

BELGISCHE KAMER VAN
VOLKSVERTEGENWOORDIGERS

12 februari 2019

WETSVOORSTEL

**tot uitbreiding van de taxshelter naar de
gaming-industrie**

ADVIES VAN HET REKENHOF

Zie:

Doc 54 3078/ (2017/2018):

- 001: Wetsvoorstel van de heren Van Biesen, Van Mechelen en Van Quickenborne.
- 002: Advies van de Raad van State.
- 003: Toevoegen indiener.
- 004: Amendementen.

CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS
DE BELGIQUE

12 février 2019

PROPOSITION DE LOI

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

AVIS DE LA COUR DES COMPTES

Voir:

Doc 54 3078/ (2017/2018):

- 001: Proposition de loi de MM. Van Biesen, Van Mechelen et Van Quickenborne.
- 002: Avis du Conseil d'État.
- 003: Ajout auteur.
- 004: Amendements.



ADVIES VAN HET REKENHOF

Budgettaire impact van de wetsvoorstellen tot wijziging van het Wetboek van de inkomstenbelastingen 1992 teneinde de taxshelter uit te breiden tot de gamingindustrie (DOC 54 3078/001 en DOC 54 3128/001)

Goedgekeurd in de algemene vergadering van 11 februari 2019



1 Vraag om advies

Op grond van artikel 79, 1^e lid, van het reglement van de Kamer van Volksvertegenwoordigers, heeft de voorzitter van de Kamer het Rekenhof in een brief van 9 november 2018 verzocht een nota op te stellen met daarin een raming van de ontvangstendaling of de nieuwe uitgaven die zouden kunnen voortvloeien uit zes wetsvoorstellen.

Het hiernavolgende advies betreft twee wetsvoorstellen tot wijziging van het Wetboek van de inkomstenbelastingen 1992 teneinde de taxshelter uit te breiden tot de gamingindustrie. De voorstellen werden ingediend door de heren Luk Van Biesen, Dirk Van Mechelen en Vincent Van Quickenborne (DOC 54 3078/001) en door de heren Roel Deseyn, Jef Van den Bergh en Vincent Van Peteghem (DOC 54 3128/001).

2 De twee wetsvoorstellen

2.1 Reikwijdte van het advies

Het hiernavolgende advies geldt voor de twee teksten, vermits ze allebei een vergelijkbaar fiscaal mechanisme naar voren schuiven¹.

2.2 Mechanisme van de tax shelter voor gaming

Het stelsel van de taxshelter is van oorsprong een fiscale stimulans die aan Belgische ondernemingen of in België gevestigde buitenlandse ondernemingen de mogelijkheid biedt te investeren in audiovisueel of cinematografisch werk en in ruil daarvoor een belastingvermindering te bekomen voor de winst waarop vennootschapsbelasting verschuldigd is². Sinds 17 januari 2017 geldt dat fiscale voordeel ook voor nieuwe podiumproducties³.

Het mechanisme heeft tot doel bepaalde artistieke en culturele sectoren in België financieel te steunen.

De twee onderzochte wetsvoorstellen willen de gamingindustrie in België stimuleren door die sector de voordelen van de taxshelter te laten genieten.

Samengevat wordt in de wetsvoorstellen het volgende mechanisme naar voren geschoven:

- ondernemingen die willen investeren in de productie van een game, moeten - eventueel via een erkende tussenschakel - een raamovereenkomst sluiten met een productievennootschap. Middels die overeenkomst verbindt de investeerder zich er ten aanzien van de productievennootschap toe productie-uitgaven voor een game te financieren, en de productievennootschap verbindt zich ertoe die financiering aan te

¹ Het voorstel dat werd ingediend door de heren Roel Deseyn, Jef Van den Bergh en Vincent Van Peteghem (DOC 54 3128/001) verschilt lichtjes van het voorstel dat werd ingediend door de heren Luk Van Biesen, Dirk Van Mechelen en Vincent Van Quickenborne (DOC 54 3078/001) omdat het games die illegale kansspelelementen omvatten in de zin van de wet van 7 mei 1999 op de kansspelen, expliciet uitsluit van het toepassingsveld van de taxshelter.

