeren fysieke, virtuele en hybride identiteiten. Communicatie en netwerken via gsm, chat en games maken hoe dan ook deel uit van de leefwereld van jongeren. Toch moet men ook niet blind zijn voor de risico's: cyberhaat en cyberpesten, virtueel en seksueel geweld of diefstal, *online* gokspelen⁴ zijn risico's die niet zomaar van tafel geveegd kunnen of mogen worden.

tique. Il a déjà été précisé au paragraphe précédent que les jeux vidéo améliorent ou renforcent de nombreuses aptitudes. Ils stimulent l'intelligence, exercent le cerveau et augmentent le QI. Mais leurs vertus en s'arrêtent pas là. Tout comme la littérature, ils offrent de nouvelles perspectives et permettent de discuter de sujets tabous. Ils suscitent des émotions, apprennent des techniques pour gérer celles-ci et expliquent des notions abstraites.

Beaucoup de jeux vidéo apprennent effectivement quelque chose à propos du monde qui nous entoure. Le jeu «*Civilization*» permet aux joueurs de choisir une forme de gouvernement (anarchie, communisme, démocratie, despotisme, monarchie) et de construire une société. En classe, une réflexion critique pourrait être menée sur ces formes de gouvernement et, bien entendu, sur les différences qui existent entre le monde réel et le jeu vidéo. Un jeu peut ainsi contribuer à l'éducation à la citoyenneté démocratique. Pourquoi même ne pas créer un jeu vidéo en classe? La conception d'un jeu par des étudiants amène à réfléchir à des règles destinées à un monde qu'ils créent eux-mêmes, stimule les talents créatifs et narratifs et leur apprend à traduire une histoire dans la logique technique d'un programme informatique.

Une étude récente a montré que les «*exergames*», dans lesquels le plaisir du jeu est combiné à des efforts physiques, sont sains. Le terme anglais d'«*exergames*» est une contraction d'«*exercise*» (exercice sportif) et games. Les *exergames* ont gagné en popularité depuis la commercialisation de la console Wii de Nintendo. Une étude américaine a montré que les *exergames* réduisent le stress et constituent une sorte d'entraînement pour le rythme cardiaque³. Les «*exergames*» inciteraient par ailleurs les jeunes à faire du sport.

Enfin, les jeux vidéo – bien qu'ils aient la réputation de conduire à l'isolement – sont dans la plupart des cas un antidote à l'asocialisation. Les jeux en réseau constituent un laboratoire pour mener des expériences individuelles sur le comportement social, les relations et la personnalité. La vie en réseau offre aux jeunes des identités physiques, virtuelles et hybrides. La communication et les réseaux par GSM, chat et jeux vidéo font de toute façon partie de l'univers des jeunes. Il ne faut toutefois pas non plus ignorer les risques: la cyberhaine, le cyberharcèlement, la violence ou le vol virtuels et sexuels, les jeux de hasard en ligne⁴ sont des risques que l'on ne peut ni ne doit ignorer.

³ In de Amerikaanse staat West-Virginia is computerdansen een officieel onderdeel van de gymnastiekles in alle openbare scholen geworden.

⁴ Zes procent van de jongeren tussen 10 en 17 jaar speelt wekelijks een kansspel op het internet.

³ Dans l'État américain de Virginie occidentale, la cyberdanse est devenue une branche officielle du cours de gymnastique dans toutes les écoles publiques.

⁴ Six pour cent des jeunes entre 10 et 17 ans jouent chaque semaine à un jeu de hasard sur internet.

Hoe moet men dan omgaan met *games*? Negeren of verbieden lijken op basis van de inzichten uit het onderzoek een weinig zinvolle piste. Een verbod – bijvoorbeeld op basis van een leeftijdsclassificatie – zal steeds vrij eenvoudig kunnen worden omzeild en negeert niet alleen de positieve effecten maar ook individuele verschillen tussen kinderen. Iets illegaal maken verhoogt wellicht de aantrekkingskracht. Meer aangewezen lijkt het om in de eerste plaats ouders, maar ook leerkrachten en jeugdwerkers in te schakelen om het spelgedrag op diverse wijzen te begeleiden. Informeren (bijvoorbeeld via het PEGI-classificatiesysteem⁵), evalueren, aanmoedigen en – waarom niet – samen spelen is wellicht de beste manier om de positieve effecten van het spelen te versterken en de negatieve te verminderen.

