

KOMMISSIONENS AFGØRELSE (EU) 2022/1978

af 25. juli 2022

om en støtteordning SA.54817 (2020/C) (ex 2019/N) som Belgien påtænker at iværksætte til fordel for produktionen af computerspil

(meddelt under nummer C(2022) 5130)

(Kun den franske og den nederlandske udgave er autentiske)**(EØS-relevant tekst)**

EUROPA-KOMMISSIONEN HAR —

under henvisning til traktaten om Den Europæiske Unions funktionsmåde, særlig artikel 108, stk. 2, første afsnit,

under henvisning til aftalen om Det Europæiske Økonomiske Samarbejdsområde, særlig artikel 62, stk. 1, litra a),

efter at have opfordret de interesserede parter til at fremsætte deres bemærkninger i overensstemmelse med disse artikler ⁽¹⁾, under hensyntagen til disse bemærkninger og

ud fra følgende betragtninger:

1. SAGSFORLØB

- (1) Ved brev af 1. juli 2019 underrettede Belgien Kommissionen om støtteordningen for produktionen af computerspil. Belgien meddelte Kommissionen yderligere oplysninger ved brev af 3. januar og 2. februar 2020.
- (2) Ved brev af 30. april 2020 meddelte Kommissionen de belgiske myndigheder, at den havde truffet afgørelse om at indlede proceduren efter artikel 108, stk. 2, i traktaten om Den Europæiske Unions funktionsmåde (herefter »TEUF«) over for denne støtteforanstaltning.
- (3) Kommissionens afgørelse om at indlede proceduren blev offentliggjort i *Den Europæiske Unions Tidende* ⁽²⁾. Kommissionen opfordrede interesserede parter til at fremsætte bemærkninger til den omhandlede støtte.
- (4) Ved brev af 29. maj 2020 fremsendte Belgien sine bemærkninger til indledningsafgørelsen.
- (5) Den 16. juli 2020 modtog Kommissionen bemærkninger om sagen fra en interesseret part. Den sendte disse videre til de belgiske myndigheder, så de kunne kommentere dem, og modtog disse myndigheders bemærkninger ved brev af 30. november 2020.
- (6) Belgien meddelte Kommissionen i sit brev af 29. maj 2020, at man var villig til at tilpasse den lovgivning, der dannede retsgrundlag for støtten, og i sit brev af 30. november 2021, at der nu var blevet fremsat et lovforslag med henblik på disse ændringer for det belgiske *Chambre des représentants* ⁽³⁾.
- (7) Belgien fremsendte yderligere oplysninger den 10. juni og den 8. december 2021 samt den 10. februar og den 29. marts 2022.

⁽¹⁾ Afgørelse C(2020)2648 final af 30. april 2020 (EUT C 206 af 19.6.2020, s. 11).⁽²⁾ EUT C 206 af 19.6.2020, s. 11.⁽³⁾ <https://www.lachambre.be/FLWB/PDF/55/1590/55K1590001.pdf>

2. DETALJERET BESKRIVELSE AF STØTTEORDNINGEN

2.1. Ordningens titel, retsgrundlag og varighed

- (8) Der er tale om en særlig skatteordning (»tax shelter«) for produktion af computerspil. Den er påtænkt som forlængelse af den oprindelige særlige skatteordning, som havde til formål at støtte audiovisuel produktion og var blevet godkendt af Kommissionen i 2003 ⁽⁴⁾. Siden da er der blevet godkendt forlængelser og ændringer af denne ordning i 2004 ⁽⁵⁾, 2007 ⁽⁶⁾, 2009 ⁽⁷⁾, 2013 ⁽⁸⁾ og 2014 ⁽⁹⁾. Den særlige skatteordning fra 2014 blev forlænget uden ændringer i 2020 ⁽¹⁰⁾. Den aktuelle version af denne ordning er gyldig indtil den 31. december 2026.
- (9) Retsgrundlaget er Belgiens lov om indkomstskat ⁽¹¹⁾ og lov af 29. marts 2019 om udvidelse af den særlige skatteordning (»tax shelter«) til at omfatte computerspilbranchen, der blev offentliggjort i *Moniteur Belge* den 16. april 2019 ⁽¹²⁾, og ændringsforslaget hertil, som det belgiske Chambre des Représentants i øjeblikket behandler ⁽¹³⁾. Ændringen forventes vedtaget efter Kommissionens godkendelse.
- (10) Ordningen løber indtil den 31. december 2027 ⁽¹⁴⁾.