² Artikel 194ter van het WIB 92.

³ Artikel 194ter/1 van het WIB 92, dat in het WIB 92 werd ingevoegd door artikel 5 van de wet van 25 december 2016.



wenden voor uitgaven die recht geven op een taxshelterattest. Met dat attest kan de investeerder het verwachte fiscale voordeel genieten;

- de tussenschakel of de productievennootschap moet de raamovereenkomst binnen de maand waarin de overeenkomst wordt ondertekend, bekendmaken aan de cel Tax Shelter van de FOD Financiën;
- de investeerder moet de in de raamovereenkomst vermelde som storten binnen drie maanden na de ondertekening van de overeenkomst;
- de investeerder geniet een voorlopige vrijstelling van de belastbare winst voor de belastbare periode tijdens dewelke de raamovereenkomst wordt ondertekend, en wel ten belope van 356 %⁴ van de som die in de raamovereenkomst is vermeld en die effectief binnen drie maanden werd gestort. De toegekende vrijstelling is evenwel beperkt tot 50 % van de belastbare gereserveerde winst⁵ van de belastbare periode, met een maximum van 750.000 euro;
- de productievennootschap moet de gestorte sommen aanwenden om de game te financieren. De voorwaarden die bepalen welke uitgaven in aanmerking komen, zijn opgesomd in de regelgeving. De som van alle fiscale waarden van de taxshelterattesten is beperkt tot maximaal 2.500.000 euro per game. De totaliteit van de sommen die in uitvoering van de raamovereenkomst effectief door alle in aanmerking komende investeerders werden gestort tot vrijstelling van de winst, mag niet hoger zijn dan 50% van het totale uitgavenbudget van het in aanmerking komende werk en werd effectief bestemd voor de uitvoering van dat budget;
- de cel Tax Shelter controleert of aan alle voorwaarden is voldaan en levert het taxshelterattest af uiterlijk op 31 december van het 4^e jaar volgend op de ondertekening van de raamovereenkomst;
- na ontvangst van het taxshelterattest wordt de voorlopige vrijstelling omgezet in een definitieve vrijstelling in hoofde van de investeerder.

De investeerder kan niet enkel een fiscale aftrek bekomen, maar ook een door de productievennootschap toegekende gewaarborgde vergoeding voor de gestorte sommen⁶.

⁴ Voor de jaren 2018 en 2019. Vanaf 1 januari 2020 evolueert dat percentage naar 421 % om eenzelfde fiscale opbrengst te garanderen. Het belastingtarief van de vennootschapsbelasting daalt immers vanaf die datum en dus moet er verhoudingsgewijs een grotere fiscale aftrek komen om hetzelfde rendement te behouden.

⁵ De vrijgestelde winst moet aan de passiefzijde van de balans op een aparte rekening worden geboekt en mogen niet als berekeningsbasis voor enige vergoeding of toewijzing fungeren tot het moment waarop het taxshelterattest wordt afgeleverd aan de investeerder.

⁶ Die vergoeding wordt berekend op basis van een tarief dat niet hoger ligt dan het gemiddelde van de EURIBOR 12 maanden-tarieven van de laatste dag van elke maand van het kalenderhalfjaar voorafgaand aan de storting door de in aanmerking komende investeerder, verhoogd met 450 basispunten. De vergoeding kan worden toegekend voor de periode die verstreekt tussen de datum van de eerste storting en het moment waarop het taxshelterattest werd afgeleverd, maar met een maximum van 18 maanden.



/4

Kortom, het mechanisme van de taxshelter creëert de mogelijkheid:

- voor de producent, om een groot deel van zijn productie-uitgaven gefinancierd te zien;
- voor de investeerder, om zonder risico
 - o een fiscale aftrek te genieten;
 - o de gestorte sommen te laten renderen tegen het EURIBOR 12 maanden-tarief + 4,5%/jaar (max. 18 maanden).

