

CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS
DE BELGIQUE

16 juillet 2021

PROPOSITION DE LOI

**modifiant le Code des impôts
sur les revenus 1992 en ce qui concerne
l'élargissement de la mesure de 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
M. Benoît PIEDBOEUF

SOMMAIRE

Pages

I. Exposé introductif.....	3
II. Discussion.....	3
III. Votes.....	12

Voir:
Doc 55 **1590/ (2020/2021)**:

001: Proposition de loi de M. Matheï.
002 et 003: Amendements.

Voir aussi:

005: Articles adoptés en première lecture

BELGISCHE KAMER VAN
VOLKSVERTEGENWOORDIGERS

16 juli 2021

WETSVOORSTEL

**tot wijziging van het Wetboek
van inkomstenbelastingen 1992, betreffende
de uitbreiding van de taxsheltermaatregel
naar de videogame-industrie**

VERSLAG VAN DE EERSTE LEZING

NAMENS DE COMMISSIE
VOOR FINANCIËN EN BEGROTING
UITGEBRACHT DOOR
DE HEER **Benoît PIEDBOEUF**

INHOUD

Blz.

I. Inleidende uiteenzetting.....	3
II. Bespreking.....	3
III. Stemmingen.....	12

Zie:
Doc 55 **1590/ (2020/2021)**:

001: Wetsvoorstel van de heer Matheï.
002 en 003: Amendementen.

Zie ook:

005: Artikelen aangenomen in eerste lezing

05176

**Composition de la commission à la date de dépôt du rapport/
Samenstelling van de commissie op de datum van indiening van het verslag**
Président/Voorzitter: Marie-Christine Marghem

A. — Titulaires / Vaste leden:

N-VA	Joy Donné, Sander Loones, Wim Van der Donckt
Ecolo-Groen	Cécile Cornet, Dieter Vanbesien, Gilles Vanden Burre
PS	Hugues Bayet, Malik Ben Achour, Ahmed Laaouej
VB	Kurt Ravyts, Wouter Vermeersch
MR	Marie-Christine Marghem, Benoît Piedboeuf
CD&V	Steven Matheï
PVDA-PTB	Marco Van Hees
Open Vld	Christian Leysen
Vooruit	Joris Vandenbroucke

B. — Suppléants / Plaatsvervangers:

Peter Buysrogge, Kathleen Depoorter, Michael Freilich, Tomas Roggeman
Wouter De Vriendt, Marie-Colline Leroy, Stefaan Van Hecke, Albert Vicaire
Mélissa Hanus, Christophe Lacroix, Patrick Prévot, Sophie Thémont
Steven Creyelman, Erik Gilissen, Reccino Van Lommel
Nathalie Gilson, Florence Reuter, Vincent Scourneau
Hendrik Bogaert, Leen Dierick
Steven De Vuyst, Peter Mertens
Egbert Lachaert, Jasper Pillen
Melissa Depraetere, Vicky Reynaert

C. — Membre sans voix délibérative / Niet-stemgerechtigd lid:

cdH	Vanessa Matz
-----	--------------

N-VA	: Nieuw-Vlaamse Alliantie
Ecolo-Groen	: Ecologistes Confédérés pour l'organisation de luttes originales – Groen
PS	: Parti Socialiste
VB	: Vlaams Belang
MR	: Mouvement Réformateur
CD&V	: Christen-Democratisch en Vlaams
PVDA-PTB	: Partij van de Arbeid van België – Parti du Travail de Belgique
Open Vld	: Open Vlaamse liberalen en democraten
Vooruit	: Vooruit
cdH	: centre démocrate Humaniste
DéFI	: Démocrate Fédéraliste Indépendant
INDEP-ONAFH	: Indépendant – Onafhankelijk

Abréviations dans la numérotation des publications:		Afkorting bij de numerering van de publicaties:	
DOC 55 0000/000	Document de la 55 ^e législature, suivi du numéro de base et numéro de suivi	DOC 55 0000/000	Parlementair document van de 55 ^e zittingsperiode + basisnummer en volgnummer
QRVA	Questions et Réponses écrites	QRVA	Schriftelijke Vragen en Antwoorden
CRIV	Version provisoire du Compte Rendu Intégral	CRIV	Voorlopige versie van het Integraal Verslag
CRABV	Compte Rendu Analytique	CRABV	Beknopt Verslag
CRIV	Compte Rendu Intégral, avec, à gauche, le compte rendu intégral et, à droite, le compte rendu analytique traduit des interventions (avec les annexes)	CRIV	Integraal Verslag, met links het definitieve integraal verslag en rechts het vertaald beknopt verslag van de toespraken (met de bijlagen)
PLEN	Séance plénière	PLEN	Plenum
COM	Réunion de commission	COM	Commissievergadering
MOT	Motions déposées en conclusion d'interpellations (papier beige)	MOT	Moties tot besluit van interpellaties (beigegekleurd papier)

MESDAMES, MESSIEURS,

Votre commission a examiné cette proposition de loi au cours de ses réunions des mardis 27 octobre 2020 et 13 juillet 2021.

I. — EXPOSÉ INTRODUCTIF

M. Steven Matheï (CD&V) explique que le but de la proposition de loi à l'examen est d'élargir le régime de *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo, qui est devenue un secteur économique majeur dans notre pays. La proposition de loi à l'examen vise à permettre de financer de grands projets de jeux vidéo en Belgique et d'ainsi créer de nouveaux emplois en Belgique. Aujourd'hui, la Belgique propose déjà plusieurs formations renommées dans ce domaine, mais force est de constater que leurs diplômés partent souvent travailler à l'étranger. La proposition de loi à l'examen entend enrayer cette fuite de cerveaux.

L'élargissement du *tax shelter* aux jeux vidéo est un mécanisme de soutien à la production de jeux vidéo présentant une dimension culturelle. Il a été mis en œuvre par la loi du 29 mars 2019 visant à étendre le *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo. Cette loi a ensuite été notifiée à la Commission européenne (CE) qui, au terme d'une enquête préliminaire, a émis plusieurs objections. La CE a formulé à propos de la loi belge deux critiques visant: la territorialité des dépenses, qui impose un minimum d'investissements sur le territoire belge, et la manière dont l'aspect culturel d'un jeu vidéo est déterminé.

La proposition de loi à l'examen vise à répondre aux objections de la Commission européenne. À cette fin, elle supprime la restriction territoriale de la loi en transformant les renvois aux dépenses effectuées sur le territoire belge en dépenses dans l'Espace économique européen. Pour répondre à la deuxième objection de la Commission européenne, elle prévoit que la procédure devra se référer au test culturel déjà utilisé par les Communautés pour l'audiovisuel et les arts de la scène.

II. — DISCUSSION

A. Réunion du mardi 27 octobre 2020

M. Steven Matheï (CD&V) indique qu'il souhaite obtenir l'avis du ministre des Finances à propos de l'exigence

DAMES EN HEREN,

Uw commissie heeft het voorliggende wetsvoorstel besproken tijdens haar vergaderingen van dinsdag 27 oktober 2020 en dinsdag 13 juli 2021.

