

Le tax shelter jeux vidéos franchit une première étape

FISCALITÉ La proposition de loi adoptée par la Commission des finances

- Le tax shelter pourrait donner un coup de boost à cette jeune industrie.
- Le cinéma s'inquiète.

C'est une vieille revendication du secteur du jeu vidéo qui est enfin sur le point de se réaliser. Ce mercredi, une proposition de loi Open VLD visant à élargir le mécanisme du tax shelter au secteur du « gaming » a été adoptée en commission finances de la Chambre. Ce n'est qu'une première étape. Une deuxième lecture a été demandée par le PS pour examiner les amendements déposés et l'impact budgétaire de la mesure (5 à 6 millions d'euros les premières années selon le SPF Finances) mais le dispositif suscite un consensus assez large et tout semble indiquer que le texte pourra être adopté en séance plénière avant la dissolution des Chambres. Il faudra ensuite que l'Europe donne son feu vert et qu'un accord de coopération entre le Fédéral et les Communautés intervienne pour que la loi entre en vigueur.

L'objectif celle-ci est d'offrir un coup de pouce à un secteur encore tout jeune et peu structuré mais prometteur en lui donnant accès à une nouvelle source de financement. Le tax shelter permettra en effet à des entreprises d'investir une partie de leurs bénéfices dans la production d'un nouveau jeu en échange d'une exonération fiscale. Le système a déjà fait ses preuves dans le cinéma et a été récem-

ment élargi aux arts de la scène.

« Le tax shelter permet de soutenir des activités concrètes et localisées en Belgique et trop peu financées par ailleurs, explique le député écolo Georges Gilkinet, rapporteur de la loi. Contrairement à d'autres avantages fiscaux, des plafonds de dépense sont fixés et il y a un contrôle sur le fait qu'il permet de financer une activité réelle, avec de l'emploi. C'est pour quoi nous soutenons le texte. »

Cette source de financement viendra compléter les fonds que les pouvoirs publics consacrent déjà au développement

de ce secteur. La Région wallonne a par exemple décidé l'année dernière d'augmenter le capital de son fonds régional Wallimage Entreprises de 2,6 millions d'euros dont un million est exclusivement réservé au financement d'entreprises actives dans le jeu vidéo.

Si la Belgique bénéficie d'une excellente réputation en matière de formation des étudiants dans le secteur du jeu vidéo – notamment grâce à des établissements comme la Haute école Albert Jacquard à Namur –, elle connaît aussi une grosse fuite de cerveaux, selon Domenico La Porta, responsable gaming chez Wallimage. « Les jeunes qui sortent de ces écoles préfèrent partir travailler en France ou à Montréal parce qu'il y a dans ces pays une industrie structurée et des sources de financement. En Belgique, il y a encore beaucoup d'indépendants qui travaillent sur des projets sans se regrouper. Avec l'argent du tax shelter et les fonds publics, on va pouvoir structurer le secteur et faire naître des sociétés aux reins solides. Beaucoup attendent l'arrivée du tax shelter pour créer leur entreprise ».

Laurent Grumiaux, cofondateur de l'association wallonne du jeu Walga et directeur du studio Fishing Cactus, confirme le problème du manque de financement : « on rencontre beaucoup de difficultés à boucler le budget de nos productions, qui peut dépasser le million d'euros. Le tax shelter va nous permettre d'y arriver plus facilement ».

Sueurs froides

Les mines sont beaucoup moins réjouies du côté du cinéma belge. L'élargissement du tax shelter au gaming lui donne des sueurs froides. Et pour cause : durant 2018, l'argent a parfois manqué pour financer de nouveaux projets de films. Le montant des levées de fonds réalisées n'est pas encore connu mais il devrait, selon les estimations, s'afficher en léger recul. En cause ? La réforme de l'impôt des sociétés qui a diminué l'attractivité du tax shelter ainsi que les montants pouvant être investis. A cela, il faut ajouter la concurrence des arts de la scène qui

ont aussi désormais accès à cette source de financement.

Dans ces conditions, ne faut-il pas craindre une guerre ouverte entre cinéma, jeux vidéo et arts de la scène pour les fonds tax shelter ? « Je suis convaincu qu'il faut développer le secteur du jeu vidéo pour lequel on est retard en Belgique, répond d'abord Philippe Reynaert, patron du fonds régional Wallimage. C'est

une bonne chose qu'il puisse bénéficier du tax shelter d'autant qu'il y a de grandes complémentarités avec le cinéma, l'animation et les effets spéciaux n'étant pas très éloignés du gaming. Par contre, il faut s'assurer que le gâteau va grandir pour ne pas que cette arrivée se fasse au détriment des autres secteurs ». Selon lui, il faudra que le futur gouvernement prenne des mesures radicales en ce sens comme l'ouverture du tax shelter aux particuliers ou un relèvement du plafond des montants pouvant être investis afin de mettre le tax shelter sur la carte des très grosses entreprises. ■

JEAN-FRANÇOIS MUNSTER

EN CHIFFRES

Un gros studio et beaucoup de petits

Selon les données de Walga, la fédération wallonne de l'industrie du jeu vidéo, on dénombrait en 2017 un peu plus d'une centaine de studios spécialisés dans le jeu vidéo en Belgique. La Flandre mène le bal. Elle compte 72 studios employant 790 personnes et réalisant 82 millions de chiffre d'affaires. La Wallonie et Bruxelles sont plus petits avec 34 studios, 210 travailleurs et 8 millions de chiffre d'affaires. La force de la Flandre s'explique essentiellement par la présence de Larian (Gand), auteur de la série de jeux Divinity. C'est le seul gros studio de développement que compte la Belgique. A lui seul, il réalise 75 millions de chiffre d'affaires, soit 83 % de tout le secteur du jeu vidéo belge. Derrière lui, il y a très peu d'acteurs de taille moyenne et beaucoup de très petites structures.

J.-F.M.