3 Raming van de ontvangstendaling die uit het wetsvoorstel zou kunnen voortvloeien

3.1 Methode

Om de ontvangstendaling te kunnen ramen die zich zou kunnen voordoen als het wetsvoorstel wordt goedgekeurd, moest het Rekenhof:

1. identificeren hoeveel games het taxsheltervoordeel zouden kunnen genieten;
2. de bedragen ramen die in de gamingindustrie geïnvesteerd zouden kunnen worden via een uitbreiding van de taxshelter.

3.2 Aantal ondernemingen die actief zijn in de gamingindustrie en die het taxsheltervoordeel zouden kunnen genieten

Volgens de cijfers van de *Federal association of belgian games* (FABGames)⁷, werden in België 35 games geproduceerd in 2017. In 2018 waren het er 37 en in 2019 zou het om 39 games kunnen gaan (cf. tabel).

Jaar	Aantal geproduceerde games
2014	20
2015	25
2016	30
2017	35
2018	37
2019	39*
2020	41*
2021	43*

Bron: de cijfers die FABGames meedeelde aan het Rekenhof.

* De cijfers voor de jaren 2019 tot 2021 werden bekomen door een projectie van de voorbije evoluties (stijging met 6% per jaar).

⁷ FABGames vertegenwoordigt het Vlaams, het Waals en het Brussels Hoofdstedelijk Gewest.



Het Rekenhof is voor zijn raming uitgegaan van de maximalistische veronderstelling, waarbij alle geproduceerde games een financiering kunnen genieten via de taxshelter.

Het aantal games dat het taxsheltervoordeel kan genieten, zou mettertijd sterk kunnen evolueren naargelang de groei van de gamingsector in België en de fiscale aantrekkingskracht van de taxshelter. Het Rekenhof is echter niet bij machte die evolutie te kwantificeren.

3.3 Bedragen die in de gamingindustrie worden geïnvesteerd via een uitbreiding van de taxshelter

Deze raming berust op de volgende veronderstellingen:

- de productie van een game kost gemiddeld 750.000 euro⁸;
- gelet op de diverse voorwaarden waarin het wetsvoorstel voorziet en gelet op wat er wordt vastgesteld voor de taxshelter ten gunste van cinematografisch werk en podiumkunsten⁹, gaat het Rekenhof ervan uit dat het in de productie van een game geïnvesteerde bedrag kan oplopen tot een derde van het totale productiebudget.

Op basis van die twee veronderstellingen raamt het Rekenhof het via de taxshelter geïnvesteerde bedrag per game op $750.000 \text{ euro} \times \frac{1}{3} = 250.000 \text{ euro}$.

De onderzochte wetsvoorstellen bepalen dat de via de taxshelter geïnvesteerde bedragen beperkt worden tot maximaal 2.500.000 euro per game, wat tien keer het gemiddelde is uit de raming van het Rekenhof. Afhankelijk van de evolutie van de gamingsector en de fiscale aantrekkingskracht van de nieuwe taxshelter, zouden de gemiddelde bedragen die via de taxshelter geïnvesteerd worden dus beduidend hoger kunnen zijn dan de bedragen in deze raming. Het Rekenhof is echter niet bij machte te becijferen hoe de investeringen in de toekomst zullen evolueren.

Binnen de aangegeven grenzen kan het totale bedrag dat via de taxshelter in de gamingindustrie zou worden geïnvesteerd, geraamd worden op:

⁸ Het is moeilijk om een gemiddelde productiekost voor een game te bepalen, want de kosten fluctueren naargelang het soort game en de beoogde supports (smartphone, PC, consoles, enz.). De kosten gaan van enkele tienduizenden euro tot miljoenen euro. In een artikel dat op 21 augustus 2018 verscheen in de krant L'Écho, wordt gewag gemaakt van een gemiddeld bedrag van 500.000 euro per game: *Le gaming belge fait front commun sur un marché à 100 milliards de dollars*. <https://www.lecho.be/economie-politique/international/general/le-gaming-belge-fait-front-commun-sur-un-marche-a-100-milliards-de-dollars/10041698.html>. Volgens een raming van het Franse *Syndicat national du jeu vidéo* beliepen de productiekosten voor een consolegame gemiddeld 684.000 euro in 2016 (408.000 euro voor computergames): SNJV, *Baromètre annuel du jeu vidéo en France*, 2016. FABGames stelt dat het moeilijk is een gemiddelde kostprijs te bepalen en oppert een iets hoger bedrag, namelijk 675.000 euro.