2.2. Budget

- (11) Det anslåede budget andrager 36 000 000 EUR (6 000 000 EUR årligt). Midlerne hidrører fra den belgiske stats føderale budget.

2.3. Støttens formål og støtteberettigede værker

- (12) Denne ordning har til formål at støtte og fremme erhvervslivets investeringer i produktionen af computerspil ved at tildele disse investorer en skattefordel. Selskaber, der er selskabsskattepligtige i Belgien, og som opfylder betingelserne, kan benytte denne støtteordnings særlige skatteordning.
- (13) For at kunne nyde godt af disse skattelettelser skal et selskab investere i produktionen hos virksomheder, der producerer computerspil, som er godkendt af det pågældende fællesskabs kompetente myndigheder som europæiske computerspil, dvs. primært fremstillet ved hjælp af forfattere og kreative samarbejdspartnere, der er bosiddende i Belgien eller i en anden EØS-stat eller under tilsyn og effektiv kontrol af en eller flere producenter eller medproducenter, der er etableret i en eller flere EØS-stater.

⁽⁴⁾ N 410/02 (ex-CP 77/2002), Belgien — Statsstøtte til belgisk spillefilmsproduktion og audiovisuel produktion — den særlige filmskatteordning (tax shelter) https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/137343/137343_455458_39_2.pdf

⁽⁵⁾ N 224/04, Belgien — Statsstøtte til belgisk spillefilmsproduktion og audiovisuel produktion — ændringer af den særlige filmskatteordning (tax shelter) https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/140619/140619_503601_23_2.pdf

⁽⁶⁾ N 121/2007, Belgien — Skatteforanstaltninger til fordel for audiovisuel produktion — skattefritagelse (tax shelter) — forlængelse af støtteordning nr. N 224/2004, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/219141/219141_703682_36_2.pdf

⁽⁷⁾ N 516/2009, Belgien — Skattefritagelsesordning (tax shelter) til fordel for audiovisuel produktion — forlængelse af støtteordning nr. N 121/2007, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/233078/233078_1210789_29_2.pdf

⁽⁸⁾ SA.35643 (2012/N), Belgien — Forlængelse af »tax shelter« til støtte af audiovisuelle værker, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/246468/246468_1451339_61_2.pdf, og SA.36655 (2013/N), Belgien — Ændringer af »tax shelter« til støtte af audiovisuelle værker, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/248603/248603_1525887_174_2.pdf

⁽⁹⁾ SA.38370 (2014/N), Belgien — Ændringer af »tax shelter« til støtte af audiovisuelle værker, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/253328/253328_1646431_87_2.pdf

⁽¹⁰⁾ SA.59274 (2020/N), Belgien — Forlængelse af støtteordningen Tax Shelter til produktion af audiovisuelle værker SA.38370 (2014/N), https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases1/20215/289138_2239389_113_2.pdf

⁽¹¹⁾ <https://eservices.minfin.fgov.be/myminfin-web/pages/public/fisconet/document/6c0aa338-3dad-4e4b-960f-8e01564d20d0>

⁽¹²⁾ <http://www.ejustice.just.fgov.be/eli/loi/2019/03/29/2019040875/moniteur>

⁽¹³⁾ Jf. fodnote 3.

⁽¹⁴⁾ I anmeldelsen af 1. juli 2019 foreslog Belgien en varighed frem til den 31. december 2025. I betragtning af den medgåede tid siden anmeldelsen ønsker Belgien at forlænge varigheden til den 31. december 2027.