De overheid kan haar steentje bijdragen om van de *game*-industrie een bloeiende sector te maken en om de ontwikkeling van waardevolle videospelletjes in de hand te werken. Op 13 december 2003 keurde de Europese Commissie een specifieke belastingsmaatregel voor de *game*-industrie goed met als argument dat videogames een cultuurproduct zijn en als dusdanig moeten ondersteund worden. Zo mag elke *game* studio die in Frankrijk is gevestigd, beroep kunnen doen op een belastingaftrek van twintig procent op loonkost tot 3 miljoen euro per studio per jaar. Studio's die gebruik willen maken van dit programma moeten wel aan een aantal voorwaarden voldoen. Zo moeten zij verhalende, artistieke spellen maken die thema's behandelen die relevant zijn voor Europese burgers, moeten zij het Franse culturele erfgoed uitdragen en mogen hun producten niet pornografisch zijn en geen schadelijk geweld bevatten⁶. Vanuit Belgisch oogpunt moet er rekening mee worden gehouden dat deze maatregel het erg aantrekkelijk maakt voor Belgische ontwikkelaars om zich over de grens, in Noord-Frankrijk te vestigen. Verschillende onder hen bevestigden dat zij dit in overweging nemen.

Dit wetsvoorstel heeft als doel de game-industrie te ondersteunen door de bestaande «*tax shelter*», die bedoeld is om de investeringen in de Belgische filmindustrie te stimuleren, naar de interactieve audiovisuele producties uit te breiden. Sinds 2003 kunnen investeerders genieten van een belastingvrijstelling tot 150 procent voor het bedrag dat door hen werd besteed aan Belgisch audiovisueel werk. Totnogtoe werden enkel film en animatiefilm in aanmerking genomen. Dit wetsvoorstel beoogt ook de ontwikkeling van waardevolle spelletjes

Quelle attitude adopter dès lors à l'égard des jeux vidéo? Sur la base des résultats de l'enquête, les nier ou les interdire semble être une piste peu judicieuse. Une interdiction – par exemple sur la base d'une classification par âge – pourra toujours être assez facilement contournée et fait fi non seulement des effets positifs, mais aussi des différences individuelles entre les enfants. Le fait de rendre quelque chose illégal augmentera probablement son attrait. Il semble plus indiqué de faire appel, en premier lieu, aux parents, mais aussi aux enseignants et aux éducateurs, pour qu'ils accompagnent les enfants dans leur jeu de différentes manières. L'information (par exemple par le biais du système de classification PEGI⁵), l'évaluation, l'encouragement et – pourquoi pas – le jeu avec l'enfant est sans doute la meilleure manière de renforcer les effets positifs du jeu et d'en diminuer les effets négatifs.

Les autorités peuvent contribuer à faire de l'industrie du jeu vidéo un secteur florissant et encourager le développement de jeux vidéo de qualité. Le 13 décembre 2003, la Commission européenne a approuvé une mesure d'imposition spécifique pour l'industrie du jeu vidéo, en se basant sur l'argument que les jeux vidéo sont un produit culturel et doivent être soutenus en tant que tels. Ainsi, chaque studio de conception de jeux vidéo établi en France a le droit de demander une déduction fiscale de vingt pour cent sur les coûts salariaux, qui peut atteindre jusqu'à trois millions d'euros par studio par an. Les studios qui souhaitent faire usage de ce programme doivent cependant satisfaire à une série de conditions. Ainsi, ils doivent réaliser des jeux narratifs et artistiques traitant de thèmes pertinents pour les citoyens européens, ils doivent transmettre le patrimoine culturel français et leurs produits ne peuvent être pornographiques ni contenir de violence nuisible⁶. D'un point de vue belge, il faut tenir compte du fait qu'à la suite de cette mesure, il devient très attrayant pour les développeurs belges de s'établir de l'autre côté de la frontière, dans le nord de la France. Plusieurs d'entre eux ont confirmé qu'ils l'envisageaient.

La présente proposition de loi vise à soutenir l'industrie du jeu vidéo en étendant aux productions audiovisuelles interactives le champ d'application du «*tax shelter*» existant, qui a pour but de stimuler les investissements dans l'industrie cinématographique belge. Depuis 2003, les investisseurs peuvent bénéficier d'une exemption d'impôts s'élevant jusqu'à 150 pour cent du montant qu'ils ont consacré à une œuvre audiovisuelle belge. Jusqu'à présent, seuls les films et les films d'animation ont été pris en compte. La présente proposition de loi

⁵ Pan-Europese classificatiesysteem voor computer- en videospelletjes.

