DATASPELSBRANSCHEN
SWEDISH GAMES INDUSTRY

Finansdepartementet
Skatte- och tullavdelningen
103 33 Stockholm

Stockholm 20 april 2018

Fi2018/01419/S1

Remissvar avseende Europeiska kommissionens förslag till rådets direktiv om fastställande av regler med avseende på bolagsbeskattning av en betydande digital närvaro COM(2018) 147 final

Majoriteten av svenska dataspelsföretag går med vinst. De säljer digitala spel till hela världen, och uppemot en miljard människor har spelat ett spel skapat i Sverige. Dataspelsbranschen menar att förslaget om en digitalt baserad bolagsbeskattning är direkt skadligt för hela branschen, det är innovationshämnande, och det kommer innebära minskade skatteintäkter från spelföretag till Sverige. Svenska spelutvecklingsbolag redovisade 8,3 miljarder vinst i Sverige 2016. Det svenska spelundret hade aldrig varit möjligt med en sådan här skatt.

Dataspelsbranschen vill särskilt lyfta fram följande skäl:

- Definitionen av betydande digital närvaro i Artikel 4 är för spelföretag orimligt låga tröskelvärden. Ett litet spelföretag kan ha betydligt fler användare än 100000 i ett EU-land och ändå generera jämförelsevis små vinster när spelen är digitala och gratis att ladda ner.

- Enligt föreslaget direktiv skulle uppskattningsvis en majoritet av de vinstdrivande svenska spelföretagen med denna lagstiftning behöva registrera sig för bolagsskatt i andra länder än Sverige.

- Digital försäljning i EU fördelas redan skattemässigt via momsprincipen att betala moms i det land där köparen finns.

- Direktivet är framtaget för att få vissa amerikanska storbolag att betala mer skatt i EU, men utan hänsyn till hur det drabbar inhemska digitala bolag som i dag betalar lika mycket bolagsskatt som andra.

- Sverige är ett land med digital nettoexport. Det kommer hämna den digitala utvecklingen samt minska de svenska skatteintäkterna om detta direktiv går igenom.

- Liksom redan förekommer med den digitala momsprincipen om att moms skall betalas i köparlandet så riskerar detta förslag bli spritt till andra länder utanför unionen, vilket än mer kommer försvåra för globala digitala företag.

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
Klara Norra Kyrkogata 31, Box 22307, SE-104 22 Stockholm
Telephone + 46-8-508 938 00, Fax +46-8-508 938 01
info@dataspelsbranschen.se www.dataspelsbranschen.se

Tre exempel på dataspelsbolag som skulle drabbas av föreslagen reglering:

Företag 1 är ett spelutvecklingsbolag baserat utanför Stockholm. Företaget hade med sitt första mobilspel över 100 000 spelare i Storbritannien, Tyskland och Frankrike, men inte i Sverige. År 2017 omsatte bolaget drygt 4 miljoner SEK och gjorde en vinst på drygt 3 miljoner SEK. Bolaget har en anställd.

Företag 2 utvecklar spel till PC i Stockholm och har över 10 miljoner användare i 180 länder världen över, och över 100 000 spelare i flertalet EU-länder. År 2016 omsatte bolaget 132 miljoner SEK och gjorde en vinst på knappt 6 miljoner SEK. Bolaget har 67 anställda.

Företag 3 utvecklar mobilspel i Malmö och har över en miljon spelare världen över, och har över 100 000 spelare i flera europeiska länder. År 2017 omsatte bolaget 17 miljoner SEK och gjorde en vinst på drygt 7 miljoner SEK. Bolaget har inga anställda utan verksamheten sköts av bolagets två grundare.

Detaljerade synpunkter på förslaget:

Artikel 1
Principen om fast driftställe bör inte utvidgas till att inkludera digital närvaro, eftersom digitala vinster redan omfördelas genom momslagstiftningen.

Artikel 2
Direktivet bör inte vara tillämpligt på entiteter med skatterättslig hemvist i medlemsstater eftersom dessa redan betalar bolagsskatt i den aktuella medlemsstaten och allt annat är ett handelshinder och ingrepp i den fria inre marknaden.

Artikel 3
Definition 5, digitala tjänster, a & f; Med anledning av det snedvridna resultat direktivet får för spelföretag så bör spelutveckling och digitala speltjänster undantas direktivet och förteckningen av tjänster i Bilaga II, w (nedladdning av spel till datorer och mobiltelefoner) och x (tillgång till automatiserade onlinespel…) bör flyttas till undantagen i Bilaga III.

Artikel 4
1. Det är problematiskt att bolagsbeskattningen skall utgå i de länder där ”betydande digital närvaro” förekommer och inte där bolaget är baserat. Svenska spelföretag har blivit framgångsrika i Sverige tack vare digital export, och uppskattningsvis säljs och distribueras 99% av svenska spelföretags produkter och tjänster i andra länder än Sverige. Att bolagsbeskatta baserat på digital närvaro skulle hämna utvecklingen för hela den svenska spelbranschen samt flytta vinsterna från svensk spelutveckling till andra länder i Europa.

3. Definitionen av ”betydande digital närvaro” skulle omfatta en majoritet av de svenska spelutvecklingsbolagen. Spelframgångar mäts i miljoner spelare, och eftersom hemmamarknaden Sverige är liten, skulle detta bli ett betydande problem för alla framgångsrika spelföretag, även för småbolag samt bolag vars vinster är relativt låga, men där antalet användare är högt t.ex. tack vare gratis nedladdning av spelet i fråga.