- (14) Denne godkendelse af computerspil afhænger af de kulturelle test såsom dem, det flamske fællesskab og regionen Vallonien indførte i deres egne støtteordninger for computerspil og fik godkendt af Kommissionen (i 2018 for det flamske fællesskab ⁽¹⁵⁾), som forlænget og ændret i 2022 ⁽¹⁶⁾, og i 2020 for regionen Vallonien ⁽¹⁷⁾). Testkriterierne kræver, at spillet har en kulturel og kunstnerisk karakter, at produktionen og aktørerne har kulturelle forbindelser til Flandern eller regionen Vallonien, og at spillet har en innovativ og kreativ karakter. Med henblik herpå har Belgien forpligtet sig til, at den belgiske føderale stat indgår en samarbejdsaftale med det flamske fællesskab, det franske fællesskab og det tysksprogede fællesskab om fællesskabernes kompetencer og den føderale stats kompetencer med hensyn til den særlige skatteordning. Belgien præciserer, at fællesskabernes godkendelse af computerspil i forbindelse med den særlige skatteordning vil ske efter de samme kriterier som dem, der anvendes af det flamske fællesskab og regionen Vallonien til deres egne støtteordninger for computerspil, i hele foranstaltningens varighed.

2.4. Støtteform, systemets indretning, støttens intensitet og kumulering

- (15) I den gældende særlige skatteordning har et selskab (»investoren«) mulighed for på basis af en rammeaftale at tilbyde producenten en kapitaltilførsel til finansiering af en specifik audiovisuel produktion. Producenten kvitterer for denne investering med en »tax shelter-attest«, der giver investor en skattemæssig fordel i form af en nedsættelse af vedkommendes skattepligtige indkomst. Princippet i forbindelse med beskatning af selskabers overskud er, at selskaberne beskattes af det fulde overskud (artikel 185 i den belgiske lov om indkomstskat). For at beregne beskatningsgrundlaget trækkes de fradragsberettigede udgifter fra overskuddet (artikel 6 i den belgiske lov om indkomstskat). Normalt kan et selskab fratrage sine driftsomkostninger i skatteåret (artikel 49 i den belgiske lov om indkomstskat). Investeringerne er fradragsberettigede og kan fratragkes alt efter værdien af kapitaltilførslen (artikel 61, stk. 2, i den belgiske lov om indkomstskat). I forbindelse med den særlige skatteordning kan det skattepligtige selskab umiddelbart fratrage 421 % af de investerede midler og dermed opnå en skattemæssig værdi, der er højere end selve kapitaltilførslen. Ifølge det anmeldte forslag vil denne mulighed også gælde bidrag til produktionen af et enkelt computerspil.
- (16) I den af Belgien anmeldte ordning var den skattemæssige værdi af tax shelter-attesten fastsat på grundlag af 70 % af de i EØS afholdte produktions- og driftsomkostninger eller — hvis de i Belgien afholdte produktions- og driftsomkostninger er under 63 % af det samlede budget — af de i Belgien afholdte produktions- og driftsomkostninger. Størrelsen af støtten til de mulige investeringer i en produktion er fastsat til 48 % af den nævnte skattemæssige værdi af tax shelter-attesten. Følgelig kan støtteintensiteten i det maksimale scenarie, hvor mindst 63 % af det samlede budget blev afholdt i Belgien, nå op på 48 % af de 70 %, nemlig 33,6 % af produktionsbudgettet, men bliver mindre, når de udgifter ved produktionen, der afholdes i Belgien, udgør under 63 % af det samlede budget. I tilfælde af kumulering med andre former for støtte til produktionen er støtteintensiteten begrænset til 50 %.
- (17) I den oprindelige støtteordning er den skattemæssige værdi af tax shelter-attesten fastsat på grundlag af territoriale udgifter. Det investerede beløb (og dermed støttebeløbet) afhænger af en procentdel af de territoriale udgifter og varierer derfor alt efter de forventede udgifter i Belgien.

2.5. Godkendelse af støttemodtagerne

- (18) Den særlige skatteordning fastsætter, at de støttemodtagende produktionsvirksomheder skal være godkendt for at kunne deltage i den særlige skatteordning. Ifølge Belgien er formålet, at godkendelsen af disse virksomheder og personer kan inddrages, hvis de ikke overholder loven ⁽¹⁸⁾.