I. — INLEIDENDE UITEENZETTING

De heer Steven Matheï (CD&V) legt uit dat het wetsvoorstel beoogt de taxsheltermaatregel uit te breiden naar de videogame-industrie. De videogame-industrie is een belangrijke economische sector in België. Het wetsvoorstel heeft als doel belangrijke videogameprojecten in eigen land te kunnen financieren en zodoende bijkomende werkgelegenheid in België te kunnen creëren. Vandaag telt België al een aantal gerenommeerde opleidingen inzake videogames, maar de afgestudeerden gaan dikwijls naar het buitenland om daar aan de slag te gaan. Dit wetsvoorstel moet deze braindrain tegengaan.

De uitbreiding van de taxshelter tot gaming is een ondersteuningsmechanisme voor de productie van videogames met een culturele dimensie. Zij werd verwezenlijkt bij de wet van 29 maart 2019 tot uitbreiding van de taxshelter naar de gamingindustrie. Deze wet werd daarna aangemeld bij de Europese Commissie (EC), die na een preliminair onderzoek diverse bezwaren heeft geuit. De EC formuleerde twee punten van kritiek op de Belgische wet: de territorialiteit van de uitgaven, die een minimum aan investeringen op het Belgische grondgebied oplegt, en de manier waarop het culturele aspect van een videogame wordt bepaald.

Dit wetsvoorstel heeft als doel tegemoet te komen aan de bezwaren van de Europese Commissie. Daarom wordt de territoriale beperking voor de uitgaven uit de wet geschrapt door de verwijzingen naar de uitgaven op het Belgisch grondgebied te veranderen naar uitgaven in de Europese Economische Ruimte. Aan het tweede bezwaar van de Europese Commissie wordt tegemoetgekomen door te verwijzen naar de culturele test die reeds door de gemeenschappen wordt gebruikt voor de audiovisuele kunsten en de podiumkunsten.

II. — BESPREKING

A. Vergadering van dinsdag 27 oktober 2020

De heer Steven Matheï (CD&V) geeft aan dat hij het advies wenst te krijgen van de minister van Financiën

de territorialité et une actualisation de l'incidence budgétaire de la proposition de loi.

M. Matheï commente en outre son *amendement n° 1* (DOC 55 1590/002) tendant à apporter, à l'article 2 de la proposition de loi, plusieurs corrections d'ordre légistique relatives à l'historique législatif.

M. Sander Loones (N-VA) fait part de son intérêt pour la proposition de loi et attend avec impatience l'avis du ministre des Finances.

B. Réunion du mardi 13 juillet 2021

M. Steven Matheï (CD&V) indique que la proposition de loi prévoit d'appliquer le test culturel appliqué par les entités fédérées. Dès lors, seules les entreprises reconnues par les communautés pourront bénéficier de la mesure de *tax shelter*. Pour être agréées, ces entreprises doivent remplir plusieurs conditions, notamment prévoir un certain taux d'investissements dans la Communauté visée, ce qui garantit que les investissements contribuent à développer l'économie et à créer des emplois en Belgique.

L'intervenant rappelle que la Belgique compte de très nombreux instituts de formation renommés dans le domaine du jeu vidéo, puis indique que leurs diplômés doivent toutefois souvent se tourner vers l'étranger, où opèrent de grandes entreprises de jeu vidéo qui peuvent bénéficier de régimes fiscaux plus intéressants. L'extension du *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo en Belgique doit ancrer ce secteur en Belgique et y créer davantage d'emplois.

Ensuite, *M. Matheï* commente les *amendements n°s 2 et 3* (DOC 55 1590/003) présentés par *M. Leysen et consorts*.

L'amendement n° 2 prévoit d'évaluer l'élargissement du régime de *tax shelter* au secteur du jeu vidéo, en 2024 au plus tard, en tenant compte du coût budgétaire estimé, des éventuels effets de déplacement entre les différents régimes de *tax shelter* et des éventuels effets de déplacement vers des sociétés de production étrangères.

L'amendement n° 3 tend à ramener de 2,5 millions d'euros à 1,25 million d'euros le montant maximal pouvant être récolté par dossier dans le cadre du *tax shelter* relatif à l'industrie du jeu vidéo pour éviter que l'élargissement du régime de *tax shelter* ne profite surtout aux grands

over de territorialiteitsvereiste, alsook een actualisering van de budgettaire impact van het wetsvoorstel.

De heer Matheï licht eveneens zijn *amendement nr. 1* (DOC 55 1590/002) toe. Het amendement strekt ertoe een aantal wetgevingstechnische correcties op het vlak van de wetshistoriek aan te brengen in artikel 2 van het wetsvoorstel.

De heer Sander Loones (N-VA) drukt zijn belangstelling uit voor het wetsvoorstel en kijkt uit naar het advies van de minister van Financiën.

B. Vergadering van woensdag 13 juli 2021

De heer Steven Matheï (CD&V) licht toe dat het wetsvoorstel gebruik maakt van de culturele test die wordt gehanteerd door de deelstaten. Het systeem houdt in dat enkel bedrijven die door de gemeenschappen zijn erkend, gebruik kunnen maken van de taxsheltermaatregel. Om erkend te worden, dienen een aantal voorwaarden te worden vervuld, waaronder een bepaald percentage aan investeringen in de betrokken gemeenschap. Zodoende is er een garantie dat de investeringen bijdragen aan de economie en de werkgelegenheid in België.

De spreker wijst er nogmaals op dat België heel wat gerenommeerde opleidingsinstituten kent op het vlak van gaming. De afgestudeerden moeten echter vaak hun toevlucht zoeken tot het buitenland omdat daar grote gamingbedrijven actief zijn die kunnen genieten van interessantere fiscale regimes. De uitbreiding van de taxshelter naar de videogame-industrie in België moet de gamingsector in België verankeren en meer werkgelegenheid verschaffen in België zelf.

Vervolgens geeft de heer Matheï ook toelichting bij de *amendementen nrs. 2 en 3* (DOC 55 1590/003) van de heer Leysen c.s.

Amendement nr. 2 voorziet in een evaluatie van de uitbreiding van de taxshelter naar de videogame-industrie uiterlijk in 2024, waarbij rekening zal worden gehouden met de geraamde budgettaire kostprijs, mogelijke verschuivingseffecten tussen de verschillende taxshelterstelsels onderling en mogelijke verschuivingseffecten richting buitenlandse productievennootschappen.

Amendement nr. 3 strekt ertoe het maximale bedrag dat met de taxshelter gaming per dossier maximaal kan worden opgehaald, te verlagen van 2,5 miljoen euro naar 1,25 miljoen euro, om te voorkomen dat de uitbreiding van de taxshelterregeling ertoe zou leiden dat vooral

développeurs qui feraient un usage disproportionné de cette mesure, ce qui risquerait de léser les petits développeurs.