⁶ G. Poussielgue, «Bruxelles approuve le crédit d'impôt pour les jeux vidéo», in Les Echos, 13 décembre 2007.

⁵ Système de classification pan-européen pour les jeux informatiques et les jeux vidéo.

⁶ G. Poussielgue, «Bruxelles approuve le crédit d'impôt pour les jeux vidéo», in Les Echos, 13 décembre 2007.

aan te moedigen. Daartoe worden bepaalde interactieve audiovisuele producties, die ongewenste eigenschappen en/of inhoud hebben, uit de lijst van producties die in aanmerking komen voor de *tax shelter* gehaald. Hierbij worden de criteria van het PEGI-classificatiesysteem gehanteerd⁷.

Naast de ondersteuning van de game-industrie door de uitbreiding van de *tax shelter* is het ook aangewezen om een belastingkrediet, gelijkaardig met de Franse maatregel, in te voeren. Om België aantrekkelijk te houden voor de audiovisuele ontwikkelaars en om een bloeiende sector uit te bouwen, is de aanvulling van het stelsel van de *tax shelter* door een belastingkrediet voor de audiovisuele ontwikkelaars noodzakelijk.

ARTIKELSGEWIJZE TOELICHTING

Art. 2

Door de interactieve audiovisuele producties toe te voegen aan de lijst van Belgische erkende audiovisuele werken komen voornoemde producties in aanmerking voor de specifieke belastingmaatregel voor ondernemingen die investeren in een raamovereenkomst voor de productie van een audiovisueel werk beter bekend als de «*tax shelter*».

Interactieve audiovisuele producties die niet beantwoorden aan minimale ethische waarden worden echter uitgesloten. Om te bepalen welke producties worden uitgesloten, worden de criteria van het Pan-Europese PEGI-classificatiesysteem gehanteerd.

Deze uitsluitingen gelden niet wanneer de interactieve audiovisuele producties educatieve of pedagogische

⁷ Het PEGI-systeem is een systeem op vrijwillige basis, waarbij het classificeren wordt gedaan door leden van de *game*-industrie zelf. Dit gebeurt aan de hand van een classificatieformulier. Nadat een spel grondig is bekeken, gebruikt de codeur een intranet om een lijst met vragen te beantwoorden, waarna de classificatie van het spel automatisch volgt. Voor iedere inhoudscategorie wordt een aparte leeftijdsclassificatie vastgesteld, afhankelijk van de antwoorden op de vragenlijst. De classificaties die door de game-producenten worden aangevraagd, worden gecontroleerd door het NICAM. Alle 16+ en 18+ classificaties worden gecontroleerd voordat een definitieve classificatie wordt toegekend. Alle 12+ classificaties, en een steekproef van de 3+ en 7+ classificaties, worden gecontroleerd nadat de classificatie is toegekend. Aan het einde van het classificatieproces ontvangen producten van het NICAM, namens ISFE, een licentie die gebruik van een specifiek PEGI logo en mogelijk een of meer inhoudspictogrammen op de verpakking toestaat.

visé également à encourager le développement de jeux vidéo de qualité. À cet effet, certaines productions audiovisuelles interactives ayant des propriétés ou un contenu non souhaités seront retirées de la liste des productions qui entrent en ligne de compte pour le *tax shelter*. En l'occurrence, les critères du système de classification PEGI seront utilisés⁷.

Outre le soutien de l'industrie du jeu vidéo par le biais de l'élargissement du champ d'application du *tax shelter*, il s'indique également d'instaurer un crédit d'impôt similaire à la mesure française. Afin que la Belgique reste attrayante pour les développeurs audiovisuels et afin de créer un secteur florissant, il est nécessaire de compléter le régime du *tax shelter* par un crédit d'impôt pour les développeurs audiovisuels.

COMMENTAIRE DES ARTICLES

Art. 2

Par leur ajout à la liste des œuvres audiovisuelles belges agréées, les productions audiovisuelles interactives peuvent bénéficier de la mesure fiscale spécifique en faveur des entreprises qui investissent dans une convention-cadre destinée à la production d'une œuvre audiovisuelle, mieux connue sous le nom de «*tax shelter*».