Tröskelvärden i sig är en modell som har stora brister. Om låga tröskelvärden, såsom de som definieras i direktivet, används innebär det att en mängd små bolag som säljer eller tillhandahåller digitala tjänster behöver bolagsskatta i andra EU-länder. Om tröskelvärdena höjs blir det färre små bolag som behöver bolagsskatta i andra länder, men det blir också svårare för mindre länder att tillgodogöra sig av eventuella intäkter. Hela modellen för tröskelvärden gynnar enbart stora länder med stor befolkning och en nettoimport av digitala tjänster.

4 & 6, dessa punkter handlar om att definiera användarens hemvist, något som det redan finns en modell för i momslagstiftningen. Den digitala momslagstiftningen omfördelar i dagsläget digitala försäljningsintäkter mellan olika EU-länder.

7. Detta skulle inte bara innebära att spelföretagen behöver räkna på användare i andra länder, utan även bolagsbeskattas efter hur aktiva spelarna är. Det skulle skapa behov av övervakningssystem och datalagring i stor omfattning och även gå emot till exempel principerna i dataskyddsförordningen. Hur aktiv en spelare är behöver dessutom inte vara ett mått på hur lönsam den kunden är, utan i vissa fall kan till och med aktiva spelare vara förenade med en högre driftskostnad genom exempelvis bandbredd och serverkapacitet hos enskilda spelföretag.

Artikel 5
2-5, dessa punkter visar tydligt svårigheten med att på ett rättvist och rimligt sätt beskatta utifrån digital närvaro inte minst spelföretag där all försäljning är digital. I dag kan stora framgångar i spelbranschen ske i bolag med bara en handfull anställda, och det är ett betydande avsteg från den fria inre marknaden och ett orimligt stort handelshinder att dessa bolag skall behöva sätta sig i flera olika länders bolagsbeskattningssystem bara för att de har många användare i ett annat EU-land.

Bifogar även synpunkt från den europeiska samarbetsorganisationen för dataspelsutvecklingsbolag, EGDF.

För Dataspelsbranschen

Johanna Nylander, ansvarig samhällsfrågor

Om Dataspelsbranschen
Dataspelsbranschen är en organisation som samlar och sammanställer dator- och tv-spelsbranschens gemensamma ansvar och frågor och kommunicerar dessa. Dataspelsbranschen fokuserar på branschen i helhet och för dess talan i media. Med dataspel avser vi alla slags elektroniska interaktiva spel med nöjessyfte, dock ej spel om pengar.

Bakom Dataspelsbranschen står branschföreningarna Spelplan-ASGD och ANGI, som företräder utvecklare och producenter (Spelplan-ASGD) samt förlag och distributörer (ANGI).

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
Klara Norra Kyrkogata 31, Box 22307, SE-104 22 Stockholm
Telephone + 46-8-508 938 00, Fax +46-8-508 938 01
info@dataspelsbranschen.se www.dataspelsbranschen.se

Comment from EGDF, the European Game Developer Federation: EC proposal for laying down rules relating to the corporate taxation of a significant digital presence

What this means for game developer studios:

- This will significantly increase the accounting costs of all growth oriented game developer studios as they forced hire expensive tax advisors taking care of paper work with national tax authorities across Europe.

- This will create significant market access barriers for SMEs. If a game developer studio relies on freemium business models (e.g. advertisement revenue), it needs millions of players to be profitable. This also means that game developer relying on advertisement based business model can easily have more than 100 000 players even though company barely makes any revenue. Consequently, proposed tax will generate a significant market access barrier.

- Game developer studios are forced to provide IP addresses of their users for their third party service providers falling under the regulation for taxation purposes, this will be a significant data protection risk.

- There is a significant risk of double taxation.

- It is likely that other regions across the world will introduce similar measures. Leading the significant regulatory fragmentation and new market access barriers globally.

What it means in practices for games industry?

- As game developer studios will have more than 100 000 players or a revenue higher than 7 000 000 € only in big member states, tax revenues will be reallocated from small member states with lots of successful game developer studios (e.g. Finland and Sweden) to big Member States (like France and Germany).

Consequently:

- The threshold-model itself is flawed. It only benefits larger member states without a thriving digital export industry. If the proposed thresholds are kept, it will harm and destroy smaller companies due to higher market access barriers If the thresholds are increased no smaller member state will be able to get any income from the proposal.

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
Klara Norra Kyrkogata 31, Box 22307, SE-104 22 Stockholm
Telephone + 46-8-508 938 00, Fax +46-8-508 938 01
info@dataspelsbranschen.se www.dataspelsbranschen.se

- Small member states will have a smaller economic incentive to support their local games industry.
- From the taxation perspective, it makes more and more sense to support playing games as a hobby than creating games as a hobby
- The member states are encouraged to create support models for maximizing the number of people working in the Member State (e.g. models currently used in Canada) instead of competitiveness and added value generated by the companies located in the member state (e.g. the models currently used in Finland).

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
Klara Norra Kyrkogata 31, Box 22307, SE-104 22 Stockholm
Telephone + 46-8-508 938 00, Fax +46-8-508 938 01
info@dataspelsbranschen.se www.dataspelsbranschen.se