M. Christian Leysen (Open Vld) ajoute que le dispositif initialement créé en 2019 n'a pas résisté au contrôle européen. La Commission européenne n'admet les aides d'État que si elles s'accompagnent d'un volet culturel clair. C'est pourquoi il était indispensable de poursuivre la concertation avec les communautés.

Parallèlement, le secteur culturel s'est montré très inquiet face à un élargissement du régime de *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo, en raison d'éventuels effets de déplacement entre les différents régimes de *tax shelter*, d'une part, et d'éventuels effets de déplacement vers des sociétés de production étrangères, d'autre part. En outre, le secteur craint également que la mesure soit plafonnée au coût budgétaire estimé de 6 millions d'euros. Pour éviter tout effet secondaire indésirable de l'élargissement du régime de *tax shelter* au secteur du jeu vidéo, il serait indiqué d'évaluer cette mesure après un délai raisonnable afin de pouvoir, au besoin, procéder à des ajustements ciblés et organiser une concertation supplémentaire avec les entités fédérées. Cette évaluation fait l'objet de l'amendement n° 2.

Afin de créer des conditions de concurrence équitables permettant à l'ensemble des acteurs de recourir suffisamment à la mesure de *tax shelter*, il a été décidé de limiter à 1,25 millions d'euros le montant maximal pouvant être récolté par dossier dans le cadre du *tax shelter* relatif à l'industrie du jeu vidéo.

M. Wim Van der Donckt (N-VA) indique que son groupe est positif vis-à-vis du secteur du jeu vidéo. À cet égard, il fait observer que de nombreuses entreprises développant des jeux vidéo sont implantées en Flandre occidentale. Le groupe N-VA est disposé à soutenir le secteur du jeu vidéo, à l'instar des producteurs de film et des arts de la scène, pour autant que cette aide se traduise également par des effets retour pour le secteur public. Cette aide doit nécessairement aussi être compatible avec les règles européennes relatives aux aides d'État.

L'intervenant se demande toutefois pourquoi l'on a choisi le système de *tax shelter* pour soutenir le secteur du jeu vidéo. Le ministre des Finances, M. Van Peteghem, nous parle chaque semaine de sa grande réforme fiscale prévoyant la suppression de déductions fiscales, d'exonérations et de dérogations mais, dans le même temps, les membres de son parti vont rendre la fiscalité encore plus complexe en poursuivant l'élargissement du

un aantal grote ontwikkelaars onevenredig veel gebruik zouden maken van de maatregel, waardoor kleinere ontwikkelaars het risico zouden lopen te worden benadeeld.

De heer Christian Leysen (Open Vld) vult aan dat de oorspronkelijke regeling die in 2019 tot stand was gekomen de Europese toets niet heeft doorstaan. De Europese Commissie aanvaardt alleen maar staatssteun als die gepaard gaat met een duidelijk cultureel aspect. Verder overleg met de gemeenschappen was daarom noodzakelijk.

Daarnaast heerste er bij de culturele sector een grote bezorgdheid over de uitbreiding van de taxshelter naar de gaming-industrie. Enerzijds was er de vrees voor mogelijke verschuivingseffecten tussen de verschillende taxshelterstelsels onderling en anderzijds de vrees voor mogelijke verschuivingseffecten richting buitenlandse productievennootschappen. Bovendien bestaat er ook een bekommernis dat de maatregel de geraamde budgettaire kostprijs van 6 miljoen euro niet mag overschrijden. Om deze ongewenste neveneffecten te voorkomen, lijkt het aangewezen om deze maatregel na een redelijke tijdsperiode te evalueren zodat er, indien nodig, gerichte bijstellingen en bijkomend overleg kan zijn met de deelstaten. Deze evaluatie maakt het voorwerp uit van amendement nr. 2.

Om een gelijk speelveld te creëren zodat alle spelers voldoende gebruik kunnen maken van de taxsheltermaatregel is ervoor geopteerd om het maximale bedrag dat er met de taxshelter gaming per dossier maximaal kan worden opgehaald, te beperken tot 1,25 miljoen euro.

De heer Wim Van der Donckt (N-VA) geeft aan dat zijn fractie positief staat ten aanzien van de gamesector. Hij merkt daarbij op dat een belangrijke cluster van bedrijven die games ontwikkelen gevestigd zijn in West-Vlaanderen. De N-VA-fractie is bereid om zoals aan de filmproducenten en de podiumkusten ook steun te verlenen aan de gamesector, maar dan moet die steun ook een return geven voor de overheid. Die steun moet noodzakelijkerwijze ook verenigbaar zijn met de Europese staatsteunregels.

Toch vraagt de spreker zich af waarom voor de steun aan de gamesector geopteerd wordt om gebruik te maken van het taxsheltersysteem. De heer Van Peteghem, de minister van Financiën, spreekt elke week over zijn grote fiscale hervorming waarbij hij aftrekposten, vrijstellingen en uitzonderingen wil schrappen, maar tegelijkertijd gaan zijn partijleden de fiscaliteit nog complexer maken door het taxsheltersysteem verder uit te breiden. Kan

système de *tax shelter*. Le groupe CD&V pourrait-il déjà nous éclairer sur le sort réservé au *tax shelter* dans le cadre de la grande réforme fiscale?

L'intervenant aborde ensuite quelques aspects techniques de la mesure à l'examen:

1. L'autorisation d'effectuer toutes les dépenses en dehors de la Belgique

Pour répondre aux objections de la Commission européenne, la proposition de loi prévoit que les dépenses ne doivent plus être effectuées sur le territoire belge, mais dans l'Espace économique européen (EEE). Conformément au test culturel, 50 % des coûts salariaux supportés doivent l'avoir été sur le territoire national. L'obligation de consacrer 50 % des coûts salariaux sur le territoire belge ne dit pourtant rien des dépenses totales qui doivent être effectuées en Belgique. Le *tax shelter* est une mesure fiscale dont la rentabilité réside dans les impôts prélevés sur les bénéfices/les dépenses réalisés en Belgique. Or, si les dépenses belges disparaissent en grande partie, voire totalement, parce qu'elles peuvent désormais être effectuées dans l'EEE, elles ne produiront que peu d'effets retour, voire aucun, pour les pouvoirs publics belges. Comment les auteurs de la proposition de loi pensent-ils pouvoir éviter une ruée des entreprises étrangères de jeux vidéo sur le régime belge de *tax shelter*?

Les auteurs partent du principe que les salaires représentent une part très importante des coûts liés au développement d'un jeu vidéo, ce qui garantit tout de même certains effets retour pour l'État belge. M. Van der Donckt doute que cela soit réellement le cas et demande sur quelles données factuelles repose cette affirmation.

2. La sous-estimation de l'impact financier

L'impact financier retenu n'est étayé nulle part et semble aux yeux de M. Van der Donckt particulièrement faible eu égard au chiffre d'affaires agrégé du secteur du jeu vidéo belge.