⁽¹⁵⁾ Støtte SA.49947, Belgien — Støtte til computerspil (VAF Gamefonds), https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_49947

⁽¹⁶⁾ Støtte SA.101526, Belgien — VAF Gamefonds, betragtning 23, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_101526

⁽¹⁷⁾ Støtte SA.55046, Belgien — Støtte til kulturelle og kunstneriske computerspil og undervisningsspil (Wallimage), betragtning 14, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_55046; regionen Vallonien omfatter den tysktalende del af Belgien.

⁽¹⁸⁾ Ifølge artikel 194b, § 1, stk. 2, i Code des impôts sur les revenus (Belgiens lov om indkomstskat) fastlægges betingelserne for godkendelse ved kongelig anordning.

- (19) Belgien har forklaret, at godkendelsen bliver tildelt hurtigt på de pågældende produktionsvirksomheders anmodning. Ansøgningen vil kun indeholde identitetsoplysninger, et dokument, der bekræfter, at ansøgeren ikke har restancer til Belgiens nationale socialsikringsinstitut, og et løfte om at overholde loven om den særlige skatteordning. Dette betyder navnlig, at produktionsvirksomheden forpligter sig til at udstede sin tax shelter-attest i overensstemmelse med bestemmelserne i den belgiske lov af 11. juli 2018 om udbud til offentligheden af investeringsinstrumenter og optagelse af investeringsinstrumenter til handel på regulerede markeder ⁽¹⁹⁾ og med bestemmelserne i Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) 2017/1129 ⁽²⁰⁾.
- (20) Belgien har forklaret, at godkendelsesproceduren ikke omfatter betingelser om, at de pågældende virksomheder skal være etableret eller have hjemsted i Belgien på tidspunktet for deres ansøgning om godkendelse.

2.6. Baggrund for støtten

- (21) I sin anmeldelse har Belgien forklaret, at den belgiske computerspilsektor i 2018 udgjorde 100 000 000 EUR eller 0,08 % verdensmarkedet (som i 2018 udgjorde ca. 124 000 000 000 EUR).
- (22) I mellemtiden har Belgien ajourført sine data. I 2020 genererede computerspilsektoren 159 800 000 000 USD i indtjening på verdensplan ⁽²¹⁾, hvoraf de 82 000 000 EUR, som Belgien har angivet som den samlede indtjening i 2020 på det belgiske marked, kun udgør 0,05 %. Det europæiske kontinentale marked udgør 19 % af verdensmarkedet, svarende til 29 600 000 000 USD eller over 27 600 000 000 EUR. I 2020 svarede det belgiske computerspilmarked således til 0,3 % af det europæiske kontinentale marked. På basis af data for 2019 beskæftigede den belgiske sektor 1 000 af de i alt 87 628 personer, der var beskæftiget i denne branche på det europæiske kontinent. Af de 4 913 computerspiludviklingsvirksomheder på det europæiske kontinent lå de 63 i Belgien ⁽²²⁾. Disse tal viser således, at den belgiske computerspilsektor optager en beskedent plads på det europæiske marked. I Belgien er der blandt de mange virksomheder i computerspilsektoren mange små. En stor del af disse virksomheder er nystartede, dvs. stiftet for højst seks år siden. Da sektorens virksomheder er små og unge, har de vanskeligt ved at udvikle sig, hvilket hindrer udviklingen af et større antal kulturelle computerspil med en større mangfoldighed.
- (23) Belgien har anført følgende: Trods vækst i sektoren har dette erhverv ikke den nødvendige finansieringsmotor til at slå igennem på markedet. I lighed med en filmproduktion kræver udviklingen af et spil til computeren, spillekonsollen, tabletten eller smartphonen flere måneder eller år. Det kræver højt kvalificeret personale. Som med spillefilm kommer det produkt, der kan markedsføres, først ved afslutningen af proceduren. Disse elementer gør sektoren forholdsvis risikofyldt. Og som med spillefilm vides det aldrig med sikkerhed, om et spil formår at forføre publikum og således tjene investeringerne ind. Endvidere anses computerspil med et væsentligt indhold af undervisningsmæssig, kulturel og kunstnerisk karakter for at indebære en større risiko, fordi de — selv om de koster det samme at producere som populære computerspil på verdensplan — skal markedsføres på et smallere marked.
- (24) Den begrænsede finansiering hæmmer også iværksættelsen af storstilede projekter med et stort kreativt potentiale, men også et højere budget. Produktionen af computerspil af således koncentreret om PC-spil og lavbudget-spil. Finansieringsvanskelighederne står i vejen for bevarelse og udvikling af lokal kulturel knowhow. Producenterne tilskyndes nemlig til at arbejde som underleverandører for udenlandske virksomheder frem for at udvikle egne computerspil.
- (25) Følgelig har belgiske computerspilproducenter ofte alvorlige problemer med at finde den nødvendige finansiering til nye projekter. I øvrigt er de desuden oppe imod en betydelig international konkurrence.