⁹ Volgens de informatie die werd meegedeeld door de cel Tax Shelter van de FOD Financiën.



/6

Jaar	Aantal geproduceerde games ¹⁰	Via de taxshelter geïnvesteerde bedragen (in euro)
2019	39	$39 \times 250.000 = 9.750.000$
2020	41	$41 \times 250.000 = 10.250.000$
2021	43	$43 \times 250.000 = 10.750.000$

Bron: berekening door het Rekenhof op basis van de cijfers die FABGames meedeelde.

3.4 Ramingen

Via de taxshelter geïnvesteerde bedragen in 2019: 9.750.000 euro.

Vrijstelling van belastbare inkomsten ten belope van 9.750.000 euro * 356%¹¹ = 34.710.000 euro.

Ontvangstendaling: $34.710.000 \times 0.2958^{12} = 10.267.218$ euro.

4 Conclusie

Als één van de onderzochte wetsvoorstellen goedgekeurd wordt, zou dat voor de Staat kunnen leiden tot een ontvangstendaling van zo'n 10,3 miljoen euro voor het aanslagjaar 2020 (belastbare periode 2019). De kosten van een uitbreiding van de taxshelter tot de gamingindustrie zullen recurrent zijn en kunnen in de toekomst sterk toenemen, afhankelijk van de groei van de gamingsector in België en de aantrekkingskracht die dit fiscale voordeel uitoefent op de doelgroep. Dit cijfer wordt ter indicatie meegedeeld en moet omzichtig worden geïnterpreteerd gezien de veronderstellingen die in deze nota naar voren werden geschoven met betrekking tot het aantal betrokken games, de productiekosten van een game, het gemiddelde bedrag dat via de taxshelter wordt geïnvesteerd.

¹⁰ Die cijfers omvatten de expansie, de productie van nieuwe versies (bv. een versie voor consoles van een bestaand computergame) en de creatie van nieuwe episodes voor bestaande games.

¹¹ Artikel 194ter, §2, van het WIB 92 bepaalt: « Ten name van de in aanmerking komende investeerder wordt de belastbare winst in het belastbaar tijdperk waarin de raamovereenkomst is getekend, binnen de grenzen en onder de hierna gestelde voorwaarden voorlopig vrijgesteld ten belope van 356 pct. Van de sommen waartoe de investeerder zich in uitvoering van deze raamovereenkomst verbonden heeft voor zover deze werkelijk door die investeerder gestort zijn binnen drie maanden na de ondertekening van deze raamovereenkomst ».

¹² Belastingtarief in de vennootschapsbelasting, aanslagjaar 2019.



AVIS DE LA COUR DES COMPTES

Impact budgétaire des propositions de loi modifiant le Code des impôts sur les revenus 1992 en vue d'étendre le tax shelter à l'industrie du jeu vidéo (Doc 54 3078/001 et Doc 54 3128/001)

Adopté en assemblée générale du 11 février 2019



1 Demande d'avis

En vertu de l'article 79, alinéa 1^{er}, du règlement de la Chambre des représentants, le président de la Chambre a invité, par lettre du 11 novembre 2018, la Cour des Comptes à remettre une note contenant une estimation des dépenses nouvelles ou de la diminution des recettes qu'engendreraient six propositions de loi.

L'avis ci-dessous concerne deux propositions de loi modifiant le Code des impôts sur les revenus 1992 en vue d'étendre le tax shelter à l'industrie du jeu vidéo. Ces propositions ont été déposées par MM. Luk Van Biesen, Dirk Van Mechelen et Vincent Van Quickenborne (DOC 54 3078/001) et par MM. Roel Deseyn, Jef Van den Bergh et Vincent Van Peteghem (DOC 54 3128/001).