3. Alternatives existantes

L'intervenant souligne qu'il existe déjà de nombreuses mesures visant à soutenir les jeunes secteurs et les sociétés débutantes (comme c'est le cas pour beaucoup de sociétés de jeux vidéo):

— l'exonération partielle du précompte professionnel pour les entreprises débutantes;

— le *tax shelter* pour les start-up et les entreprises en croissance;

de CD&V-fractie al enig zicht geven op het lot van de taxshelter in het kader van de grote fiscale hervorming?

Vervolgens gaat de spreker in op enkele technische aspecten van de voorliggende maatregel.

1. De toelating om alle uitgaven buiten België te doen

Om tegemoet te komen aan de bezwaren van de Europese Commissie bepaalt het wetsvoorstel dat de uitgaven niet langer in België moeten worden gedaan, maar in de Europese Economische Ruimte (EER). Volgens de cultuurtest dient 50 % van de salariskosten op het nationale grondgebied te worden gemaakt. De verplichting om 50 % van de salariskosten op Belgisch grondgebied te besteden zegt echter niets over de totale uitgaven die in België moeten worden besteed. De taxshelter is een fiscale maatregel die zichzelf terugverdiend door belasting op winsten/uitgaven in België. Indien de Belgische bestedingen volledig of grotendeels wegvallen omdat ze vanaf nu in de hele EER mogelijk zijn, dan zijn er geen of weinig terugverdieneffecten voor de Belgische overheid. Hoe denken de indieners van het wetsvoorstel te kunnen voorkomen dat buitenlandse gamingbedrijven massaal gebruik gaan maken van de Belgische taxshelter?

De indieners gaan ervan uit dat de lonen een zeer groot deel van de kosten voor de ontwikkeling van een videogame vertegenwoordigen, wat toch bepaalde terugverdieneffecten voor de Belgische overheid garandeert. De heer Van der Donckt betwijfelt of dit werkelijk zo is en vraagt naar de feitelijke onderbouwing van deze bewering.

2. De onderschatting van de financiële impact

De voorgehouden financiële impact wordt nergens onderbouwd en lijkt volgens de heer Van der Donckt bijzonder laag, gezien de geaggregeerde jaaromzet van de Belgische gamingsector.

3. Bestaande alternatieven

De spreker wijst erop dat er reeds heel wat maatregelen bestaan om jonge sectoren en startende ondernemingen (zoals vele gamingbedrijven) te ondersteunen:

— de gedeeltelijke vrijstelling van bedrijfsvoorheffing voor startende ondernemingen;

— de taxshelter voor start-ups en groeiende bedrijven;

— Le prêt *crowdfunding* pour les entreprises débutantes;

— l'exonération des cotisations sociales pour première embauche.

Pourquoi les auteurs de la proposition de loi n'ont-ils pas opté pour un renforcement des mesures existantes ou pour une meilleure harmonisation de celles-ci, plutôt que d'élaborer une nouvelle réglementation?

M. Hugues Bayet (PS) renvoie à l'article 7 de la loi du 29 mars 2019 visant à étendre le *tax shelter* à l'industrie du jeu vidéo. Cet article dispose que l'application de la loi du 29 mars 2019 est soumise à deux conditions:

— la signature préalable d'un accord de coopération entre les communautés et l'État fédéral en ce qui concerne les œuvres éligibles;

— la décision prise par la Commission européenne que le régime du *tax shelter* pour les jeux vidéo ne constitue pas une aide d'État incompatible.

Les auteurs de la proposition de loi à l'examen peuvent-ils indiquer où en est cet accord de coopération?

L'intervenant insiste sur l'importance d'un retour garanti pour l'État belge. Il faut éviter que seuls les grands acteurs étrangers bénéficient de la mesure belge de *tax shelter*. Le fait que les dépenses puissent être effectuées dans l'ensemble de l'Espace économique européen constitue un défi à cet égard. C'est pourquoi il est important d'inclure dans l'accord de coopération un test culturel stipulant que 50 % des coûts salariaux doivent être encourus sur le territoire national. Les salaires représentent une part très importante du coût de développement d'un jeu vidéo, si bien que près de la moitié des dépenses totales devront être effectuées en Belgique.

M. Bayet se félicite par ailleurs du fait que l'amendement n° 2 prévoit une évaluation de la nouvelle mesure au plus tard en 2024. Il s'agit en effet d'une nouvelle mesure dans un jeune secteur. Il est donc important d'évaluer en temps utile si l'objectif visé par la mesure est atteint, à savoir encourager les jeunes sociétés de jeux vidéo belges, sans que le coût budgétaire de celle-ci n'explose.

Enfin, l'intervenant exprime son soutien à la proposition de loi amendée et remercie les auteurs de leur initiative.

— de crowdfundinglening voor starters;

— de vrijstelling van sociale bijdrage voor eerste aanwerving.

Waarom hebben de indieners er niet voor gekozen deze bestaande maatregelen te versterken of beter op elkaar af te stemmen in plaats van weer een nieuwe regeling uit te werken?

De heer Hugues Bayet (PS) verwijst naar artikel 7 van de wet van 29 maart 2019 tot uitbreiding van de *taxshelter* naar de gamingindustrie. Dit artikel bepaalt dat de toepassing van de wet van 29 maart 2019 onderworpen is aan twee voorwaarden:

— de voorafgaande ondertekening van een samenwerkingsovereenkomst tussen de gemeenschappen en de Federale Staat met betrekking tot de in aanmerking komende werken;

— de beslissing van de Europese Commissie dat het *taxshelter*stelsel voor videospelen geen onverenigbare staatssteun uitmaakt.

Kunnen de indieners aangeven hoever het staat met dit samenwerkingsakkoord?

De spreker hamert op het belang van een gegarandeerd rendement voor de Belgische Staat. Er moet worden voorkomen dat enkel grote buitenlandse spelers gebruik maken van de Belgische *taxshelter*maatregel. Het feit dat de uitgaven mogen worden gedaan in de hele Europese Economische Ruimte vormt op dat vlak een uitdaging. Daarom is het van belang dat in het samenwerkingsakkoord een culturele test wordt opgenomen die bepaalt dat 50 % van de salariskosten op het nationale grondgebied moet worden gedaan. De lonen vertegenwoordigen een zeer groot deel van de kosten voor de ontwikkeling van een videogame, zodat bijna de helft van de totale uitgaven in België zal moeten gebeuren.

Voorts is heer Bayet verheugd dat er via het amendement nr. 2 wordt voorzien in een evaluatie van de nieuwe maatregel uiterlijk in 2024. Het gaat immers om een nieuwe maatregel in een jonge sector. Daarom is het belangrijk tijdig te evalueren of het beoogde doel van de maatregel wordt bereikt, namelijk het stimuleren van jonge Belgische gamingbedrijven, zonder dat de budgettaire kostprijs ervan explodeert.

Tot slot spreekt de spreker zijn steun uit voor het geamendeerde wetsvoorstel en dankt de indieners voor het genomen initiatief.