⁽¹⁹⁾ http://www.ejustice.just.fgov.be/mopdf/2018/07/20_2.pdf#Page18, s. 58312.

⁽²⁰⁾ Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) 2017/1129 af 14. juni 2017 om det prospekt, der skal offentliggøres, når værdipapirer udbydes til offentligheden eller optages til handel på et reguleret marked, og om ophævelse af direktiv 2003/71/EF (EUT L 168 af 30.6.2017, s. 12).

⁽²¹⁾ Newzoo — Global Games Market Report 2020, kan downloades fra newzoo.com.

⁽²²⁾ Rapport for 2019 udarbejdet af European Game Developers Federation i samarbejde med Interactive Software Federation of Europe. Data indsamlet om størstedelen af Den Europæiske Unions medlemsstater og et antal tredjelande. https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2021/08/EGDF_report2021.pdf

- (26) Denne særlige skatteordning vil bidrage til at øge antallet af private investeringer i sektoren for computerspilproduktion i lighed med den særlige skatteordning for filmproduktion og audiovisuel produktion.

2.7. Baggrund for indledning af proceduren

- (27) Den til Kommissionen oprindeligt anmeldte ordning rejste tvivl om, hvorvidt ordningen generelt var i overensstemmelse med lovgivningen. Den skattemæssige værdi af tax shelter-attesten skulle fastsættes på grundlag af territoriale udgifter. Disse territoriale betingelser for udgifterne kunne være i strid med princippet om, at ordningen generelt skal være i overensstemmelse med lovgivningen, og især principperne i TEUF om varernes fri bevægelighed og den frie udveksling af tjenesteydelser (artikel 34 og 56 i TEUF).
- (28) Kommissionen udtrykte tvivl om, hvorvidt det var lovligt og i overensstemmelse med det indre marked, at støtten til computerspil definerede det investerede beløb og således støttebeløbets størrelse som en procentdel af de territoriale udgifter i Belgien, og hvorvidt det var nødvendigt eller proportionalt at knytte territoriale betingelser til denne støtte.

3. BEMÆRKNINGER FRA DE INTERESSEREDE PARTER

- (29) Ved brev af 16. juli 2020 fremsendte organisationen »Vlaamse Onafhankelijke Film & Televisie Producenten« (»Producteurs Flamands Indépendants Film & Télévision« — herefter »VOFTP«) sine bemærkninger til den anmeldte støtteordning. VOFTP mener at være berørt af ordningen, idet den frygter, at hvis der åbnes for den særlige skatteordning for computerspil, vil dette mindske strømmen af investeringer til dens medlemmers audiovisuelle produktion. Ifølge VOFTP opfylder forlængelsen af den oprindelige særlige skatteordning ikke betingelsen om forenelighed med det indre marked og bør derfor ikke blive godkendt af Kommissionen.
- (30) VOFTP har i sit indlæg understreget, at det er vigtigt at foretage en tilstrækkelig undersøgelse for at konstatere, om de computerspil, der vil få støtte i henhold til den pågældende ordning, faktisk har en forbindelse til Belgien og bidrager til formålet om at fremme kulturen, jf. artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF, og den kulturelle mangfoldighed. VOFTP frygter, at ordningen ikke indeholder nogen garanti for, at støtten kun begunstiger computerstil med et kulturelt formål.
- (31) Ifølge VOFTP bør bedømmelseskriterierne i støtteordningen for computerspil vedrørende det kulturelle aspekt sikre, at et computerspil, der modtager støtte, har en kulturel værdi. Disse kriterier bør defineres af det kompetente organ i enten det pågældende fællesskab (det flamske, hvor det vil være Fonds Audiovisuel de Flandre) eller den pågældende region (regionen Vallonien), der har egne støtteordninger for computerspilssektoren, for hvilke det kompetente organ definerer kriterierne vedrørende et computerspils kulturelle aspekt. VOFTP betvivler, at anvendelsen af disse kriterier er sikret. Den nødvendige samarbejdsaftale mellem staten og fællesskaberne mangler.

