

BELGISCHE KAMER VAN
VOLKSVERTEGENWOORDIGERS

14 februari 2019

WETSVOORSTEL

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

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

VERSLAG VAN DE EERSTE LEZING

NAMENS DE COMMISSIE
VOOR DE FINANCIËN EN DE BEGROTING
UITGEBRACHT DOOR
DE HEREN **Gautier CALOMNE** EN **Georges GILKINET**

INHOUD

Blz.

I. Procedure	3
II. Inleidende uiteenzettingen	3
III. Bespreking.....	4
IV. Artikelsgewijze bespreking en stemmingen	14

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: Wijziging indiener.
- 004: Amendementen.
- 005: Advies van het Rekenhof.

Zie ook:

- 007: Artikelen aangenomen in eerste lezing.

Doc 54 3128/ (2017/2018):

- 001: Wetsvoorstel door de heren Deseyn, Van den Bergh en Van Peteghem.
- 002: Advies van de Raad van State.

CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS
DE BELGIQUE

14 février 2019

PROPOSITION DE LOI

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

**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**

RAPPORT DE LA PREMIÈRE LECTURE

FAIT AU NOM DE LA COMMISSION
DES FINANCES ET DU BUDGET
PAR
MM. **Gautier CALOMNE** ET **Georges GILKINET**

SOMMAIRE

Pages

I. Procédure	3
II. Exposés introductifs	3
III. Discussion	4
IV. Discussion des articles et votes	14

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: Modification auteur.
- 004: Amendements.
- 005: Avis de la Cour des comptes.

Voir aussi:

- 007: Articles adoptés en première lecture.

Doc 54 3128/ (2017/2018):

- 001: Proposition de loi de MM. Deseyn, Van den Bergh et Van Peteghem.
- 002: Avis du Conseil d'État.

10282

**Samenstelling van de commissie op de datum van indiening van het verslag/
Composition de la commission à la date de dépôt du rapport**

Voorzitter/Président: Eric Van Rompuy

A. — Vaste leden / Titulaires:

N-VA	Peter Dedecker, Rita Gantois, Jan Jambon, Steven Vandeput
PS	Michel Corthouts, Frédéric Daerden, Ahmed Laaouej
MR	Gautier Calomne, Benoît Piedboeuf, Vincent Scourneau
CD&V	Roel Deseyn, Eric Van Rompuy
Open Vld	Luk Van Biesen, Dirk Van Mechelen
sp.a	Peter Vanvelthoven
Ecolo-Groen	Georges Gilkinet
cdH	Benoît Dispa

B. — Plaatsvervangers / Suppléants:

Peter Buysrogge, Inez De Coninck, Peter De Roover, Bart De Wever, Zuhail Demir
Olivier Henry, Emir Kir, Laurette Onkelinx, Sébastien Pirlot
Olivier Chastel, Philippe Goffin, Kattrin Jadin, Damien Thiéry
Hendrik Bogaert, Griet Smaers, Vincent Van Peteghem
Patricia Ceysens, Ine Somers, Carina Van Cauter
Karin Temmerman, Dirk Van der Maelen
Meyrem Almaci, Jean-Marc Nollet
Michel de Lamotte, Catherine Fonck

C. — Niet-stemgerechtigde leden / Membres sans voix délibérative:

VB	Barbara Pas
PTB-GOI	Marco Van Hees
DéFI	Olivier Maingain
Vuye&Wouters	Veerle Wouters

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-GOI	:	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:

DOC 54 0000/000:	Parlementair document van de 54 ^e zittingsperiode + basisnummer en volgnummer
QRVA:	Schriftelijke Vragen en Antwoorden
CRIV:	Voorlopige versie van het Integraal Verslag
CRABV:	Beknopt Verslag
CRIV:	Integraal Verslag, met links het definitieve integraal verslag en rechts het vertaald beknopt verslag van de toespraken (met de bijlagen)
PLEN:	Plenum
COM:	Commissievergadering
MOT:	Moties tot besluit van interpellaties (beigekleurig papier)

Abréviations dans la numérotation des publications:

DOC 54 0000/000:	Document parlementaire de la 54 ^e législature, suivi du n° de base et du n° consécutif
QRVA:	Questions et Réponses écrites
CRIV:	Version Provisoire du Compte Rendu intégral
CRABV:	Compte Rendu Analytique
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:	Séance plénière
COM:	Réunion de commission
MOT:	Motions déposées en conclusion d'interpellations (papier beige)

Officiële publicaties, uitgegeven door de Kamer van volksvertegenwoordigers

Bestellingen:
Natieplein 2
1008 Brussel
Tel.: 02/ 549 81 60
Fax: 02/549 82 74
www.dekamer.be
e-mail: publicaties@dekamer.be

De publicaties worden uitsluitend gedrukt op FSC gecertificeerd papier

Publications officielles éditées par la Chambre des représentants

Commandes:
Place de la Nation 2
1008 Bruxelles
Tél.: 02/ 549 81 60
Fax: 02/549 82 74
www.lachambre.be
courriel: publications@lachambre.be

Les publications sont imprimées exclusivement sur du papier certifié FSC

DAMES EN HEREN,

Uw commissie heeft deze wetsvoorstellen besproken tijdens haar vergaderingen van 23 oktober 2018, 30 januari 2019 en 6 februari 2019.

I. — PROCEDURE

De commissie heeft beslist om het wetsvoorstel DOC 54 3078/001 (de heren Luk Van Biesen, Dirk Van Mechelen, Vincent Van Quickenborne, Rita Gantois) tot uitbreiding van de taxshelter naar de gamingindustrie, nr. 3078/1 als basis te nemen van de bespreking.

II. — INLEIDENDE UITEENZETTINGEN

A. Wetsvoorstel DOC 54 3078/001

De heer Luk Van Biesen (Open Vld) licht het wetsvoorstel DOC 54 3078/001 toe.

De spreker merkt op dat de game-industrie op dit ogenblik boomt maar stipt aan dat deze sector geconfronteerd wordt met een probleem van financiering in de ontwikkelingsfase die heel kapitaalintensief is. Vandaar dat het idee ontstaan is om de financiering van de game-industrie op dezelfde wijze te laten verlopen via een taxshelter zoals in de audiovisuele sector. Deze maatregel heeft ervoor gezorgd dat de audiovisuele sector de afgelopen jaren een enorm hoge vlucht heeft genomen met heel veel succesvolle film- en televisieproducties.

Het risico bestaat erin dat de huidige spelers in het Belgische landschap van de game-industrie naar het buitenland dreigen te vertrekken omdat zij daar veel gemakkelijker in hun financieringsbehoeften kunnen voorzien. Om deze evolutie te vermijden, wordt het voorliggend wetsvoorstel ingediend teneinde een taxshelter te creëren voor de game-industrie.

De spreker stelt voor om het advies in te winnen bij de Raad van State en het Rekenhof. Daarnaast meent hij dat het interessant is om aan de betrokken Vlaamse (FLEGA) en Waalse game-federatie (WALGA) een geschreven advies te vragen.

MESDAMES, MESSIEURS,

Votre commission a examiné ces propositions de loi au cours de ses réunions des 23 octobre 2018, 30 janvier 2019 et 6 février 2019.

I. — PROCÉDURE

La commission a décidé de prendre comme base de discussion la proposition de loi DOC 54 3078/001 (de MM. Luk Van Biesen, Dirk Van Mechelen, Vincent Van Quickenborne et de Mme Rita Gantois) visant à étendre le *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo.

II. — EXPOSÉS INTRODUCTIFS

A. Proposition de loi DOC 54 3078/001

M. Luk Van Biesen (Open Vld) commente la proposition de loi DOC 54 3078/001.

L'intervenant souligne que l'industrie du jeu vidéo est actuellement en plein essor mais que ce secteur est confronté à un problème de financement durant la phase de développement, qui nécessite d'importants capitaux. Cette constatation a fait naître l'idée de concevoir le financement de l'industrie du jeu vidéo de la même manière que celui du secteur audiovisuel, à savoir via un système de *tax shelter*. Ces dernières années, cette mesure a donné un élan considérable au secteur audiovisuel, ce qui s'est traduit par de très nombreuses productions cinématographiques et télévisuelles à grand succès.