M. Wouter Vermeersch (VB) souligne que son groupe soutient la proposition de loi à l'examen.

Son point d'attache, Courtrai, est le centre de l'industrie flamande du jeu vidéo. La Haute-école HOWEST y propose une formation de bachelier renommée en arts et divertissements numériques, qui a été élue deux fois de suite meilleure formation au monde dans le domaine des jeux vidéo. Aujourd'hui, de nombreux diplômés partent cependant à l'étranger. C'est pourquoi il est important de soutenir le secteur belge du jeu vidéo, de sorte que l'on crée davantage d'emplois en Belgique.

Dans son avis sur la proposition de loi, le SPF Finances recommande d'élargir l'accord de coopération qui existe déjà entre les trois Communautés et l'État fédéral concernant les œuvres audiovisuelles et les œuvres scéniques au *tax shelter* pour les jeux vidéo. Où en est-on à ce propos? Quelles sont les conséquences possibles en l'absence de cet élargissement?

M. Benoît Piedboeuf (MR) souligne que le *tax shelter* pour les arts scéniques et le secteur audiovisuel est un succès. Le secteur des jeux vidéo se distingue du secteur des arts scéniques et du secteur audiovisuel par le fait qu'il implique beaucoup plus de travail de réflexion et qu'il attirera aussi une autre catégorie d'investisseurs. C'est pourquoi il est souhaitable de prévoir des modalités spécifiques pour le *tax shelter* relatif au secteur des jeux vidéo, avec entre autres une limitation des montants d'investissement. Cette limitation permet également de protéger deux autres secteurs, à savoir le secteur audiovisuel et celui des arts scéniques.

L'intervenant fait observer que le secteur des arts scéniques et le secteur audiovisuel sont également très développés en Wallonie. Le secteur wallon des jeux vidéo accuse actuellement un léger retard sur la Flandre mais est en passe de combler celui-ci. La Wallonie dispose, elle aussi, d'une bonne formation dans le domaine des jeux vidéo.

L'évaluation prévue permettra de vérifier quels sont les effets retour. Le *tax shelter* pour les jeux vidéo a naturellement surtout pour objectif de stimuler l'emploi et l'économie en Belgique. Si l'évaluation fait apparaître que cet objectif n'est pas atteint, il conviendra de revoir le système.

M. Marco Van Hees (PVDA-PTB) indique que l'élargissement du *tax shelter* aux jeux vidéo présentant une dimension culturelle a été réalisé dans la loi du 29 mars 2019. Mais la Commission européenne s'est opposée à la territorialité des dépenses. La proposition de loi à l'examen vise à supprimer la restriction territoriale de la loi en transformant les renvois aux dépenses effectuées

De heer Wouter Vermeersch (VB) wijst erop dat zijn fractie dit wetsvoorstel steunt.

Zijn thuishaven Kortrijk is het centrum van de Vlaamse gamingindustrie. De hogeschool HOWEST te Kortrijk biedt een gerenommeerde bacheloropleiding *Digital arts and entertainment* aan die twee keer op rij tot beste gamingopleiding ter wereld werd verkozen. Vandaag trekken echter vele afgestudeerden naar het buitenland. Daarom is het van belang om de Belgische gamingsector te ondersteunen zodat er meer werkgelegenheid wordt gecreëerd in eigen land.

In zijn advies over het wetsvoorstel adviseert de FOD Financiën het reeds bestaande samenwerkingsakkoord tussen de drie gemeenschappen en de Federale Staat met betrekking tot de audiovisuele werken en de podiumwerken uit te breiden naar de taxshelter voor de gamingindustrie. Hoever staat het daarmee? Wat zijn de mogelijke gevolgen als deze uitbreiding er niet komt?

De heer Benoît Piedboeuf (MR) wijst erop dat de taxshelter voor de podiumkunsten en de audiovisuele sector een succes is gebleken. De videogamesector is een andere sector dan de podiumkunsten en de audiovisuele sector omdat er veel meer denkwerk komt bij kijken, en zal ook een andere categorie van investeerders aantrekken. Daarom lijkt het aangewezen in specifieke nadere regels te voorzien voor de taxshelter voor de gamingsector, met onder meer de beperking van de investeringsbedragen. Deze beperking maakt het tevens mogelijk twee andere sectoren te beschermen, namelijk de audiovisuele sector en de podiumkunsten.

De spreker wijst erop dat de sector van de podiumkunsten en de audiovisuele sector ook in Wallonië sterk zijn ontwikkeld. De Waalse videogamesector hinkt momenteel een beetje achterop op Vlaanderen, maar is bezig aan een inhaalbeweging. Ook Wallonië beschikt over een goede opleiding inzake videogames.

De geplande evaluatie zal het mogelijk maken na te gaan wat de terugverdieneffecten zijn. Het is uiteraard de bedoeling dat de taxshelter voor de gamingindustrie vooral de werkgelegenheid en de economie in eigen land stimuleert. Indien uit de evaluatie blijkt dat het doel niet wordt bereikt, zal het systeem moeten worden bijgestuurd.

De heer Marco Van Hees (PVDA-PTB) stelt dat de uitbreiding van de taxshelter tot de gaming-industrie met een culturele dimensie werd verwezenlijkt bij de wet van 29 maart 2019. De Europese Commissie heeft zich echter verzet tegen de territoriale aard van de uitgaven. Dit wetsvoorstel strekt ertoe de territorialiteitsvereiste in de wet op te heffen door de verwijzingen naar de uitgaven op

sur le territoire belge en dépenses effectuées dans l'Espace économique européen.

La logique devrait être que les pouvoirs publics perçoivent des impôts et en utilisent une partie pour octroyer des subventions pour permettre à tous les domaines de la culture d'échapper à la logique marchande. Le *tax shelter*, c'est exactement le contraire: on octroie des réductions d'impôts aux entreprises qui font diminuer les recettes des pouvoirs publics. Les pouvoirs publics ont de moins en moins de moyens pour financer la culture. Les subventions publiques étant insuffisantes, les acteurs du monde de la culture recherchent d'autres sources de financement et ils se tournent vers les entreprises pour solliciter du mécénat ou du sponsoring. Lorsqu'en plus les pouvoirs publics octroient des réductions d'impôts aux entreprises qui pratiquent le mécénat ou le sponsoring, la boucle est bouclée.

C'est une privatisation de la culture: En choisissant les œuvres qu'elles vont financer, les entreprises décident de ce qui pourra ou non être créé. Finalement, elles décident de la programmation culturelle. La création culturelle est de ce fait soumise à une logique marchande. Les acteurs culturels qui refuseront de se soumettre à cette logique marchande ne seront tout simplement plus financés.

L'intervenant se pose aussi des questions sur l'opportunité d'aider le secteur des jeux vidéo via le *tax shelter*. Le secteur des jeux vidéo bénéficie déjà d'aides régionales. C'est par ailleurs un secteur en croissance. Il n'est donc pas du tout établi que le secteur ait besoin d'une aide de l'État fédéral en plus des aides régionales. Le risque d'effet d'aubaine est donc très important. De nombreux films français sont financés par le biais du système de *tax shelter* belge, alors que celui-ci vise en réalité à encourager l'industrie cinématographique belge. On peut donc s'interroger sur son efficacité.