4. BELGIENS BEMÆRKNINGER

- (32) Ved brev af 29. maj 2020 anførte Belgien, at indledningsafgørelsen bekræftede, at betingelserne for at blive betragtet som støtte til kulturfremme, der er forenelig med det indre marked, jf. artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF, var opfyldt.
- (33) For så vidt angår de territoriale betingelser for udgifterne og ordningens generelle overensstemmelse med lovgivningen (herunder dens nødvendighed og proportionalitet) og især principperne i TEUF om varernes fri bevægelighed og den frie udveksling af tjenesteydelser (artikel 34 og 56 i TEUF) har Belgien indledt en undersøgelse af, om det er muligt at udstrække de støtteberettigede udgifter til hele EØS-området. Den 16. juli 2021 foreslog Commission des finances et du budget (finans- og budgetudvalget) i det belgiske Chambre des représentants en lovændring, hvorved ordlyden »produktions- og driftsomkostninger afholdt i Belgien« skulle erstattes med »produktions- og driftsomkostninger afholdt i Det Europæiske Økonomiske Samarbejdsområde«. I ændringsforslaget er den skattemæssige værdi af tax shelter-attesten fastsat på grundlag af 70 % af de produktions- og driftsomkostninger, der afholdes i EØS eller — hvis de i Belgien afholdes produktions- og driftsomkostninger, som udgør skattepligtige erhvervsindtægter i EØS, er under 63 % af det samlede budget — af de produktions- og driftsomkostninger, som udgør skattepligtige erhvervsindtægter i EØS. Chambre des représentants er klar til at vedtage ændringsforslaget, så snart Kommissionen træffer en positiv afgørelse.

- (34) For så vidt angår VOFTP's bemærkninger til den kulturelle karakter af de computerspil, der vil kunne opnå støtte, og anvendelsen af fællesskabernes kulturtest på de computerspil, der er omfattet af den særlige skatteordning, har Belgien anført, at det i samarbejdsaftalen mellem den føderale stat og fællesskaberne om den eksisterende særlige skatteordning for audiovisuelle produktioner skal tilføjes, at fællesskabernes eller regionernes kulturtest skal finde anvendelse på computerspillene. Dette vil ske før igangsættelsen af den anmeldte ordning, så snart Chambre des Représentants har vedtaget lovforslaget om ændringen, og Kommissionen har truffet sin afgørelse om den særlige skatteordning for produktion af computerspil. Belgien har bekræftet, at denne samarbejdsaftale ikke vil berøre indholdet af disse kulturtest.

5. VURDERING AF ORDNINGEN

5.1. Forekomst af statsstøtte

- (35) Artikel 107, stk. 1, i TEUF har følgende ordlyd: »Bortset fra de i traktaterne hjemlede undtagelser er statsstøtte eller støtte, som ydes ved hjælp af statsmidler under enhver tænkelig form, og som fordrejer eller truer med at fordreje konkurrencevilkårene ved at begunstige visse virksomheder eller visse produktioner, uforenelig med det indre marked i det omfang, den påvirker samhandelen mellem medlemsstaterne.«

5.1.1. Statsmidler og tilregnelser

- (36) Investorerne kan fra deres skattepligtige overskud fratække de midler, som de anvender i forbindelse med den undersøgte ordning. Dette lovfastede fradrag mindsker statens skatteprovenu. Endvidere bestemmes det i loven, at disse midler kanaliseres til virksomheder, der er godkendt af staten til denne transaktion, og bidrager til specifikke produktioner, der udtrykkeligt er godkendt som europæisk computerspil af de kompetente myndigheder i det pågældende fællesskab. Som følge heraf mobiliserer investeringerne statsmidler og kan tilregnes staten.