2 Les deux propositions de loi

2.1 Portée de l'avis

Dans la mesure où ces deux propositions de loi proposent un mécanisme fiscal similaire¹, le présent avis vaut pour ces deux textes.

2.2 Mécanisme du tax shelter pour les jeux vidéo

À l'origine, le régime de tax shelter est un incitant fiscal permettant aux sociétés belges ou étrangères établies en Belgique d'investir dans des œuvres audiovisuelles ou cinématographiques, et d'obtenir en contrepartie une déduction fiscale qui vient diminuer les bénéfices imposables à l'impôt des sociétés². Cet avantage fiscal a ensuite été étendu aux productions scéniques originales à partir du 17 janvier 2017³.

La finalité poursuivie par ce mécanisme est de soutenir financièrement certains secteurs artistiques et culturels en Belgique.

Les deux propositions de loi examinées visent à stimuler le secteur du jeu vidéo en Belgique en étendant à ce secteur le champ d'application du régime du tax shelter existant actuellement.

De manière synthétique, le mécanisme prévu dans les propositions de loi est le suivant :

- Les sociétés qui désirent investir dans la production d'un jeu vidéo doivent conclure une convention-cadre, éventuellement via un intermédiaire agréé, avec une société de production. À travers cette convention, l'investisseur s'engage, à l'égard de la société de production, à financer des dépenses de production d'un jeu vidéo et la société de production s'engage à affecter ce financement à des dépenses telles qu'elle puisse

¹ La proposition de loi déposée par MM. Roel Deseyn, Jef Van den Bergh et Vincent Van Peteghem (DOC 54 3128/001) diffère légèrement de la proposition de loi déposée par Luk Van Biesen, Dirk Van Mechelen et Vincent Van Quickenborne (DOC 54 3078/001) en ce qu'elle exclut expressément du champ d'application du régime du tax shelter les jeux vidéo incluant des jeux de hasard illégaux au sens de la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard.

² Article 194^{ter} du CIR 92.

³ Article 194^{ter}/1 du CIR 92, inséré dans le code des impôts sur les revenus 1992 par l'article 5 de la loi du 25 décembre 2016.



obtenir une attestation tax shelter. Avec cette attestation, l'investisseur pourra bénéficier de l'avantage fiscal attendu.

- L'intermédiaire ou la société de production doivent notifier la convention-cadre dans le mois de sa signature à la cellule tax shelter du SPF Finances.
- L'investisseur doit verser, dans les trois mois qui suivent la signature de la convention-cadre, la somme mentionnée dans le document.
- L'investisseur bénéficie d'une exonération provisoire de son bénéfice imposable, pour la période imposable au cours de laquelle la convention-cadre est signée, à concurrence de 356 %⁴ de la somme reprise dans la convention-cadre et qui a été réellement versée dans les trois mois. L'exonération accordée est cependant limitée à 50 % des bénéfices réservés imposables⁵ de la période imposable, avec un plafond de 750 000 €.
- La société de production doit utiliser les sommes versées pour financer le jeu vidéo. Les conditions d'éligibilité des dépenses sont détaillées dans la réglementation. La somme de toutes les valeurs fiscales des attestations tax shelter est limitée à un maximum de 2 500 000 euros par jeu vidéo. Le total des sommes effectivement versées en exécution de la convention-cadre en exonération des bénéfices, par l'ensemble des investisseurs éligibles, ne peut excéder 50% du budget global des dépenses de l'œuvre éligible et a été effectivement affecté à l'exécution de ce budget.
- La cellule tax shelter vérifie si toutes les conditions ont été respectées et délivre l'attestation tax shelter au plus tard le 31 décembre de la 4^e année qui suit celle de la signature de la convention-cadre.
- Suite à la réception de l'attestation tax shelter, l'exonération provisoire se transforme en exonération définitive dans le chef de l'investisseur.

Outre la déduction fiscale obtenue, l'investisseur peut également bénéficier d'une rémunération garantie octroyée par la société de production pour les sommes versées⁶.