Les pouvoirs publics peuvent intervenir autrement et plus efficacement que par le *tax shelter*, selon M. Van Hees. Les réductions d'impôts octroyées dans le cadre du *tax shelter* sont très importantes. Avec la suppression de la condition de territorialité des dépenses, l'effet levier sur l'économie belge risque d'être très limité.

Pour les entreprises du secteur qui auraient besoin d'être aidées, ce qui reste à démontrer, il serait certainement plus pertinent de recourir à d'autres mécanismes d'aide moins coûteux pour les pouvoirs publics.

Si on veut aider à la production de jeux vidéo ayant une finalité pédagogique, on pourrait le faire via de vrais

het Belgisch grondgebied te veranderen in verwijzingen naar uitgaven binnen de Europese Economische Ruimte.

De logica zou moeten zijn dat de overheid belastingen int en een deel daarvan gebruikt om subsidies toe te kennen, teneinde alle cultuurtakken de mogelijkheid te bieden buiten de marktlogica om te werken. Met de *taxshelter* doet men precies het omgekeerde: er worden belastingverminderingen toegekend aan bedrijven, waardoor de inkomsten van de overheid dalen. De overheid heeft almaar minder middelen om cultuur te financieren. Aangezien de overheidssubsidies ontoereikend zijn, zoeken de spelers uit de cultuursector andere financieringsbronnen en vragen ze de ondernemingen om op te treden als mecenas of als sponsor. Wanneer de overheid bovendien belastingverminderingen toekent aan de bedrijven die aan mecenaat of sponsoring doen, is de cirkel rond.

Op die manier wordt cultuur geprivatiseerd: via hun keuze van de werken die zij financieren, beslissen de bedrijven welke creaties wel of niet tot stand komen. Uiteindelijk leggen zij de culturele programmatie vast. Aldus wordt de culturele schepping onderworpen aan de marktlogica. De culturele actoren die weigeren zich aan die marktlogica te onderwerpen, zullen gewoonweg niet langer worden gefinancierd.

De spreker plaats ook vraagtekens bij de wenselijkheid om de gamingsector te helpen via de *taxshelter*. Die sector krijgt al steun van de gewesten. Bovendien betreft het een groeisector. Het staat dan ook geenszins vast dat de sector bovenop de gewestelijke steun ook hulp van de Federale Staat behoeft. Derhalve is het risico bijzonder groot dat ongewenste buitenkansen ontstaan. Veel Franse films worden gefinancierd via het Belgische *taxsheltersysteem*, terwijl het eigenlijk bedoeld is om de Belgische filmindustrie te stimuleren. Man kan zich dus toch wel vragen stellen bij de effectiviteit van het Belgische *taxsheltersysteem*.

Volgens de heer Van Hees kan de overheid anders en doeltreffender dan via de *taxshelter* optreden. De in het kader van de *taxshelter* toegekende belastingverminderingen zijn heel groot. Wanneer de territorialiteitsvereiste inzake de uitgaven wordt opgeheven, dreigt het hefboomeffect voor de Belgische economie uiterst klein te worden.

De ondernemingen van de sector die steun nodig zouden hebben – hetgeen tot dusver niet is aangetoond – zouden beslist beter kunnen worden geholpen via andere steunregelingen die de overheid minder geld kosten.

Indien men de productie van videogames met een pedagogische doelstelling wil ondersteunen, zou dat

investissements publics en créant une structure publique pour le développement de ces jeux. L'argent public servirait alors directement à rémunérer les travailleurs et on garantirait la localisation de l'emploi en Belgique et les effets retour pour notre pays. Cela bénéficierait au secteur de l'enseignement, des ludothèques, qui pourraient utiliser les jeux vidéo, produits par un nouveau service public, gratuitement.

L'intervenant estime qu'avec le régime de *tax shelter* pour les jeux vidéo, on crée à nouveau une niche fiscale qui est appliquée à un secteur dans un premier temps, mais qui sera progressivement étendue à d'autres. Le membre fait le parallèle avec l'exonération de versement du précompte professionnel aujourd'hui applicable à de nombreux secteurs. Dans un rapport récent, la Cour des comptes s'est montrée très critique quant à l'efficacité de l'exonération de versement du précompte professionnel. L'intervenant suppose que le *tax shelter* pour les jeux vidéo vise davantage à favoriser des entreprises qu'à stimuler le secteur du jeu vidéo.

En supprimant la restriction territoriale des dépenses, on retire toute garantie que ce régime de *tax shelter* stimulera l'économie belge et l'emploi, alors que son coût budgétaire risque de monter en flèche. Ce régime risque donc de passer complètement à côté de son objectif. Par conséquent, M. Van Hees votera contre la proposition de loi à l'examen.

M. Benoît Piedboeuf (MR) s'oppose à l'idée de M. Van Hees d'octroyer encore plus de subsides au secteur culturel. Pour ce faire, il faudrait encore augmenter les impôts, ce que personne ne veut. La fiscalité belge est presque la plus élevée au monde. Le système de *tax shelter* est préférable car il permet de réunir des capitaux d'entreprises privées pour financer des institutions culturelles en mal de budget. Bon nombre des institutions culturelles pouvant bénéficier de ce régime saluent l'arrivée de moyens supplémentaires.

M. Joris Vandenbroucke (Vooruit) indique que son groupe soutient pleinement la proposition de loi à l'examen. L'industrie du jeu vidéo est un secteur jeune en pleine expansion et un petit coup de pouce n'est donc pas de refus. Le *tax shelter* permet d'ancrer ce secteur en Belgique et de créer des emplois.

La proposition de loi à l'examen remanie la loi du 29 mars 2019 afin que celle-ci puisse résister au contrôle de la Commission européenne relatif aux aides d'État. Deux amendements ont été ajoutés en vue de limiter les montants des investissements, d'une part, afin de créer

kunnen gebeuren via echte overheidsinvesteringen, door een overheidsstructuur voor de ontwikkeling van die games op te richten. Het overheidsgeld zou in dat geval rechtstreeks dienen om de werknemers te vergoeden en men zou waarborgen dat de werkgelegenheid en de terugverdieneffecten in ons land blijven. Zulks zou ten goede komen aan het onderwijs, de spelbibliotheken enzovoort, want die zouden de door een nieuwe overheidsdienst geproduceerde videospellen gratis kunnen gebruiken.

De spreker is van oordeel dat met de *taxshelter*regeling voor videogames weer een nieuwe fiscale niche wordt gecreëerd die eerst wordt toegepast voor een welbepaalde sector, maar nadien gestaag wordt uitgebreid naar andere sectoren. Hij maakt de vergelijking met de vrijstelling van doorstorting van bedrijfsvoorheffing die ondertussen van toepassing is in tal van sectoren. In een recent rapport was het Rekenhof zeer kritisch over de effectiviteit van de vrijstelling van doorstorting van bedrijfsvoorheffing. De spreker vermoedt dat de *taxshelter* voor videogames eerder bedoeld is om bedrijven te bevoordelen, veeleer dan om de gamingsector te bevorderen.