5.1.2. Fordel

- (37) Ordningen har til formål at nedbringe computerspilproducenternes produktionsomkostninger. Disse udgifter hører under de omkostninger, som normalt afholdes af enhver computerspilproducent. Der er således tale om en omkostning, som normalt belaster støttemodtagerens budget.
- (38) Støtten til producenten hidrører fra investors bidrag, der igen er affødt af, at denne transaktion er fradragsberettiget. Kommissionen konstaterer således, at fordelene ved skattefradragsberettigelsen reelt overføres til producenten via rammeaftalen.
- (39) Følgelig giver ordningen producenten en fordel, som vedkommende ikke kunne opnå på normale markedsvilkår. Foranstaltningen giver således computerspilproducenterne en fordel.

5.1.3. Selektivitet

- (40) Ordningen er selektiv, eftersom kun de støttemodtagere, hvis projekt har bestået udvælgelsestesten, kan opnå støtte. Desuden vedrører støtteordningen kun computerspilsektoren. I øvrigt gør skattefradraget på 421 % af investeringsbeløbet det muligt for de pågældende investeringer (og følgelig støttemodtagerne) henset til beskatningssystemets formål at blive behandlet gunstigere end andre investeringer, som kun kan fradrages med et beløb svarende til deres nominelle værdi. Dette er tilfældet, selv om de befinder sig i en faktisk og retligt sammenlignelig situation i henseende til dette systems formål, som er at beskatte selskabernes overskud efter fradrag af investeringerne, uden at denne behandling er begrundet i skattesystemets art eller logik. I selskabsskattesystemet kan en investering normalt højst fradrages med beløbet for sin værdi.

5.1.4. Konkurrencefordrejning og påvirkning af samhandelen mellem medlemsstaterne

- (41) Da computerspil udveksles på internationalt plan, og dette marked er åbent for konkurrence, kan den økonomiske fordel, der ydes støttemodtagerne, påvirke konkurrencen og samhandelen mellem medlemsstaterne.

5.2. Støttens lovlighed

- (42) Da ordningen er blevet anmeldt før iværksættelsen heraf, har Belgien overholdt sine forpligtelser i henhold til artikel 108, stk. 3, i TEUF.

5.3. Retsgrundlag for vurdering af støtten

- (43) Ordningens forenelighed med det indre marked skal analyseres på grundlag af artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF i lyset af formålet om at fremme kulturen ved at støtte kulturelle projekter.
- (44) Ordningens forenelighed med det indre marked skal nærmere bestemt analyseres i lyset af punkt 24 i Kommissionens meddelelse om statsstøtte til film og audiovisuelle værker ⁽²³⁾ (herefter »filmmeddelelsen«), idet dette punkt udtrykkeligt omhandler statsstøtte til produktion af computerspil og angiver, at Kommissionen — for så vidt som det kan godtgøres, at en støtteordning for spil med kulturelle og undervisningsmæssige målsætninger er nødvendig — vil anvende de støtteintensitetskriterier, der er defineret for film i filmmeddelelsen, mutatis mutandis.

5.4. Støttens forenelighed med det indre marked

- (45) I indledningsafgørelsen konstaterede Kommissionen, at ordningen synes at opfylde betingelserne for at blive betragtet som støtte til kulturfremme, der er forenelig med det indre marked, jf. artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF.