Il y a un risque que les actuels acteurs du paysage belge du jeu vidéo quittent la Belgique pour un autre pays où leurs besoins de financement pourraient être beaucoup plus facilement rencontrés. Afin d'éviter une telle évolution, la proposition de loi à l'examen a été déposée en vue de créer un *tax shelter* pour l'industrie du jeu vidéo.

L'intervenant propose de solliciter les avis du Conseil d'État et de la Cour des comptes. Par ailleurs, il pense qu'il serait intéressant de demander également un avis écrit aux fédérations concernées en Wallonie (WALGA) et en Flandre (FLEGA).

B. Wetsvoorstel DOC 54 3128/001

De heer Roel Deseyn (CD&V) licht het wetsvoorstel DOC 54 3128/001 toe.

De spreker merkt op dat het voorliggend wetsvoorstel bewust inspeelt op een aantal problemen die reeds zijn opgedoken in het kader van de taxshelter voor de podiumkunsten en de audiovisuele sector teneinde niet opnieuw dezelfde fouten uit het verleden te herhalen. Daarnaast is de kwaliteitsdimensie een andere belangrijk aspect van dit wetsvoorstel waarbij er aandacht is voor bepaalde kansspelelementen zoals de *loot boxes*. Deze aandacht voor kwaliteit moet bijdragen aan de geloofwaardigheid van de sector waardoor de Belgische game-industrie zich terecht het label van een keurmerk kan aanmeten.

Bovendien zijn er heel veel kwaliteitsvolle opleidingen aan verschillende hogescholen die gekwalificeerd personeel kan opleiden voor de sector van de game-industrie. Aan de hand van de juiste fiscale prikkels kan de sector van de game-industrie de komende jaren blijven groeien en werkgelegenheid creëren voor de hoogopgeleide arbeidskrachten zodat zij niet hun heil moeten gaan zoeken in het buitenland. Zowel de game-industrie in Finland als in het Verenigd Koninkrijk, heeft de afgelopen jaren, naar aanleiding van de implementatie van een nationale strategie ter zake, heel sterke resultaten neergezet.

De uitbreiding van de taxshelter kan de braindrain naar het buitenland stopzetten en de sector van de game-industrie een indrukwekkende groeispurt bezorgen waardoor de maatregel een zeer hoge *return on investment* kan realiseren.

II. — BESPREKING

A. Vergadering van 23 oktober 2018

De heer Ahmed Laaouej (PS) stelt vast dat het toepassingsgebied van de taxshelter keer op keer wordt uitgebreid. Aanvankelijk was deze maatregel enkel bestemd voor de audiovisuele sector. Sinds haar invoering is de maatregel ook uitgebreid naar de podiumkunsten en naar de sportbeoefenaars. Dit wetsvoorstel beoogt een uitbreiding naar de game-industrie. De spreker meent dat de wetgever erover moet waken om zuinig om te springen met deze maatregel.

De heer Luk Van Biesen (Open Vld) vindt de opmerking van de heer Laaouej pertinent. Om de scope van de maatregel te bepalen, verwijst de spreker naar de Europese regelgeving die heel wat voorwaarden oplegt

B. Proposition de loi DOC 54 3128/001

M. Roel Deseyn (CD&V) commente la proposition de loi DOC 54 3128/001.

L'intervenant fait observer que la proposition de loi à l'examen tient sciemment compte d'un certain nombre de problèmes qui ont déjà surgi dans le cadre du *tax shelter* pour les arts de la scène et le secteur audiovisuel afin de ne pas reproduire les erreurs du passé. Par ailleurs, l'aspect qualitatif est un autre aspect important de la proposition de loi à l'examen, l'attention se portant sur certains éléments des jeux de hasard, tels que les *loot boxes*. L'attention portée à la qualité doit contribuer à la crédibilité du secteur et permettre à l'industrie belge des jeux vidéo de s'attribuer à juste titre un label de qualité.

En outre, de très nombreuses formations de qualité sont dispensées dans différentes hautes écoles qui peuvent former du personnel qualifié pour le secteur des jeux vidéo. À la faveur d'incitants fiscaux judicieux, le secteur des jeux vidéo pourrait au cours des années à venir continuer à se développer et à créer des emplois destinés à une main-d'œuvre qualifiée qui ne devrait pas chercher son salut à l'étranger. Tant en Finlande qu'au Royaume-Uni, l'industrie des jeux vidéo a affiché de très bons résultats au cours des années écoulées à la suite de la mise en œuvre d'une stratégie nationale en la matière.

L'extension du *tax shelter* peut mettre un terme à la fuite des cerveaux vers l'étranger et générer un essor considérable dans le secteur des jeux vidéo, si bien que la mesure peut réaliser un très bon retour sur investissement.

II. — DISCUSSION

A. Réunion du 23 octobre 2018

M. Ahmed Laaouej (PS) constate que le champ d'application du *tax shelter* est systématiquement étendu. Initialement, cette mesure était uniquement destinée au secteur audiovisuel. Depuis son instauration, elle a également été étendue aux arts de la scène et aux sportifs. La proposition de loi à l'examen vise une extension à l'industrie des jeux vidéo. L'intervenant estime que le législateur doit veiller à recourir à cette mesure avec parcimonie.

M. Luk Van Biesen (Open Vld) estime que l'observation de M. Laaouej est pertinente. Afin de définir la portée de la mesure, l'intervenant renvoie à la réglementation européenne qui impose de nombreuses

alvorens een EU-lidstaat een taxshelter mag invoeren voor een welbepaalde sector. De spreker verwijst hierbij onder andere naar het idee om de taxshelter uit te breiden naar de modesector. Deze uitbreiding stootte echter op een *njet* vanuit de Europese Commissie.

De spreker is er echter van overtuigd dat de bepalingen, die opgenomen zijn in het voorliggend wetsvoorstel, in lijn zijn met het kader dat door de Europese Commissie wordt opgelegd ten opzichte van de toepassing van de taxshelter.

De Roel Deseyn (CD&V) merkt op dat het voorliggend wetsvoorstel geen vrijbrief is voor het verlenen van een fiscaal voordeel. De voorwaarden zijn bijzonder strikt waarbij er een taxshelter zal verleend worden aan de creatie en de productie van virtuele content die zeer uitgebreid en in detail zal moeten beschreven worden alvorens de eventuele toepassing van de taxshelter zal verleend worden.

De spreker benadrukt dat de huidige ontwikkelingen binnen de game-industrie het spelelement, het ludieke aspect, ver overstijgt. Op dit ogenblik worden ook heel wat educatieve processen en veiligheidsinstructieprocessen ontwikkeld die in de nabije toekomst in verschillende toepassingen zullen opduiken. De taxshelter voor de game-industrie is dus niet simpelweg te herleiden tot een fiscaal voordeel voor een “spelletje”.

B. Vergadering van 30 januari 2019

De heer Luk Van Biesen (Open Vld) merkt op dat er één globale tekst zal opgemaakt worden in de plaats van de twee samengevoegde wetsvoorstellen. Bovendien zal er in deze nieuwe globale tekst ook rekening kunnen worden gehouden met de opmerkingen die werden geformuleerd in het advies van de Raad van State. De spreker stelt voor om de nieuwe wettekst tijdens de volgende commissievergadering te agenderen.

De heer Dirk Van Mechelen (Open Vld) heeft in het verleden, samen met zijn collega, de heer Richard Miller, geijverd voor een taxshelter voor de audiovisuele sector die toen eigenlijk op apegapen lag, zowel in Vlaanderen als in Wallonië. De taxshelter is via de toenmalige minister van Financiën, de heer Didier Reynders, in het parlement goedgekeurd. De invoering van deze taxshelter heeft een ongezien *level effect* veroorzaakt met een boomende audiovisuele sector met heel wat kwaliteitsvolle producties tot gevolg.

De spreker erkent dat er bezorgdheid heerst over de toekenning van de taxshelter aan de game-industrie

conditions avant qu'un État membre de l'UE puisse instaurer un *tax shelter* pour un secteur bien précis. À cet égard, l'intervenant renvoie notamment à l'idée d'étendre le *tax shelter* au secteur de la mode. Cette extension s'est toutefois heurtée à un refus de la part de la Commission européenne.

L'intervenant est toutefois convaincu que les dispositions qui figurent dans la proposition de loi à l'examen sont conformes au cadre qui est imposé par la Commission européenne concernant l'application du *tax shelter*.