Door de afschaffing van de territoriale afbakening van de uitgaven is er geen enkele garantie dat de *taxshelter* voor videogames de Belgische economie en werkgelegenheid stimuleert, terwijl de budgettaire kostprijs snel dreigt op te lopen. De *taxshelter* voor videogames dreigt zijn doel dus volledig voorbij te schieten. Bijgevolg zal de heer Van Hees tegen dit wetsvoorstel stemmen.

De heer Benoît Piedboeuf (MR) verzet zich tegen het idee van de heer Van Hees om nog meer subsidies uit te delen aan de cultuursector. Daartoe zouden de belastingen nog maar eens moeten worden verhoogd, maar daar is geen draagvlak voor. De Belgische belastingen zijn bijna de hoogste ter wereld. Het *taxshelters*systeem is een betere optie omdat het toelaat kapitaal op te halen bij privéondernemingen om culturele instellingen te financieren die krap bij kas zitten. Veel culturele instellingen die kunnen genieten van de *taxshelter* zijn tevreden met de instroom van bijkomende middelen.

De heer Joris Vandenbroucke (Vooruit) geeft aan dat zijn fractie dit wetsvoorstel ten volle steunt. De gamingindustrie is een jonge sector in volle expansie die een steuntje in de rug wel kan gebruiken. De *taxshelter* maakt het mogelijk de gamingsector in ons land te verankeren en bijkomende werkgelegenheid te creëren.

Het wetsvoorstel beoogt de wet van 29 maart 2019 te herwerken, zodat deze de staatssteuntoets van de Europese Commissie kan doorstaan. Daaraan werden nog twee amendementen toegevoegd om enerzijds de investeringsbedragen te beperken om een gelijk speelveld

des conditions de concurrence équitables et de garder le coût budgétaire dans les limites, et en vue de prévoir une évaluation de l'efficacité de la mesure, d'autre part.

L'intervenant demande au gouvernement fédéral d'insister, lors des négociations avec les entités fédérées, pour que la part effective des coûts de production, ou plus précisément des coûts de développement, soit portée à 75 % et que le test culturel soit considérablement durci afin d'éviter de perdre des moyens financiers.

M. Steven Matheï (CD&V) constate avec satisfaction que la plupart des groupes estiment que le secteur du jeu vidéo est un secteur jeune qui doit être soutenu comme il se doit. Sinon, on risque d'assister à une fuite des connaissances et des jeunes talents vers l'étranger.

L'intervenant estime que la nouvelle proposition de loi devrait résister au contrôle européen en matière d'aides d'État puisqu'elle a tenu compte des observations de la Commission européenne. Une fois que celle-ci aura donné son approbation, l'actuel accord de coopération conclu entre les communautés et le gouvernement fédéral concernant les œuvres audiovisuelles et les arts de la scène devra être élargi à l'industrie du jeu vidéo pour pouvoir permettre la mise en œuvre du système de *tax shelter*.

Concernant les mesures d'aide alternatives possibles, M. Matheï fait observer que la proposition de loi prolonge un régime qui avait été fixé par la loi en 2019. Les promesses faites à l'époque au secteur du jeu vidéo doivent également être tenues. Du reste, il est indiqué très clairement qu'une évaluation aura lieu pour évaluer les effets du *tax shelter* pour les jeux vidéo sur les autres régimes, ainsi que son coût.

Le SPF Finances chiffre le coût du *tax shelter* pour les jeux vidéo entre 4,5 et 6 millions d'euros pour les exercices d'imposition 2022 et 2023. Parallèlement, les effets-retour devront également être pris en compte. On estime, en outre, que ce régime de *tax shelter* devrait générer entre 350 et 700 emplois supplémentaires.

Le test culturel doit garantir que les investissements dans le secteur du jeu vidéo restent en Belgique. L'intervenant donne l'exemple de la Communauté flamande, qui a créé un Fonds du jeu vidéo ("*Gamefonds*") associant certaines conditions à l'utilisation du *tax shelter*. L'une des conditions est qu'une partie substantielle du travail créatif doit être réalisée en Flandre et que l'équipe de développement (producteurs, directeurs artistiques, compositeurs) doit être composée de personnes originaires de Flandre ou ayant un lien fort avec la culture

te créer et de budgétaire kostprijs binnen de perken te houden, en anderzijds om in een evaluatie te voorzien om de effectiviteit van de maatregel te beoordelen.

De spreker vraagt dat de federale regering er bij de onderhandelingen met de deelstaten op zou aandringen dat het effectieve aandeel van de productie- respectievelijk ontwikkelingskosten wordt verhoogd tot 75 %, en tevens op een beduidende verstrenging van de cultuurtest om geen middelen te laten verloren gaan.

De heer Steven Matheï (CD&V) stelt met tevredenheid vast dat de meeste fracties van mening zijn dat de gamingsector een jonge sector is die de nodige ondersteuning verdient. Zo niet dreigt een leegloop van kennis en jong talent naar het buitenland.

De spreker verwacht dat het nieuwe wetsvoorstel de Europese staatssteuntoets zal doorstaan omdat er rekening werd gehouden met de opmerkingen van de Europese Commissie. Na de goedkeuring door de Europese Commissie zal het bestaande samenwerkingsakkoord tussen de gemeenschappen en de federale regering met betrekking tot de audiovisuele werken en podiumkunsten moeten worden uitgebreid naar de gamingindustrie om het *taxsheltersysteem* te kunnen toepassen.

Wat mogelijke alternatieve steunmaatregelen betreft, wijst de heer Matheï erop dat het wetsvoorstel een voortzetting is van een regeling die in 2019 bij wet werd vastgelegd. De belofte die toen aan de gamingsector werden gedaan, moeten ook worden uitgevoerd. Er wordt ook heel duidelijk in een evaluatie voorzien om de gevolgen van de *taxshelter* voor videogames op de andere *taxshelterstelsels* te beoordelen, evenals de kostprijs ervan.

De FOD Financiën schat de kostprijs van de *taxshelter* voor videogames voor de aanslagjaren 2022 en 2023 tussen 4,5 en 6 miljoen euro. Daarnaast dient er ook rekening gehouden te worden met de terugverdieneffecten. Bovendien blijkt uit ramingen dat het *taxshelterstelsel* voor videogames 350 tot 700 bijkomende arbeidsplaatsen kan opleveren.