Les productions audiovisuelles interactives qui ne répondent pas à des valeurs éthiques minimales sont toutefois exclues de ce régime. Les critères du système européen de classification PEGI seront utilisés pour déterminer quelles sont les productions qui en sont exclues.

Ces exclusions ne s'appliquent pas lorsque les productions audiovisuelles interactives poursuivent des

⁷ Le système PEGI est un système fonctionnant sur une base volontaire, où la classification est effectuée par les membres de l'industrie du jeu vidéo eux-mêmes. Cette classification est effectuée à l'aide d'un formulaire de classification. Après avoir examiné un jeu de manière approfondie, le codeur utilise un intranet pour répondre à une liste de questions, ses réponses entraînant ensuite une classification automatique du jeu. Pour chaque catégorie de contenu, une classification par âge distincte est établie, en fonction des réponses au questionnaire. Les classifications demandées par les producteurs de jeux sont contrôlées par le NICAM. Toutes les classifications 16+ et 18+ sont contrôlées avant qu'une classification définitive soit attribuée. Toutes les classifications 12+, et un échantillon des classifications 3+ et 7+, sont contrôlées après que la classification ait été attribuée. À la fin du processus de classification, les produits reçoivent de la part du NICAM, au nom de l'ISFE, une licence permettant l'utilisation d'un logo PEGI spécifique ainsi qu'éventuellement, l'utilisation d'un ou plusieurs pictogrammes relatifs au contenu sur l'emballage.

doeleinden nastreeft. Het educatief karakter is aangetoond wanneer de interactieve audiovisuele productie gesubsidieerd wordt door een van de gemeenschappen omwille van het educatief gehalte.

Art. 3

Met dit artikel wordt een belastingskrediet vergelijkbaar met het Frans systeem ingevoerd.

Paragraaf 1 bepaalt welke ontwikkelaars beroep mogen doen op het systeem aan welke voorwaarden ze moeten voldoen.

Paragrafen 2, 3 en 4 bepalen aan welke voorwaarden de audiovisuele werken moeten voldoen om recht te hebben op het belastingskrediet. Deze voorwaarden hebben betrekking op de inhoudelijke elementen van het audiovisueel werk en zullen aangevuld moeten worden door een koninklijk besluit en zullen getoetst moeten worden door de gemeenschappen.

Paragraaf 5 bepaalt de absolute bovengrens van het belastingkrediet per audiovisueel werk.

Paragraaf 6 geeft machtiging aan de Koning om de voorwaarden bedoeld in § 2 tot en met § 5 te verduidelijken en aan te vullen.

Meyrem ALMACI (Ecolo-Groen!)
Jean-Marc NOLLET (Ecolo-Groen!)

finalités éducatives ou pédagogiques. Le caractère éducatif est démontré lorsque la production audiovisuelle interactive est subventionnée par une des communautés en raison de son contenu éducatif.

Art. 3

Cet article instaure un crédit d'impôt comparable à ce qui existe dans le système français.

Le paragraphe 1^{er} définit les développeurs qui peuvent recourir au système et quelles conditions ils doivent remplir.

Les paragraphes 2, 3 et 4 fixent les conditions auxquelles doivent répondre les œuvres audiovisuelles pour donner droit au crédit d'impôt. Ces conditions portent sur les éléments de contenu de l'œuvre audiovisuelle, elles devront être complétées par un arrêté royal et faire l'objet d'un contrôle par les communautés.

Le paragraphe 5 fixe le plafond absolu du crédit d'impôt par œuvre audiovisuelle.

Le paragraphe 6 donne délégation au Roi afin de préciser et de compléter les conditions visées aux paragraphes 2 à 5 inclus.

WETSVOORSTEL

Artikel 1

Deze wet regelt een aangelegenheid als bedoeld in artikel 78 van de Grondwet.

Art. 2

Artikel 194ter, § 1, 3°, van het Wetboek van de inkomstenbelastingen 1992, laatstelijk gewijzigd bij de wet van 3 december 2006, wordt aangevuld met de bepaling onder het derde gedachtestreepje, luidende:

«— een interactieve audiovisuele productie, voor zover deze productie geen uitingen van geweld bevat, geen naaktheid vertoont, geen seks of seksuele toespelingen bevat, geen gebruik van of verwijzing naar drugs of alcohol bevat, geen uitingen van of aanzet tot discriminatie bevat en geen uitleg of aanmoediging van kansspelen bevat. Interactieve audiovisuele producties die omwille van hun educatieve of pedagogische aard worden gesubsidieerd door de gemeenschappen worden evenwel niet uitgesloten.»