M. Roel Deseyn (CD&V) signale que la proposition de loi à l'examen n'est pas un blanc-seing pour à l'octroi d'un avantage fiscal. Les conditions sont particulièrement strictes. Il faudra en effet décrire très amplement et de manière détaillée la création et la production de contenu virtuel avant que l'application éventuelle du *tax shelter* soit accordée.

L'intervenant souligne que les évolutions actuelles au sein de l'industrie du jeu vidéo vont bien au-delà de l'aspect ludique. Actuellement, sont également développés nombre de processus concernant l'éducation et les consignes de sécurité qui apparaîtront dans différentes applications dans un avenir proche. Le *tax shelter* pour l'industrie du jeu vidéo ne peut dès lors pas se résumer à un avantage fiscal pour un simple jeu.

B. Réunion du 30 janvier 2019

M. Luk Van Biesen (Open Vld) signale qu'un texte global sera élaboré au lieu des deux propositions de loi jointes. En outre, dans ce nouveau texte global, il sera également possible de tenir compte des observations qui ont été formulées dans l'avis du Conseil d'État. L'intervenant propose de mettre le nouveau texte de loi à l'ordre du jour de la prochaine réunion de commission.

M. Dirk Van Mechelen (Open Vld) a par le passé, milité, avec son collègue, Richard Miller, en faveur d'un *tax shelter* pour le secteur de l'audiovisuel qui était à vrai dire à l'agonie à l'époque, et ce tant en Flandre qu'en Wallonie. Le *tax shelter* a été approuvé au parlement grâce à Didier Reynders, le ministre des Finances de l'époque. L'instauration de ce *tax shelter* a provoqué un effet levier sans précédent qui a permis l'essor du secteur audiovisuel, lequel a engendré nombre de productions de qualité.

L'intervenant reconnaît que l'octroi du *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo suscite des inquiétudes surtout

vooral dan met betrekking tot de inhoud van de games en de mogelijke risico's op de gameverslaving en inbreuken op de kansspelwetgeving. Hij wenst er evenwel op te wijzen dat de game-industrie een bijzonder creatieve sector is die het net moet hebben van haar inventiviteit en haar innovatief karakter. Hij dringt erop aan om in de loop van de komende dagen tot een akkoord te komen over een gemeenschappelijke tekst of bijkomende amendementen zodat deze sector, die deel uitmaakt van de nieuwe economie, alle kansen zou krijgen om te groeien en zich verder te ontplooien.

C. Vergadering van 6 februari 2019

De heer Roel Deseyn (CD&V) merkt op dat dit wetsvoorstel tot doel heeft om het taxshelterstelsel, 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 taxshelterstelsel tot de games beoogt de creativiteit en de diversiteit binnen de sector te versterken en de betrokken 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.

Daarenboven benadrukt de spreker dat de sector van de game-industrie zich pas ten volle zal kunnen ontplooien dankzij de fiscale stimulans van het taxshelterstelsel. Op die manier kan een potentiële braindrain van lokaal hoogopgeleide medewerkers naar het buitenland vermeden worden.

De verschillende gevoeligheden, zoals rond de potentiële overtreding van de kansspelwetgeving via onder andere de *loot boxes*, werden mee opgenomen in de verschillende amendementen (DOC 54 3078/004) die door de spreker werden ingediend. Daarnaast zal er ook een inhoudelijke toetsing plaatsvinden waarbij ook de respectieve gemeenschappen medeverantwoordelijk zullen zijn.

Daarnaast verwijst de spreker naar de succesverhalen in andere landen die vergelijkbare maatregelen hebben ingevoerd ter ondersteuning van hun game-industrie. In Finland zijn er tot vijf maal meer mensen tewerkgesteld in de game-industrie dan in België terwijl zowel Vlaanderen als Wallonië op wereldschaal tot de beste opleidingsgebieden behoren voor de beroepsprofielen die de sector van de game-industrie bevolken. De *return on investment* bedroeg in Finland maar liefst 6 000 % wat betekent dat de kostprijs van de maatregel

en ce qui concerne le contenu de ce type de jeux et les risques possibles de dépendance ainsi que d'infractions à la législation relative aux jeux de hasard qu'ils induisent. Il souhaite toutefois signaler que l'industrie du jeu vidéo est un secteur particulièrement créatif qui doit précisément tirer profit de son inventivité et de son caractère innovant. Il insiste pour que l'on parvienne, au cours des prochains jours, à un accord au sujet d'un texte commun ou d'amendements supplémentaires de manière à ce que ce secteur, qui fait partie de la nouvelle économie, ait toutes les chances de croître et de continuer à se développer.

C. Réunion du 6 février 2019

M. Roel Deseyn (CD&V) indique que la proposition de loi à l'examen a pour objet d'étendre au développement et à la production de jeux pour ordinateur le système de *tax shelter* qui a été introduit par l'article 128 de la loi-programme du 2 août 2002. L'extension du système de *tax shelter* existant aux jeux vidéo vise à renforcer la créativité et la diversité au sein du secteur et à soutenir les acteurs professionnels concernés. Elle est conçue comme un complément à la politique existante en matière de culture et d'enseignement des Communautés, qui prend principalement forme par le biais de subsides et n'est à cet égard pas limitée aux œuvres subsidiées par les Communautés.

En outre, l'intervenant souligne que le secteur de l'industrie du jeu vidéo ne pourra se déployer pleinement que grâce au stimulant fiscal que constitue le régime du *tax shelter*. On évitera ainsi toute fuite de cerveaux de collaborateurs hautement qualifiés vers l'étranger.

Les différentes sensibilités, notamment en ce qui concerne l'infraction potentielle à la législation relative aux jeux de hasard en recourant notamment aux "*loot boxes*", ont été intégrées dans les différents amendements (DOC 54 3078/004) présentés par l'intervenant. En outre, un contrôle interviendra également sur le plan du contenu, qui relèvera en partie de la responsabilité des Communautés respectives.

Parallèlement, l'intervenant évoque les réussites engrangées dans d'autres pays qui ont instauré des mesures comparables pour soutenir leur industrie du jeu vidéo. En Finlande, ce secteur occupe cinq fois plus de travailleurs qu'en Belgique, alors qu'à l'échelle mondiale, la Flandre comme la Wallonie s'imposent comme des pôles d'excellence en matière de formation pour ces profils dédiés au secteur de l'industrie du jeu vidéo. Le retour sur investissement s'élève, en Finlande, à pas moins de 6 000 %, ce qui signifie que grâce aux

op korte termijn aan de hand van terugverdieneffecten op midden en lange termijn zal gecompenseerd worden.

Met betrekking tot het mogelijke risico van ongeoorloofde staatssteun, merkt de spreker op dat de amendementen op het wetsvoorstel hierop inspelen. Op die manier zullen de producties voorgelegd worden aan de Europese Commissie waardoor er de garantie geleverd wordt dat de volledige procedure juridisch sluitend verlopen is. In Frankrijk bestaat er reeds een vergelijkbare regeling en de Europese Commissie heeft ook reeds geoordeeld dat het videospel een cultuurproduct is waarvoor fiscale steun is toegelaten.

Met betrekking tot een mogelijke verstoring van de eerlijke concurrentie, wijst de spreker erop dat de best verkopende games in België allemaal geproduceerd werden in het buitenland. Hij meent dat er via de taxshelter een uitbreiding van de bestaande markt kan gerealiseerd worden in plaats van een verlegging van de markt binnen de context van de Belgische markt.

Zowel de definities van de bedrijven die onder de taxshelter zullen vallen als de samenwerking met de gemeenschappen zullen via de amendementen meer verfijnd worden. Hierbij is het ook de bedoeling dat de biculturele instellingen en bedrijven kunnen genieten van de taxshelter zoals aangehaald in het advies van de Raad van State (DOC 54 3078/002).

De inwerkingtreding van het wetsvoorstel zal uitgesteld worden tot de datum waarop de Europese Commissie een positieve beslissing neemt ten aanzien van de uitbreiding van de bestaande taxshelter naar de game-industrie.

Daarnaast werd ook de definitie van de productievennootschappen beter en duidelijker omschreven. Hierbij is het belangrijk dat het ontwikkelde videospel erkend wordt door de betrokken gemeenschap want een dergelijke erkenning vormt voor de investeerders een garantie dat de productie die zij financieren wel degelijk in aanmerking komt voor het voordeel van de taxshelter. De belangrijkste aandachtspunten vormen hierbij de originaliteit van de productie en de problematiek van de DLC's of *downloadable content* en de eventuele extensies van een videospel. Deze aspecten zullen in nauw overleg met de gemeenschappen moeten bepaald worden waarbij er ook een samenwerkingsakkoord zal moeten afgesloten worden.