De culturele test moet waarborgen dat de investeringen in de gamesector ook in België blijven. De spreker geeft het voorbeeld van de Vlaamse Gemeenschap waar gewerkt wordt met een *Gamefonds*, dat bepaalde voorwaarden verbindt aan het gebruik van de *taxshelter*. Zo is als voorwaarde opgenomen dat een wezenlijk deel van de creatieve arbeid in Vlaanderen moet gebeuren en dat het ontwikkelingsteam (producers, artdirectors, componisten) moet bestaan uit mensen die afkomstig zijn uit Vlaanderen of een sterke band hebben met de

flamande. Un certain nombre de demandes en Flandre ont été rejetées parce que ces conditions n'étaient pas remplies.

L'intervenant réfute l'affirmation de M. Van Hees selon laquelle il y aurait trop de mécanismes de soutien. Un jeune secteur comme celui du jeu vidéo a absolument besoin de soutien. Le *tax shelter* en faveur du secteur du jeu vidéo est parfaitement légitime, conclut le membre.

M. Christian Leysen (Open Vld) considère qu'il est important que les deniers publics soient bien affectés et aient un effet retour pour la société. Les pouvoirs publics ne peuvent pas tout subventionner. En ce sens, il est souhaitable que des entreprises privées puissent co-investir dans des projets culturels de manière socialement responsable. C'est pourquoi le membre insiste sur la nécessité d'entamer dès à présent les négociations avec les entités fédérées sur l'élargissement de l'accord de coopération, afin de clarifier l'application du *tax shelter*.

L'évaluation prévue doit permettre de détecter en temps utile les éventuels dérapages budgétaires et les effets de déplacement indésirables entre les différents régimes de *tax shelter* et vers des sociétés de production étrangères.

M. Wim Van der Donckt (N-VA) souscrit aux propos de l'intervenant précédent. En vue d'une application rapide et efficace du *tax shelter* en faveur de l'industrie du jeu vidéo, il est de la plus haute importance que les négociations avec les entités fédérées sur l'élargissement de l'accord de coopération soient entamées le plus tôt possible.

Le membre annonce que son groupe s'abstiendra en attendant l'avis du Conseil d'État.

III. — VOTES

Article 1^{er}

L'article 1^{er} fixant le fondement constitutionnel de la proposition de loi ne donne lieu à aucune observation.

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

Vlaamse cultuur. Een aantal aanvragen in Vlaanderen zijn gestrand doordat deze voorwaarden niet waren vervuld.

De spreker ontkent dat er al te veel steunmechanismen zouden bestaan, zoals de heer Van Hees beweert. Een jonge sector zoals de gamingsector heeft absoluut ondersteuning nodig. De taxshelter voor de gamingsector is volgens de spreker perfect legitiem.

De heer Christian Leysen (Open Vld) acht het belangrijk dat de overheidsmiddelen goed worden besteed en een maatschappelijke return opleveren. De overheid kan niet alles subsidiëren. In die zin is het wenselijk dat privébedrijven mee kunnen investeren in culturele projecten op een maatschappelijk verantwoorde manier. Daarom dringt de spreker er ook op aan dat er al onderhandelingen met de deelstaten worden opgestart over de uitbreiding van het samenwerkingsakkoord, zodat er duidelijkheid komt over de toepassing van de tax shelter.

De voorziene evaluatie moet toelaten om eventuele budgettaire ontsporingen en niet gewenste verschuivingseffecten tussen de verschillende taxshelterstelsels onderling en richting het buitenlandse productievenootschappen tijdig te detecteren.

De heer Wim Van der Donckt (N-VA) sluit zich aan bij de vorige spreker. Voor een snelle en goede toepassing van de tax shelter voor de gamingindustrie is het primordiaal dat de onderhandelingen met de deelstaten over de uitbreiding van het samenwerkingsakkoord zo snel mogelijk worden opgestart.

De spreker kondigt aan dat zijn fractie zich zal onthouden in afwachting van het advies van de Raad van State.

III. — STEMMINGEN

Artikel 1

Artikel 1 regelt de grondwettelijke grondslag van het wetsvoorstel en geeft geen aanleiding tot verdere opmerkingen.

Artikel 1 wordt eenparig aangenomen.

Art. 2

M. Steven Matheï (CD&V) présente l'*amendement n° 1* (DOC 55 1590/002) tendant à apporter plusieurs corrections d'ordre légistique.

L'amendement n° 1 est adopté par 9 voix contre une et deux abstentions.

L'article 2, ainsi modifié, est également adopté par 9 voix contre une et deux abstentions.

Art. 3 (*nouveau*)

M. Leysen et consorts présentent l'*amendement n° 2* (DOC 55 1590/003). Pour son explication, il est renvoyé à sa justification.

L'amendement 2, qui insère un article 3 (*nouveau*), est adopté par 10 voix et 2 abstentions.

Art. 4 (*nouveau*)

M. Leysen et consorts présentent l'*amendement n° 3* (DOC 55 1590/003). Pour son explication, il est renvoyé à la justification.

L'amendement n° 3, qui insère un article 4 (*nouveau*), est adopté par 9 voix et 3 abstentions.

*
* *

La commission procédera à une deuxième lecture de la proposition de loi à l'examen à la demande de *M. Leysen*. Une note de légistique sera également demandée aux services.

À la demande de *M. Van der Donckt*, la commission demandera à la présidente de la Chambre de demander au Conseil d'État un avis sur les articles adoptés en première lecture et de demander l'avis des communautés.

Le rapporteur,

Benoît PIEDBOEUF

La présidente,

Marie-Christine MARGHEM

Art. 2

Er wordt een *amendement nr. 1* (DOC 55 1590/002) ingediend door *de heer Steven Matheï (CD&V)*, dat er toe strekt een aantal wetgevingstechnische correcties door te voeren.

Amendement nr. 1 wordt aangenomen met 9 tegen 1 stem en 2 onthoudingen.

Artikel 2, aldus geamendeerd, wordt eveneens aangenomen met 9 tegen 1 stem en 2 onthoudingen.

Art. 3 (*nieuw*)

Er wordt een *amendement nr. 2* (DOC 55 1590/003) ingediend door *de heer Leysen c.s.* Voor de toelichting wordt verwezen naar de verantwoording.

Amendement nr. 2, tot invoering van een artikel 3 (*nieuw*), wordt aangenomen met 10 stemmen en 2 onthoudingen.

Art. 4 (*nieuw*)

Er wordt een *amendement nr. 3* (DOC 55 1590/003) ingediend door *de heer Leysen c.s.* Voor de toelichting wordt verwezen naar de verantwoording.

Amendement nr. 3, tot invoering van een artikel 4 (*nieuw*), wordt aangenomen met 9 stemmen en 3 onthoudingen.

*
* *

Op verzoek van de heer *Leysen* zal de commissie overgaan tot een tweede lezing van het wetsvoorstel. Er wordt eveneens een wetgevingstechnische nota van de diensten gevraagd.

Op verzoek van de heer *Van der Donckt* zal de commissie aan de Kamervoorzitter vragen om advies te vragen de Raad van State over de in eerste lezing aangenomen artikelen, alsook het advies aan de gemeenschappen.

De rapporteur,

Benoît PIEDBOEUF

De voorzitter,

Marie-Christine MARGHEM