En résumé, le mécanisme du tax shelter permet :

- au producteur de bénéficier d'un financement d'une partie importante de ses dépenses de production ;
- à l'investisseur de bénéficier sans risque

⁴ Pour les années 2018 et 2019. À partir du 1^{er} janvier 2020, ce pourcentage passera à 421 % de manière à garder le même rendement fiscal. En effet, à partir de cette date, le taux Isoc diminue et il faut donc, proportionnellement, une plus grande déduction fiscale pour garder le même rendement

⁵ Les bénéfices exonérés doivent être comptabilisés à un compte distinct au passif du bilan et ne pas servir de base au calcul de rémunérations ou attributions quelconques, jusqu'à la date à laquelle l'attestation tax shelter est délivrée à l'investisseur.

⁶ Cette rémunération est calculée sur la base d'un taux ne dépassant pas la moyenne des taux EURIBOR 12 mois du dernier jour de chaque mois du semestre civil qui précède le versement fait par l'investisseur éligible, majoré de 450 points de base. Cette rémunération peut être octroyée pour la période écoulée entre la date du premier versement et le moment où l'attestation tax shelter est délivrée, mais avec un maximum de 18 mois.



- d'une déduction fiscale,
- d'un rendement sur les sommes versées au taux Euribor 12 mois + 4,5%/an (18 mois maximum).

3 Estimation de la diminution des recettes qu'engendrerait la proposition de loi

3.1 Méthode

Pour établir une estimation de la diminution des recettes potentiellement engendrée à l'adoption de la proposition de loi, la Cour des comptes devait:

1. identifier le nombre de jeux vidéo pouvant bénéficier du tax shelter ;
2. estimer les montants qui pourraient être investis dans l'industrie du jeu vidéo via une extension du tax shelter.

3.2 Nombre d'entreprises actives dans l'industrie du jeu vidéo pouvant bénéficier du tax shelter

Selon les chiffres obtenus auprès de la « Federal association of belgian games » (FABGames)⁷, le nombre de jeux vidéo produits en Belgique est de 35 en 2017, 37 en 2018 et pourrait être de 39 en 2019 (voir tableau ci-dessous).

Année	Nombre de jeux produits
2014	20
2015	25
2016	30
2017	35
2018	37
2019	39*
2020	41*
2021	43*

Source : Chiffres transmis à la Cour des comptes par la FABGames.

* Les chiffres pour les années 2019 à 2021 ont été obtenu par projection des évolutions passées (6% d'augmentation annuelle)

Pour établir son estimation, la Cour des comptes a pris l'hypothèse maximaliste selon laquelle tous les jeux vidéo produits bénéficieront d'un financement via le tax shelter.

En fonction de la croissance du secteur du jeu vidéo en Belgique et de l'attrait fiscal que pourrait constituer le tax shelter, le nombre de jeux vidéo susceptibles de bénéficier du tax

⁷ La FABGames représente les Régions flamande, bruxelloise et wallonne.



shelter peut sensiblement évoluer avec le temps. La Cour des comptes n'est toutefois pas en mesure de quantifier cette évolution.

3.3 Montants investis dans l'industrie du jeu vidéo via une extension du tax shelter

L'estimation repose sur les hypothèses suivantes :

- le coût moyen de production d'un jeu vidéo est de 750.000 €⁸ ;
- compte tenu des différentes conditions prévues dans la proposition de loi et de ce qui est observé pour le tax shelter en faveur des œuvres cinématographiques et scéniques⁹, la Cour des comptes estime que le montant investi dans la production d'un jeu vidéo peut atteindre un tiers du budget total de production de ce jeu.