Tot slot merkt de spreker op dat, net zoals in het kader van het taxshelterstelsel voor de audiovisuele sector en de sector van de podiumkunsten, vergoedingen voor functies die eerder betrekking hebben op personeelsleden van de productievennootschap dan

effets retour, le coût à court terme de la mesure sera compensé à moyen et à long terme.

Quant au risque potentiel d'aide d'État illicite, l'intervenant fait observer que les amendements à la proposition de loi visent à l'anticiper. Ainsi, les productions seront soumises à la Commission européenne, afin de garantir que l'ensemble de la procédure soit irréprochable juridiquement. En France, il existe déjà une réglementation comparable et la Commission européenne a également déjà considéré que le jeu vidéo constituait un produit culturel pouvant bénéficier d'une aide fiscale.

En ce qui concerne une éventuelle distorsion de concurrence, l'intervenant souligne que les jeux vidéo les plus vendus en Belgique ont tous été produits à l'étranger. Il considère que le *tax shelter* devrait permettre de réaliser un élargissement du marché actuel, plutôt qu'un déplacement du marché dans le contexte du marché belge.

Tant la définition des entreprises qui relèveront du *tax shelter* que la collaboration avec les Communautés seront affinées par le biais d'amendements. Dans ce cadre, l'objectif est également que les institutions et entreprises biculturelles puissent bénéficier du *tax shelter*, comme mentionné dans l'avis du Conseil d'État (DOC 54 3078/002).

L'entrée en vigueur de la proposition de loi sera reportée à la date à laquelle la Commission européenne se prononcera favorablement sur l'élargissement du *tax shelter* actuel à l'industrie du jeu vidéo.

Par ailleurs, la définition des sociétés de production a été améliorée et clarifiée. À cet égard, il importe que le jeu vidéo développé soit reconnu par la Communauté concernée, étant donné que cette reconnaissance constitue, pour les investisseurs, la garantie que la production qu'ils financeront pourra bien prétendre au bénéfice du *tax shelter*. À cet égard, les points d'attention principaux sont l'originalité de la production et la problématique des DLC (*downloadable content*) et des extensions éventuelles d'un jeu vidéo. Ces aspects devront être développés en étroite concertation avec les Communautés et devront faire l'objet d'un accord de coopération.

Enfin, l'intervenant souligne que, comme dans le cadre du régime de *tax shelter* pour le secteur de l'audiovisuel et des arts de la scène, des rémunérations afférentes aux fonctions qui correspondent plus à du personnel employé par la société de production

op de bestuurders van deze vennootschap als uitgaven kunnen worden beschouwd indien deze uitgaven rechtsreeks verbonden zijn met de productie. In het kader van de game-industrie gaat het in het bijzonder om de vergoedingen van de productieleider die de logistiek en het dagelijks beheer van de creatie van het werk in handen neemt. Op die manier kan er geen discussie ontstaan over de directe en de indirecte uitgaven.

De heer Ahmed Laaouej (PS) wil in eerste instantie vernemen of er een evaluatie bestaat van de budgettaire impact van deze maatregel. Het taxshelterstelsel wordt uitgebreid naar een sector met een enorm potentieel maar de spreker verwijst naar de invoering van de taxshelter in de audiovisuele sector die een veel grotere impact heeft gehad op de begroting dan op voorhand werd ingeschat. De game-industrie is een sector die uiteenlopende disciplines omvat en de spreker pleit voor voldoende voorzichtigheid. Daarom staat hij erop om het advies in te winnen bij de minister van Begroting om een betere inschatting te kunnen maken van de impact op de overheidsfinanciën. Diegenen die vandaag geen advies wensen in te winnen dreigen in de nabije toekomst geconfronteerd te worden met een budgettaire kostprijs die veel groter is dan zijzelf hadden kunnen inbeelden.

De heer Luk Van Biesen (Open Vld) stipt aan dat de amendementen die ingediend worden geen volledig nieuwe tekst vormen. Het gaat om de tekst die reeds besproken werd en rekening houdt met de opmerkingen van de Raad van State op de beide wetsvoorstellen.

Wat de budgettaire impact betreft, merkt de spreker op dat er geen noemenswaardige, bijkomende effecten op het vlak van fiscale uitgaven zullen veroorzaakt worden door de voorgestelde wetwijzigingen inzake het taxsheltersysteem naar de game-industrie. Hij verwijst hierbij naar een nota van de Studiedienst – Directie analyses en micro-simulaties van de FOD Financiën. Het zou daarbij gaan om een effect in de vennootschapsbelasting ten belope van 5 à 6 miljoen euro aan reële kost. Die kost wordt dan ook deels gecompenseerd door de meeropbrengsten in andere belastingsoorten, met name de personenbelasting en de btw.

Wat de lange termijn betreft, wordt voorgesteld om, zoals nu reeds het geval is, het volledige systeem van de taxshelter jaarlijks aan een onderzoek te onderwerpen en eventueel bij te sturen waar nodig. De spreker sluit zich volmondig aan bij het advies om de evolutie van de taxshelter jaarlijks op te volgen. Bijgevolg meent hij dat het advies van de minister van Begroting overbodig is gezien de kostprijs reeds becijferd werd in deze nota.

qu'à des administrateurs de cette société peuvent être appréciées comme étant des dépenses si celles-ci sont 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.

M. Ahmed Laaouej (PS) demande tout d'abord si les répercussions budgétaires de la mesure à l'examen ont été évaluées. La proposition de loi à l'examen vise à étendre le régime du *tax shelter* à un secteur au potentiel considérable, mais l'intervenant renvoie à l'instauration de ce régime dans le secteur de l'audiovisuel, dont les répercussions budgétaires ont été beaucoup plus lourdes qu'initialement prévu. L'industrie du jeu vidéo est un secteur couvrant un large éventail de disciplines et l'intervenant recommande de faire preuve de la prudence nécessaire. Voilà pourquoi il tient à ce que l'avis de la ministre du Budget soit demandé, de sorte à pouvoir mieux évaluer les répercussions de la mesure pour les finances publiques. Ceux qui refusent aujourd'hui de demander cet avis risquent de constater, dans un avenir proche, que le coût budgétaire de la mesure est bien plus élevé qu'ils ne l'auraient imaginé.

M. Luk Van Biesen (Open Vld) indique que les amendements présentés ne refondent pas complètement le texte. Ces amendements reproduisent le texte qui a déjà été examiné et tiennent compte des observations du Conseil d'État sur les deux propositions de loi.

S'agissant des répercussions budgétaires, l'intervenant souligne que la proposition de loi à l'examen, qui vise à étendre le régime du *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo, n'aura aucune répercussion notable sur les finances publiques. Il renvoie, à cet égard, à une note du Service d'études – Direction Analyses et Micro-simulations du SPF Finances, qui table sur une diminution de 5 à 6 millions d'euros (en coût réel) des recettes de l'impôt des sociétés. Cette diminution sera cependant partiellement compensée par des recettes supplémentaires qui seront générées par d'autres types d'impôts, à savoir l'impôt des personnes physiques et la TVA.

S'agissant du long terme, il est proposé, comme c'est d'ores et déjà le cas, de procéder annuellement à une évaluation de l'ensemble du régime du *tax shelter* et, au besoin, d'y apporter des ajustements. L'intervenant souscrit pleinement à la recommandation formulée dans la note de suivre annuellement l'évolution du *tax shelter*. Par conséquent, il estime qu'il est inutile de demander l'avis de la ministre du Budget, étant donné que le coût de la mesure a déjà été chiffré dans cette note.

De heer Roel Deseyn (CD&V) wijst erop dat dezelfde regeling inzake taxshelter wordt ingevoerd voor de game-industrie zoals deze reeds werd ingevoerd voor de audiovisuele sector en de sector van de podiumkunsten. Vanuit dit opzicht kan men bezwaarlijk spreken van een nagelnieuw wetsinitiatief.

De enige vernieuwing ten aanzien van bestaande teksten bestaat er in dat de productievennootschappen op inhoudelijk gebied veel duidelijker gedefinieerd worden en dat er een nauwere samenwerking is met de gemeenschappen. Daarbij is er een bijkomende juridische verificatie aangebracht teneinde mogelijke onoorloofde staatssteun te vermijden.