Art. 3

In titel VI, hoofdstuk II, afdeling 4bis, onderafdeling II, van hetzelfde Wetboek wordt een artikel 289decies ingevoegd, luidende:

«Art. 289decies. § 1. Audiovisuele ontwikkelaars of ondernemingen die het maken van audiovisuele werken als doel hebben of die in onderaanneming meewerken aan het maken van audiovisuele werken kunnen van een belastingkrediet genieten indien ze aan de vennootschapsbelasting zijn onderworpen.

§ 2. De audiovisuele werken bedoeld in § 1:

1° zijn integraal in een van de drie officiële landstalen gemaakt;

2° dragen het Belgische culturele erfgoed uit;

3° behandelen thema's die relevant zijn voor Europese burgers;

4° houden verhalende of artistieke elementen in.

§ 3. De audiovisuele werken bedoeld in § 1 geven geen recht op het belastingkrediet wanneer deze:

PROPOSITION DE LOI

Article 1^{er}

La présente loi règle une matière visée à l'article 78 de la Constitution.

Art. 2

L'article 194ter, § 1^{er}, 3°, du Code des impôts sur les revenus 1992, modifié en dernier lieu par la loi du 3 décembre 2006, est complété par un troisième tiret, rédigé comme suit:

«— une production audiovisuelle interactive, pour autant que cette production ne comporte pas de manifestation de violence, de nudité, de sexe ou d'allusions sexuelles, de consommation de drogues ou d'alcool ou de référence à ces produits, de manifestation de discriminations, d'incitation à la discrimination, ni d'explication ou d'incitation en matière de jeux de hasard. Les productions audiovisuelles interactives qui, eu égard à leur nature éducative ou pédagogique, sont subventionnées par les communautés, ne sont cependant pas exclues.»

Art. 3

Dans le titre VI, chapitre II, section 4bis, sous-section II, du même Code, il est inséré un article 289decies rédigé comme suit:

«Art. 289decies. § 1^{er} Les développeurs ou les entreprises qui ont pour but de réaliser des œuvres audiovisuelles ou qui participent à la réalisation d'œuvres audiovisuelles en sous-traitance peuvent bénéficier d'un crédit d'impôt s'ils sont assujettis à l'impôt des sociétés.

§ 2. Les œuvres audiovisuelles visées au § 1^{er}:

1° sont réalisées intégralement dans l'une des trois langues officielles de la Belgique;

2° diffusent le patrimoine culturel belge;

3° traitent de thèmes pertinents pour les citoyens européens;

4° comportent des éléments narratifs ou artistiques.

§ 3. Les œuvres audiovisuelles visées au paragraphe 1^{er} ne donnent pas droit au crédit d'impôt si elles:

1° een erotische of pornografische inhoud hebben;

2° aanzetten tot geweld;

3° bruikbaar zijn voor reclame- of propagandadoel-einden;

4° slechts bijzakenlijk creatieve of originele elementen inhouden.

§ 4. Het belastingkrediet wordt enkel toegekend voor uitgaven en kosten die rechtstreeks verbonden zijn aan het ontwerpen, maken, uitwerken of realiseren van audiovisuele werken bedoeld in artikel 194ter, § 1, 3°, en die in België zijn gemaakt. Het belastingkrediet wordt enkel toegekend voor audiovisuele werken waarvan de totale rechtstreekse productiekost minstens 25 000 euro bedraagt.

Het belastingkrediet, dat bij elk aanslagjaar wordt berekend, bedraagt twintig procent van het totale bedrag van de hieronder opgesomde uitgaven:

1° de bezoldigingen uitbetaald aan auteurs en artiesten en de daarop ingehouden sociale bijdragen;

2° de wedden en lonen uitbetaald aan het personeel en de daarop ingehouden sociale bijdragen;

3° de afschrijvingen van vaste activa van roerende aard;

4° de overige werkingskosten zoals de uitgaven voor grondstoffen, materiaal, huurgelden van onroerende goederen, onderhoudskosten, herstellingswerken, verplaatsingen en reizen, technische documentatie, post en elektronische communicatie;

5° de uitgaven die verbonden zijn aan het beroep op de technische industrie en de andere dienstverleners van de audiovisuele creatie.