Sur la base des deux hypothèses ci-dessus, la Cour des comptes estime le montant moyen investi par jeu vidéo, via le tax shelter, à : $750.000 \text{ €} \times 1/3 = 250.000 \text{ €}$

Les propositions de loi examinées prévoient que les montants investis via le tax shelter sont limités à un plafond de 2 500 000 euros par jeu vidéo, soit dix fois le montant moyen retenu dans l'estimation de la Cour des comptes. Il est donc possible, en fonction de l'évolution du secteur du jeu vidéo et de l'attrait fiscal de ce nouveau tax shelter, que les montants moyens investis via le tax shelter soient sensiblement plus élevés que ceux retenus dans le cadre de cette estimation. La Cour des comptes n'est cependant pas en mesure de chiffrer l'évolution des investissements qui seront réalisés dans le futur.

Dans les limites fixées ci-dessus, le montant total investi, via le tax shelter, dans l'industrie du jeu vidéo peut être estimé à :

Année	Nombre de jeux ¹⁰ produits	Montants investis via le tax shelter (en euros)
2019	39	$39 \times 250.000 = 9.750.000$
2020	41	$41 \times 250.000 = 10.250.000$
2021	43	$43 \times 250.000 = 10.750.000$

Source : Calcul Cour des comptes sur la base des chiffres transmis par la FABGames.

⁸ Il est difficile d'établir un coût moyen de production par jeu vidéo tant les coûts peuvent fluctuer selon les types de jeux et les supports (smartphone, PC, consoles, etc.) envisagés. Ces coûts peuvent en effet varier de quelques dizaines de milliers d'euros à plusieurs millions d'euros. Le journal l'Écho, dans un article du 21 août 2018, évoque un montant moyen de 500.000 euros par jeu. Article du journal l'Écho du 21 août 2018, « Le gaming belge fait front commun sur un marché à 100 milliards de dollars ». <https://www.lecho.be/economie-politique/international/general/le-gaming-belge-fait-front-commun-sur-un-marche-a-100-milliards-de-dollars/10041698.html>. Le Syndicat national français du jeu vidéo estime que les coûts de production étaient, en moyenne, pour les jeux de console, de 684.000 euros en 2016 (408.000 € pour les jeux PC). SNJV, Baromètre annuel du jeu vidéo en France, 2016. La FABGames, tout en indiquant qu'il est difficile d'établir un coût moyen, estime que les coûts moyens de production d'un jeu vidéo sont de 675.000 €, voire légèrement supérieurs.

⁹ Selon les informations fournies par la cellule Tax shelter du SPF Finances.

¹⁰ Ces chiffres intègrent l'expansion, la production de nouvelles versions (par exemple une version console d'un jeu existant sur PC) et la création de nouveaux épisodes de jeux existants.



3.4 Estimations

Montants investis via le tax shelter en 2019 : 9.750.000 €

Exonération des revenus imposables à concurrence de : $9.750.000 \text{ €} \times 356\%^{11} = 34.710.000 \text{ €}$

Diminution des recettes : $34.710.000 \times 0.2958^{12} = 10.267.218 \text{ €}$

4 Conclusion

L'adoption d'une des propositions de loi examinées pourrait engendrer une diminution de recettes de l'État de l'ordre de 10,3 millions d'euros pour l'exercice d'imposition 2020 (période imposable 2019). Ce coût de l'extension du tax shelter aux jeux vidéo sera récurrent et pourrait augmenter sensiblement à l'avenir, en fonction de la croissance du secteur du jeu vidéo en Belgique et de l'attrait de cet avantage fiscal sur le public-cible. Il s'agit d'un chiffre fourni à titre indicatif et qui doit être interprété avec prudence, en raison des hypothèses énoncées dans le présent avis concernant le nombre de jeux vidéo concernés, le coût de production d'un jeu vidéo, le montant moyen investi via le tax shelter.

¹¹ Article 194ter §2 CIR 92 « Dans le chef de l'investisseur éligible, le bénéfice imposable est exonéré provisoirement pour la période imposable au cours de laquelle la convention-cadre est signée, dans les limites et selon les conditions posées ci-après, à concurrence de 356 p.c. des sommes que l'investisseur s'est engagé à verser en exécution de cette convention-cadre pour autant qu'elles soient réellement versées par cet investisseur dans les trois mois suivant la signature de cette convention-cadre ».

¹² Taux d'imposition à l'impôt des sociétés, exercice d'imposition 2019.