De heer Ahmed Laaouej (PS) stelt zich vragen bij deze werkwijze en is niet tevreden met louter een nota van de FOD Financiën die afkomstig is van een dienst die over geen enkele expertise beschikt ten aanzien van de game-industrie. Hij vraagt dan ook het advies van het Rekenhof.

De heer Georges Gilkinet (Ecolo-Groen) merkt op dat zijn politieke fractie een tweetal legislaturen geleden een vergelijkbaar wetsvoorstel heeft ingediend met name het wetsvoorstel tot wijziging van het Wetboek van de inkomstenbelastingen 1992 wat de invoering van een taxshelter betreft (DOC 54 1614/001 en 002). Hij is het wetsvoorstel bij voorbaat gunstig gezind. Hij onderstreept overigens dat het systeem van de taxshelter, met al haar voor- en nadelen, gelieerd is aan een reële economische sector met werknemers en afgewerkte producten. Bovendien is de Belgische game-industrie redelijk performant met belangrijke scholen zowel aan Vlaamse als Franstalige kant, in het bijzonder de Hogeschool Albert Jacquard te Namen.

Hij meent echter dat het wetsvoorstel twee belangrijke zwakke punten heeft. Enerzijds wordt de inwerkingtreding van het wetsvoorstel gelinkt aan de goedkeuring van de Europese Commissie. De spreker acht het meer opportuun om de goedkeuring van de Europese Commissie van de bepalingen in een wetsvoorstel voorafgaandelijk aan de stemming te verkrijgen. Anderzijds is de inwerkingtreding eveneens voorwaardelijk gesteld aan een akkoord tussen de gemeenschappen. Hierdoor rijst het mogelijke probleem dat de tekst, bij afwezigheid van een akkoord tussen de gemeenschappen, nooit in werking zal treden.

De spreker sluit zich aan bij de vragen van de heer Laaouej over de eventuele budgettaire impact van het wetsvoorstel. Hij vraagt zich af of het niet gepast zou zijn om de stemming over het wetsvoorstel met twee weken uit te stellen teneinde de amendementen beter te kunnen bestuderen en het advies van het Rekenhof

M. Roel Deseyn (CD&V) souligne que la réglementation relative au *tax shelter* qui sera mise en place pour l'industrie du jeu vidéo est la même que celle qui existe déjà pour les secteurs de l'audiovisuel et des arts de la scène. De ce point de vue, on peut donc difficilement parler d'une "toute nouvelle" initiative législative.

La seule nouveauté par rapport aux textes existants est que les sociétés de production sont beaucoup plus clairement définies sur le plan du contenu et qu'une collaboration plus étroite est prévue avec les Communautés. De plus, le texte prévoit une vérification juridique supplémentaire afin d'éviter tout risque d'aide d'État illicite.

M. Ahmed Laaouej (PS) s'interroge sur cette façon de procéder et ne se satisfait pas d'une simple note du SPF Finances provenant d'un service qui ne dispose d'aucune expertise dans le secteur du jeu vidéo. Il demande dès lors l'avis de la Cour des comptes.

M. Georges Gilkinet (Ecolo-Groen) souligne qu'il y a deux législatures, son groupe politique avait déjà déposé une proposition de loi similaire, à savoir la 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 (DOC 54 1614/001 et 002). Il est donc, d'emblée, positivement disposé à l'égard de la proposition de loi à l'examen. Il souligne par ailleurs que le système du *tax shelter*, avec tous ses avantages et inconvénients, est lié à l'économie réelle, avec ses travailleurs et ses produits finis. De plus, l'industrie belge du jeu vidéo est plutôt performante, avec des écoles reconnues tant du côté flamand que francophone, notamment la Haute École Albert Jacquard à Namur.

Il estime cependant que la proposition de loi à l'examen présente deux points faibles importants. D'une part, l'entrée en vigueur de la future loi est liée à l'approbation de la Commission européenne. L'intervenant estime qu'il serait plus opportun d'obtenir le feu vert de la Commission à l'égard des dispositions de la proposition avant de soumettre celle-ci au vote. D'autre part, l'entrée en vigueur est également subordonnée à un accord entre les Communautés. Le problème pourrait dès lors être qu'en l'absence d'un accord entre les Communautés, le texte n'entre jamais en vigueur.

L'intervenant partage les questions de M. Laaouej quant à l'éventuelle incidence budgétaire de la proposition de loi. Aussi s'interroge-t-il sur l'opportunité de reporter le vote sur la proposition de loi de deux semaines afin de pouvoir mieux examiner les amendements et de recueillir l'avis de la Cour des comptes. Ce

in te winnen. Deze termijn laat de commissieleden toe om het wetsvoorstel tijdig in deze commissie te stemmen alvorens de Kamer van volksvertegenwoordigers ontbonden wordt.

Daarnaast heeft de spreker vragen bij de bedragen ten belope van 750 000 euro en 2 500 000 euro als vrijgestelde reserve. Hij wenst dat deze maximumbedragen vergeleken worden met deze van de taxshelter voor de audiovisuele sector of de podiumkunsten.

De heer Benoît Dispa (cdH) heeft begrip voor het voorbehoud dat wordt aangetekend ten aanzien van de mogelijke budgettaire implicaties van het wetsvoorstel. De vraag tot het inwinnen van bijkomend advies is dan ook legitiem maar hoeft de goedkeuring van het voorliggend wetsvoorstel voor het einde van deze legislatuur niet in de weg te staan.

Daarnaast merkt de spreker op dat het voorliggend wetsvoorstel een antwoord biedt op een wezenlijke noodzaak om de sector van de game-industrie te ondersteunen. Hij pleit er dan ook voor om het wetsvoorstel voor het einde van de legislatuur goed te keuren.

Hij erkent de inspanningen die geleverd zijn door de indieners van dit wetsvoorstel om een advies over de budgettaire impact in te winnen bij de FOD Financiën. In ieder geval zal er een verdere opvolging van het taxsheltersysteem moeten plaatsvinden. Daarnaast neemt hij evenzeer akte van het uitgebreide antwoord die de indieners aan de hand van de amendementen hebben geformuleerd ten aanzien van de opmerkingen van de Raad van State met betrekking tot de bevoegdheidsverdeling tussen de Federale Staat en de gemeenschappen en het mogelijke voorbehoud van de Europese Commissie omwille van een inbreuk op de regeling inzake illegale staatssteun.

De spreker benadrukt dat er in België inzake vorming een grote expertise bestaat in het kader van de ontwikkeling van videospelen die ook buiten de landsgrenzen erkend wordt. Hij verwijst hierbij naar de hogeschool Albert Jacquard te Namen. Het Waalse gewest heeft op haar beurt dan weer middelen vrijgemaakt voor productiestudio's die zich toeleggen op de ontwikkeling van videospelen.

Hij geeft toe dat er voorbehoud kan geplaatst worden bij de eventuele negatieve effecten van de videospelen zoals het risico op verslaving. De auteurs van het wetsvoorstel hebben ook met dit fenomeen rekening gehouden. Tot slot merkt de spreker op dat de videospelen uitgegroeid zijn tot een cultureel element, met weliswaar een commerciële, marktgerichte component, die net zoals de audiovisuele sector en de sector van

délai permet aux membres de la commission d'adopter la proposition de loi dans les délais avant la dissolution de la Chambre des représentants.

L'intervenant s'interroge par ailleurs sur les montants de 750 000 euros et de 2 500 000 euros à titre de réserve exonérée. Il souhaite que ces plafonds soient comparés avec ceux du *tax shelter* pour le secteur audiovisuel ou les arts de la scène.

M. Benoît Dispa (cdH) comprend les réserves émises au sujet des incidences budgétaires potentielles de la proposition de loi. La demande d'un avis complémentaire est dès lors légitime, mais ne doit pas faire obstacle à l'adoption de la proposition de loi à l'examen avant la fin de la législature en cours.

L'intervenant fait également observer que la proposition de loi à l'examen répond au besoin essentiel de soutien du secteur des jeux vidéo. Aussi préconise-t-il d'adopter la proposition de loi avant la fin de la législature.