Het totale bedrag van de uitgaven en kosten die als berekeningsbasis dienen voor het belastingkrediet worden begrensd tot drie miljoen euro per aanslagjaar. Uitgaven en kosten die betrekking hebben op meerdere audiovisuele werken kunnen slecht voor één audiovisueel werk in rekening worden gebracht.

De berekeningsbasis van het belastingkrediet is echter beperkt tot tachtig procent van de totale productiekost van het audiovisueel werk of, indien het een internationale productie betreft, tachtig procent van het door de Belgische coproducteur beheerde deel. De niet-terugbetaalbare overheidssubsidies die rechtstreeks be-

1° ont un contenu érotique ou pornographique;

2° incitent à la violence;

3° peuvent être utilisées à des fins publicitaires ou de propagande;

4° ne comportent qu'accessoirement des éléments créatifs ou originaux.

§ 4. Le crédit d'impôt n'est accordé que pour les dépenses et les frais directement liés à la conception, à la fabrication, à l'élaboration ou à la réalisation des œuvres audiovisuelles visées à l'article 194ter, § 1^{er}, 3°, et réalisées en Belgique. Le crédit d'impôt n'est accordé que pour les œuvres audiovisuelles dont le total des coûts de production directs s'élève à 25 000 euros au minimum.

Le crédit d'impôt calculé pour chaque exercice d'imposition s'élève à vingt pour cent du total des dépenses suivantes:

1° les rémunérations payées aux auteurs et aux artistes et les cotisations sociales y afférentes;

2° les traitements et rémunérations payés au personnel et les cotisations sociales y afférentes;

3° les amortissements des immobilisations corporelles mobilières;

4° les autres frais de fonctionnement tels que les dépenses pour l'achat de matières premières ou de matériel, la location de biens immobiliers, les frais d'entretien ou de réparation, les frais de déplacement et de voyage, la documentation technique, le courrier et les communications électroniques;

5° les dépenses liées au recours à l'industrie technique et à d'autres prestataires de services de la création audiovisuelle.

Le total des dépenses et des frais pris en compte pour le calcul du crédit d'impôt est limité à trois millions d'euros par exercice d'imposition. Les dépenses et les frais relatifs à plusieurs œuvres audiovisuelles ne peuvent être pris en compte que pour une seule œuvre audiovisuelle.

La base de calcul du crédit d'impôt est toutefois limitée à quatre-vingts pour cent du total des coûts de production de l'œuvre audiovisuelle ou, s'il s'agit d'une production internationale, à quatre-vingts pour cent de la partie gérée par le coproducteur belge. Les subventions publiques non remboursables directement liées aux

trekking hebben op de uitgaven bedoeld in het eerste lid worden in mindering gebracht van de berekeningsbasis van het belastingkrediet.

§ 5. De som van de toegekende belastingkredieten berekend volgens de regels van § 4 wordt begrensd tot een miljoen euro per audiovisueel werk. Indien het een coproductie betreft, wordt het belastingkrediet verdeeld onder de Belgische coproductanten in verhouding tot de gemaakte uitgaven.

§ 6. De Koning bepaalt de wijze waarop het belastingkrediet voor audiovisuele werken wordt toegepast, de verplichtingen die de belastingplichtigen naleven om recht te hebben op het voordeel ervan, alsmede de aanvullende kenmerken waaraan de audiovisuele werken voldoen om recht te geven op het belastingkrediet.

Art. 4

Deze wet treedt in werking op 1 januari 2009.

10 november 2008

Meyrem ALMACI (Ecolo-Groen!)
Jean-Marc NOLLET (Ecolo-Groen!)

dépenses visées à l'alinéa 1^{er} sont déduites de la base de calcul du crédit d'impôt.

§ 5. Le total des crédits d'impôt accordés, calculés conformément aux règles énoncées au paragraphe 4, est limité à un million d'euros par œuvre audiovisuelle. S'il s'agit d'une coproduction, le crédit d'impôt est réparti entre les coproducteurs belges proportionnellement à leurs dépenses.

§ 6. Le Roi détermine les modalités d'application du crédit d'impôt pour les œuvres audiovisuelles, les obligations à remplir par les contribuables pour pouvoir en bénéficier et les caractéristiques supplémentaires que les œuvres audiovisuelles doivent présenter pour ouvrir le droit au crédit d'impôt.

Art. 4

La présente loi entre en vigueur le 1^{er} janvier 2009.

10 novembre 2008