Il reconnaît les efforts réalisés par les auteurs de la proposition de loi à l'examen afin d'obtenir un avis sur l'incidence budgétaire auprès du SPF Finances. Le système de *tax shelter* devra en tout cas encore faire l'objet d'un suivi. Par ailleurs, il prend également acte de la réponse détaillée fournie par les auteurs à la faveur des amendements aux observations du Conseil d'État en ce qui concerne la répartition de compétences entre l'État fédéral et les Communautés et la possible réserve de la Commission européenne en raison d'une atteinte aux dispositions relatives aux aides d'État illégales.

L'intervenant souligne que la Belgique dispose d'une grande expertise en matière de formation, dans le domaine du développement de jeux vidéo, expertise également reconnue à l'étranger. Il renvoie, à cet égard, à la haute école Albert Jacquard de Namur. La Région wallonne a en outre attribué des moyens aux studios de production qui se consacrent au développement de jeux vidéo.

Il admet que l'on peut émettre des réserves à propos d'éventuels effets négatifs des jeux vidéo, tels que le risque d'accoutumance. Les auteurs de la proposition de loi ont également tenu compte de ce problème. Enfin, l'intervenant fait observer que les jeux vidéo sont devenus un phénomène culturel. Ils ont certes une dimension commerciale orientée vers le marché mais ces jeux doivent néanmoins pouvoir bénéficier du système du

de podiumkunsten moeten kunnen profiteren van het taxsheltersysteem. Bovendien zal deze veelbelovende sector bijdragen aan de economische ontwikkeling en aan de creatie van extra arbeidsplaatsen.

De heer Benoît Piedboeuf (MR) geeft aan dat ook zijn fractie een grote voorstander is van de verdere ontwikkeling van de game-industrie. Zijn fractie plaatst eveneens voorbehoud bij het overmatig gebruik van het systeem van de taxshelter gezien het huidige ruime toepassingsgebied.

De spreker herinnert eraan dat een akkoord tussen de federale overheid en de gemeenschappen het pedagogische, educatieve en culturele kader zal vastleggen waarbinnen het taxsheltersysteem zal kunnen worden toegepast.

Tot slot merkt de spreker op dat ook zijn fractie zich vragen stelt bij de budgettaire implicaties van dit wetsvoorstel. De bevoegde minister van Financiën heeft intussen een advies ingewonnen bij de FOD Financiën die een eerste evaluatie vormt van de mogelijke budgettaire impact. Dit is een eerste indicatie waarbij men moeilijk kan inschatten hoe de maatregel in de praktijk zal toegepast worden. Hij wijst er echter op dat dit wetsvoorstel ervoor zal zorgen dat de sector van de game-industrie verder zal blijven groeien met een stijgende werkgelegenheid en economische activiteit tot gevolg.

Hij pleit er dus voor om dit wetsvoorstel nog tijdens deze legislatuur te stemmen ook al zal er voor de uitvoering nog wel het akkoord van de Europese Commissie en de gemeenschappen nodig zijn.

De heer Ahmed Laaouej (PS) wil graag vernemen van de indieners van het wetsvoorstel waarom het plafond voor de game-industrie oploopt tot 2 500 000 euro terwijl het plafond voor de audiovisuele sector en de sector van de podiumkunsten slechts 750 000 euro bedraagt. Wat is de verklaring voor dit grote verschil tussen beide sectoren?

De heer Roel Deseyn (CD&V) merkt op dat de indieners zich op dezelfde lijn hebben geplaatst met het maximumplafond voor de podiumkunsten. De productiekosten voor de ontwikkeling voor een game kunnen behoorlijk snel oplopen waardoor het voorgestelde maximumbedrag toch niet zo bijzonder hoog zal zijn. Indien er in de loop van de komende jaren wordt vastgesteld dat het systeem naar behoren functioneert kan er eventueel overwogen worden om dit maximumbedrag te verhogen. De keuze voor het maximumbedrag ten

tax shelter au même titre que le secteur audiovisuel et le secteur des arts de la scène. En outre, ce secteur prometteur contribuera au développement économique et à la création de nouveaux emplois.

M. Benoît Piedboeuf (MR) indique que son groupe est également très favorable à la poursuite du développement de l'industrie du jeu. Son groupe émet également des réserves à l'égard d'une utilisation excessive du régime du *tax shelter*, compte tenu de l'étendue de son champ d'application actuel.

L'intervenant rappelle qu'un accord entre les autorités fédérales et les Communautés fixera le cadre pédagogique, éducatif et culturel dans lequel le régime du *tax shelter* pourra être appliqué.

Enfin, l'intervenant fait observer que son groupe s'interroge également sur les implications budgétaires de la proposition de loi à l'examen. Le ministre des Finances, compétent en la matière, a demandé l'avis du SPF Finances. Cet avis constitue une première évaluation de l'impact budgétaire éventuel. Il s'agit d'une première indication mais il est difficile d'évaluer comment cette mesure sera appliquée en pratique. Il souligne toutefois que la proposition de loi à l'examen aura pour conséquence que le secteur de l'industrie du jeu vidéo continuera à croître, ce qui aura pour effet de créer de nouveaux emplois et d'augmenter l'activité économique.

Il demande dès lors que la proposition de loi à l'examen soit adoptée sous l'actuelle législature quoique son exécution nécessite l'accord de la Commission européenne et des Communautés.

M. Ahmed Laaouej (PS) s'enquiert auprès des auteurs de la proposition de loi de la raison pour laquelle le plafond est fixé à 2 500 000 euros pour l'industrie du jeu vidéo, alors qu'il s'élève à 750 000 euros pour le secteur audiovisuel et celui des arts de la scène. Comment expliquer une telle différence entre les deux secteurs?

M. Roel Deseyn (CD&V) indique que les auteurs se sont alignés sur le plafond appliqué aux arts de la scène. Les coûts de production du développement d'un jeu vidéo peuvent assez rapidement s'emballer, le plafond proposé n'étant dès lors pas particulièrement élevé. Si, au cours des années à venir, le système s'avère fonctionner convenablement, il peut éventuellement être envisagé de relever le montant maximum. Le choix du plafond de 2 500 000 euros est précisément dicté par une politique fondée sur une approche prudente

belope van 2 500 000 euro is net ingegeven vanuit een politiek gebaseerd op een voorzichtige, stapsgewijze aanpak teneinde de fiscale uitgaven in een beginstadium niet uit de hand te laten lopen.

Een medewerker van de FOD Financiën wijst erop dat het bedrag ten belope van 750 000 euro een basisbedrag is dat geldt voor zowel de audiovisuele sector, de sector van de podiumkunsten en de sector van de game-industrie. Het bedrag ten belope van 2 500 000 euro moet op dezelfde lijn geplaatst worden als het maximumbedrag voor de podiumkunsten en het maximumbedrag voor de audiovisuele sector, dat evenwel 15 000 000 euro bedraagt.

Het bedrag ten belope van 750 000 euro is vastgesteld per investeerder aan de hand van een kaderovereenkomst. De bedragen ten belope van 2 500 000 euro en 15 000 000 euro worden vastgesteld per productie. De productiemaatschappij ontvangt voor haar productie een maximale fiscale vrijstelling ten belope van 15 000 000 euro in de audiovisuele sector en 2 500 000 euro in de sector van de podiumkunsten en de game-industrie.

De heer Ahmed Laaouej (PS) vraagt zich af wat de keuze voor maximumbedrag van 2 500 000 euro heeft bepaald. Welke afweging hebben de indieners gemaakt om hetzelfde maximumbedrag te kiezen voor de game-industrie als de sector van de podiumkunsten?

Mevrouw Rita Gantois (N-VA) stipt aan dat de ingediende amendementen tegemoet komen aan de opmerkingen die gemaakt zijn door de Raad van State. Haar fractie ondersteunt dit wetsvoorstel aangezien computerspellen niet meer weg te denken zijn uit de leefwereld van kinderen. Het is belangrijk hierbij om ook het educatieve karakter van computerspellen in ogenschouw te nemen. Deze spelen worden ingezet om de leerprocessen op school te faciliteren. Daarnaast zijn computerspellen een hedendaagse vorm van cultuur waarbij ook volwassenen zich laten verleiden om te participeren aan deze vorm van ontspanning.

De spreekster stelt echter vast dat de game-industrie meer en meer beheerst wordt door buitenlandse spelers. De binnenlandse game-industrie moet opboksen tegen deze buitenlandse concurrentie ondanks de sterke aanwezigheid van belangrijke opleidingscentra in België zoals de Hogeschool West-Vlaanderen, de Universiteit Limburg en de Hogeschool Albert Jacquard in Namen. Ondanks deze opleidingen is de game-industrie een relatief kleine sector. De Belgische gamesector stelt zo'n 800 mensen tewerk. Daardoor zijn studenten na hun opleiding dikwijls genoodzaakt om werk te zoeken in de sector in het buitenland of buiten deze sector in

et progressive afin de ne pas laisser s'envoler les dépenses fiscales dès le départ.

Un collaborateur du SPF Finances fait observer que le montant de 750 000 euros est un montant de base s'appliquant à la fois au secteur audiovisuel, au secteur des arts de la scène et au secteur des jeux vidéo. Le montant de 2 500 000 euros doit être rapproché du montant maximum prévu pour les arts de la scène et du montant maximum prévu pour le secteur audiovisuel, qui s'élève cependant à 15 000 000 d'euros.

Le montant de 750 000 euros s'entend par investisseur sur la base d'une convention-cadre. Les montants de 2 500 000 euros et de 15 000 000 d'euros sont fixés par production. La société de production obtient pour sa production une exonération fiscale s'élevant au maximum à 15 000 000 d'euros dans le secteur audiovisuel et à 2 500 000 euros dans le secteur des arts de la scène et dans l'industrie des jeux vidéo.

M. Ahmed Laaouej (PS) s'interroge sur les raisons qui ont présidé au choix du plafond de 2 500 000 euros. Quelles considérations ont motivé les auteurs de la proposition à choisir le même montant maximum pour l'industrie des jeux vidéo que pour le secteur des arts de la scène?

Mme Rita Gantois (N-VA) relève que les amendements déposés s'inscrivent dans le droit fil des observations formulées par le Conseil d'État. Son groupe appuie cette proposition de loi parce que les jeux pour ordinateurs font partie intégrante de l'univers des enfants. Il est important de tenir compte également du caractère éducatif de ces jeux, qui sont utilisés pour faciliter les processus d'apprentissage à l'école. De plus, les jeux pour ordinateurs sont une forme contemporaine de culture, et les adultes sont eux aussi tentés de participer à cette forme de détente.

L'intervenante note cependant que l'industrie des jeux vidéo est de plus en plus dominée par l'étranger. L'industrie nationale des jeux vidéo doit faire face à cette concurrence étrangère malgré la forte présence d'importants centres de formation en Belgique tels que la *Hogeschool West-Vlaanderen*, l'*Université Limburg* et la *Haute École Albert Jacquard* à Namur. Malgré ces formations, l'industrie des jeux vidéo est un secteur relativement modeste. Le secteur belge des jeux vidéo emploie environ 800 personnes. À la fin de leur formation, les étudiants sont souvent obligés de chercher du travail dans le secteur à l'étranger ou en

eigen land. Bovendien wordt de verdere ontwikkeling van de sector geremd door een onderfinanciering. De ontwikkeling van games vraagt een grote voorfinanciering waarbij de eventuele opbrengsten onzeker zijn.

Het systeem van de taxshelter is dan ook de geknipte techniek om de groei in de gamesector te ondersteunen. De taxshelter beoogt immers de financiering aan te trekken voor producten die een lange productietijd kennen en waar pas bij de lancering cashflow wordt gegenereerd zoals bij de filmproductie. Daarnaast zullen de Waalse producenten met de taxshelter competitiever worden doordat zij net zoals hun Franse concurrenten van een taxshelter zullen kunnen genieten. De meertaligheid in Vlaanderen is op haar beurt een troef die via deze sector internationaal kan uitgespeeld worden. Dit wetsvoorstel biedt dan ook alle kansen aan de game-industrie om zich verder te ontwikkelen tot een volwaardige sector die zich kan meten met de internationale concurrentie.

De heer Ahmed Laaouej (PS) stelt vast dat de nota van de FOD Financiën slechts een evaluatie maakt van de kostprijs op korte termijn. De voorspellingen op lange termijn zijn hoogst onzeker en de FOD Financiën benadrukt dan ook de noodzaak van een strikte opvolging van de uitgaven. Hij pleit er dan ook voor om het advies van het Rekenhof in te winnen en de stemming met twee weken uit te stellen. Deze vraag tot advies zal de stemming van het wetsvoorstel tijdens deze legislatuur niet in het gedrang brengen. Hij zal echter een tweede lezing vragen indien de commissieleden aansturen op een stemming tijdens deze vergadering.

De heer Luk Van Biesen (Open Vld) begrijpt de vraag van de heer Laaouej om een advies in te winnen bij het Rekenhof. Hij wijst er echter op dat het Rekenhof zich steeds tot de FOD Financiën wendt om bijkomende informatie in te winnen om haar advies op te stellen. De spreker vermoedt dat de inhoud van het advies van het Rekenhof identiek zal zijn als de inhoud van de nota van de FOD Financiën die thans beschikbaar is.

De heer Ahmed Laaouej (PS) wijst er op dat de nota afkomstig is van de FOD Financiën maar dat het rekenhof zich echter baseert op informatie afkomstig van de Inspectie van Financiën.

De heer Eric Van Rompuy (CD&V) merkt op dat er een nota van de FOD Financiën in het kader van het voorliggend wetsvoorstel werd opgesteld. Deze nota geeft een initiële raming van de eventuele kostprijs op korte termijn. Hij meent dat deze nota volstaat om over te gaan tot de stemming van het wetsvoorstel.

dehors de ce secteur dans leur propre pays. En outre, le secteur peine à poursuivre son développement en raison d'un sous-financement. Le développement des jeux vidéo nécessite un préfinancement important, dont le rendement est aléatoire.

Le système du *tax shelter* est donc la technique parfaite pour soutenir la croissance du secteur des jeux vidéo. Le *tax shelter* vise en effet à attirer des financements pour des produits qui ont un long temps de production et qui ne génèrent un *cashflow* qu'à partir de leur lancement, comme dans la production cinématographique. En outre, les producteurs wallons gagneront en compétitivité grâce au *tax shelter* dès lors qu'ils pourront bénéficier d'un *tax shelter* au même titre que leurs concurrents français. Le multilinguisme en Flandre est à son tour un atout qui peut être exploité au niveau international via ce secteur. La proposition de loi à l'examen offre donc à l'industrie des jeux vidéo toutes les possibilités de devenir un secteur à part entière capable de se mesurer à la concurrence internationale.

M. Ahmed Laaouej (PS) constate que la note du SPF Finances évalue uniquement le coût à court terme. Les prévisions à long terme sont très incertaines et le SPF Finances souligne dès lors la nécessité d'un suivi strict des dépenses. Il insiste dès lors pour que l'on demande l'avis de la Cour des comptes et que l'on reporte le vote de deux semaines. Cette demande d'avis n'empêchera pas que la proposition de loi soit votée au cours de l'actuelle législature. Il demandera toutefois une deuxième lecture si les membres de la commission souhaitent voter au cours de la réunion en cours.

M. Luk Van Biesen (Open Vld) comprend la demande de M. Laaouej de recueillir l'avis de la Cour des comptes. Il souligne cependant que la Cour des comptes s'adresse toujours au SPF Finances en vue d'obtenir des informations supplémentaires pour rédiger son avis. L'intervenant présume donc que le contenu de l'avis de la Cour des comptes sera identique à celui de la note du SPF Finances actuellement disponible.

M. Ahmed Laaouej (PS) souligne que la note vient du SPF Finances, mais que la Cour des comptes se base sur des informations émanant de l'Inspection des finances.

M. Eric Van Rompuy (CD&V) fait remarquer que le SPF Finances a rédigé une note concernant la proposition de loi à l'examen. Cette note donne une estimation initiale du coût éventuel à court terme. Il estime que cette note suffit et qu'il peut être procédé au vote de la proposition de loi.

III. — ARTIKELSGEWIJZE BESPREKING EN STEMMINGEN

Artikel 1

Artikel 1 dat de grondwettelijke bevoegdheidsgrondslag bevat, geeft geen aanleiding tot opmerkingen.

Artikel 1 wordt eenparig aangenomen.

Art. 2

Er wordt een amendement nr. 1 (DOC 54 3078/004) ingediend door de heer Roel Deseyn (CD&V) c.s. dat ertoe strekt artikel 2 te vervangen.

Dit amendement strekt ertoe om het opschrift van de onderafdeling IV, titel III, hoofdstuk II, afdeling III van het Wetboek van inkomstenbelastingen 1992 te wijzigen teneinde het taxsheltersysteem ook toepasbaar te maken voor de game-industrie.

Amendement nr. 1 wordt aangenomen met 14 stemmen en 2 onthoudingen.

Art. 3 (nieuw)

Er wordt een amendement nr. 2 (DOC 54 3078/004) ingediend door de heer Roel Deseyn (CD&V) c.s. dat ertoe strekt artikel 3 (nieuw) in te voegen.

Dit amendement strekt ertoe om een nieuw artikel 194ter/3 in te voegen in het WIB 1992 teneinde het regelgevend kader en de toepassingsmodaliteiten van het taxsheltersysteem voor de game-industrie vast te leggen.

Amendement nr. 2 wordt aangenomen met 14 stemmen en 2 onthoudingen.

Art. 4 (nieuw)

Er wordt een amendement nr. 3 (DOC 54 3078/004) ingediend door de heer Roel Deseyn (CD&V) c.s. dat ertoe strekt artikel 4 (nieuw) in te voegen.

Dit amendement strekt ertoe om wijzigingen aan te brengen in artikel 179/1 van het Wetboek van de inkomstenbelastingen 1992 teneinde de toepassing van het taxsheltersysteem voor de game-industrie te bevestigen.

III. — DISCUSSION DES ARTICLES ET VOTES

Article 1^{er}

L'article 1^{er}, qui précise le fondement constitutionnel en matière de compétence, ne donne lieu à aucune observation.

L'article 1^{er} est adopté à l'unanimité.

Art. 2

M. Roel Deseyn (CD&V) et consorts présentent l'amendement n° 1 (DOC 54 3078/004) tendant à remplacer l'article 2.

L'amendement à l'examen tend à modifier l'intitulé de la sous-section IV, titre III, chapitre II, section III, du Code des impôts sur les revenus 1992 afin que le régime du *tax shelter* s'applique également à l'industrie du jeu vidéo.

L'amendement n° 1 est adopté par 14 voix et 2 abstentions.

Art. 3 (nouveau)

M. Roel Deseyn (CD&V) et consorts présentent l'amendement n° 2 (DOC 54 3078/004) tendant à insérer un article 3 (nouveau).

L'amendement à l'examen tend à insérer, dans le CIR 1992, un nouvel article 194ter/3 définissant le cadre réglementaire et les modalités d'application du régime du *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo.

L'amendement n° 2 est adopté par 14 voix et 2 abstentions.

Art. 4 (nouveau)

M. Roel Deseyn (CD&V) et consorts présentent l'amendement n° 3 (DOC 54 3078/004) tendant à insérer un article 4 (nouveau).

L'amendement à l'examen tend à modifier l'article 179/1 du Code des impôts sur les revenus 1992 afin de confirmer l'application du régime du *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo.

Amendement nr. 3 wordt aangenomen met 14 stemmen en 2 onthoudingen.

Art. 5 (*nieuw*)

Er wordt een amendement nr. 4 (DOC 54 3078/004) ingediend door de heer Roel Deseyn (CD&V) c.s. dat ertoe strekt artikel 5 (*nieuw*) in te voegen.

Dit amendement strekt ertoe om wijzigingen aan te brengen in artikel 227/1 van het Wetboek van de inkomstenbelastingen 1992 teneinde de toepassing van het taxsheltersysteem voor de game-industrie te bevestigen.

Amendement nr. 4 wordt aangenomen met 14 stemmen en 2 onthoudingen.

Art. 6 (*nieuw*)

Er wordt een amendement nr. 5 (DOC 54 3078/004) ingediend door de heer Roel Deseyn (CD&V) c.s. dat ertoe strekt artikel 6 (*nieuw*) in te voegen.

Dit amendement strekt ertoe om wijzigingen aan te brengen in artikel 194ter/2 van het Wetboek van de inkomstenbelastingen 1992 teneinde de toepassing van het taxsheltersysteem voor de game-industrie te bevestigen.

Amendement nr. 5 wordt aangenomen met 14 stemmen en 2 onthoudingen.

Art. 7 (*nieuw*)

Er wordt een amendement nr. 6 (DOC 54 3078/004) ingediend door de heer Roel Deseyn (CD&V) c.s. dat ertoe strekt artikel 7 (*nieuw*) in te voegen.

Dit amendement strekt ertoe om de inwerkingtreding van het wetsvoorstel afhankelijk te maken van het oordeel van de Europese Commissie om de in het voorliggende wetsvoorstel bedoelde taxshelter niet als onverenigbare staatssteun te beschouwen.

Amendement nr. 6 wordt aangenomen met 14 stemmen en 2 onthoudingen.

Er wordt een amendement nr. 7 (DOC 54 3078/004) ingediend door de heer Benoît Piedboeuf (MR) c.s. als subamendement op amendement nr. 6, teneinde de eerste alinea van artikel 7 (*nieuw*) aan te vullen met een bepaling die ertoe strekt om de toepassing van

L'amendement n° 3 est adopté par 14 voix et 2 abstentions.

Art. 5 (*nouveau*)

M. Roel Deseyn (CD&V) et consorts présentent l'amendement n° 4 (DOC 54 3078/004) tendant à insérer un article 5 (*nouveau*).

L'amendement à l'examen tend à modifier l'article 227/1 du Code des impôts sur les revenus 1992 afin de confirmer l'application du régime du *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo.

L'amendement n° 4 est adopté par 14 voix et 2 abstentions.

Art. 6 (*nouveau*)

M. Roel Deseyn (CD&V) et consorts présentent l'amendement n° 5 (DOC 54 3078/004) tendant à insérer un article 6 (*nouveau*).

Cet amendement vise à apporter des modifications à l'article 194ter/2 du Code des impôts sur les revenus 1992 afin de confirmer l'application du système du *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo.

L'amendement n° 5 est adopté par 14 voix et 2 abstentions.

Art. 7 (*nouveau*)

M. Roel Deseyn (CD&V) et consorts présentent l'amendement n° 6 (DOC 54 3078/004) tendant à insérer un article 7 (*nouveau*).

Cet amendement vise à subordonner l'entrée en vigueur de la proposition de loi à l'examen à la décision de la Commission européenne de ne pas considérer le système du *tax shelter* visé dans la proposition de loi à l'examen comme une aide d'État incompatible.

L'amendement n° 6 est adopté par 14 voix et 2 abstentions.

M. Benoît Piedboeuf (MR) et consorts présentent l'amendement n° 7 (DOC 54 3078/004), comme sous-amendement à l'amendement n° 6, tendant à compléter l'alinéa 1^{er} de l'article 7 (*nouveau*) par une disposition visant à subordonner l'application de la proposition de

het wetsvoorstel te koppelen aan de voorwaarde dat er een samenwerkingsakkoord moet bestaan tussen de Federale Staat en de gemeenschappen met betrekking tot de criteria van de producties die in aanmerking komen voor de beoogde taxshelter.

Amendement nr. 7 wordt aangenomen met 14 stemmen en 2 onthoudingen.

De volgorde van de artikelen in de aangenomen tekst werd gewijzigd in functie van de volgorde van de gewijzigde artikels in het WIB 92.

*
* *

Op verzoek van de heer *Ahmed Laaouej (PS)* beslist de commissie, met toepassing van artikel 83.1 van het Reglement, tot een tweede lezing van de aangenomen artikelen van het wetsontwerp over te gaan met een legistieke nota van de diensten.

De rapporteurs,

Gautier CALOMNE
Georges GILKINET

De voorzitter,

Eric VAN ROMPUY

loi à l'examen à la conclusion d'un accord de coopération entre l'État fédéral et les communautés concernant les critères des productions éligibles pour le *tax shelter*.

L'amendement n° 7 est adopté par 14 voix et 2 abstentions.

L'ordre des articles du texte adopté a été modifié en fonction de l'ordre des articles modifiés du CIR 92.

*
* *

À la demande de *M. Ahmed Laaouej (PS)*, la commission décide, en application de l'article 83.1 du Règlement, de procéder à une deuxième lecture des articles adoptés de la proposition de loi avec une note de légistique des services.

Les rapporteurs,

Gautier CALOMNE
Georges GILKINET

Le président,

Eric VAN ROMPUY