5.4.1. Generel overensstemmelse med lovgivningen

- (46) For at være forenelige skal støtteordninger først og fremmest opfylde kriterierne for »generel overensstemmelse med lovgivningen«. Begrebet »generel overensstemmelse med lovgivningen« forudsætter, at støtteberettigelsesbetingelserne og tildelingskriterierne ikke indeholder klausuler, der er uløseligt forbundet med støttens formål og i strid med de specifikke bestemmelser i TEUF på andre områder end statsstøtteområdet ⁽²⁴⁾.
- (47) Ordningen indeholder ingen betingelser om belgisk statsborgerskab eller om, at støttemodtageren skal være etableret primært på belgisk område. Støttemodtagerne kan være etableret i en anden EU-medlemsstat eller en anden EØS-stat.
- (48) Godkendelsesproceduren for produktionsvirksomhederne og mellemeddene berører ikke ordningens generelle overensstemmelse med lovgivningen. Det er allerede fastsat i den eksisterende særlige skatteordning, at produktionsvirksomheder, der er omfattet af den særlige skatteordning, skal have et fast forretningssted i Belgien ved udbetalingen af støtten. Godkendelsesproceduren omfatter ingen betingelser om, at de skal være etableret eller have hjemsted i Belgien på tidspunktet for deres ansøgning om godkendelse.
- (49) Med hensyn til støtteintensiteten har Belgien i et lovforslag indført en ændring af de restriktive territoriale bestemmelser i den oprindeligt anmeldte støtteordning. I dette lovforslag er støttebeløbet fastsat ud fra produktions- og driftsomkostninger afholdt i Det Europæiske Økonomiske Samarbejdsområde. Følgelig kan ordningen ikke længere udgøre en hindring for varernes fri bevægelighed og den frie udveksling af tjenesteydelser i det indre marked (artikel 34 og 56 i TEUF).

5.4.2. Kulturfremme i overensstemmelse med artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF

- (50) Af artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF fremgår, at støtte til fremme af kulturen og bevarelse af kulturarven kan betragtes som værende forenelig med det indre marked, når den ikke ændrer samhandels- og konkurrencevilkårene i Unionen i et omfang, der strider mod de fælles interesser.

⁽²³⁾ EUT C 332 af 15.11.2013, s. 1.

⁽²⁴⁾ Domstolens dom af 15. juni 1993, Matra, C-225/91, ECLI:EU:C:1993:239, præmis 41.

- (51) Kommissionen har ikke udarbejdet retningslinjer for anvendelse af disse bestemmelser om støtte til computerspil. Punkt 24 i filmmeddelelsen bekræfter, at støtte til fordel for computerspil analyseres fra sag til sag.
- (52) Bedømmelsen af støtte til computerspil på grundlag af artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF følger Kommissionens praksis, som blev indledt med afgørelsen om skattelettelser i Frankrig til fordel for computerspil, hvor Kommissionen anerkendte, at visse computerspil kan være kulturprodukter ⁽²⁵⁾.
- (53) Det flamske fællesskab og regionen Vallonien har til deres egne støtteordninger for computerspil udformet kulturelle kriterier for støtteberettigede spil, som også finder anvendelse på den særlige skatteordning ⁽²⁶⁾. De har indført en skala for udvælgelse af projekter for at kontrollere, om de støttede spil faktisk opfylder visse betingelser for at være kulturelle værker. Kommissionen har analyseret disse kriterier ⁽²⁷⁾ og godkendt disse ordninger.
- (54) I modsætning til hvad den interesserede part VOFTP har hævdet, har Belgien forpligtet sig til at oprette en samarbejdsaftale mellem den føderale stat og fællesskaberne inden iværksættelsen af den særlige skatteordning for computerspil (jf. betragtning 14 og 34). Et sådant samarbejde fungerer allerede for så vidt angår støtten til audiovisuelle værker.
- (55) Ordningen støtter altså kulturelle projekter og opfylder formålet om kulturfremme i henhold til artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF.

5.4.3. Støtteforanstaltningens egnethed

- (56) Ordningen har til formål at støtte kulturelle projekter, som har vanskeligt ved at opnå finansiering på markedet, navnlig på grund af projektets art (kulturelle værker) og risici (sikkerhed for produktionsomkostninger, men ikke for et publikum). Den bidrager således til at finansiere en del af produktionsomkostningerne for de computerspil, der er udvalgt på grund af deres bidrag til kulturfremme. Støttemekanismen bygger på princippet om private investorers støtte til spilproduktion. Belgien har forklaret, at et direkte støttesystem ville medføre højere administrative og finansielle omkostninger end foranstaltningen med en særlig skatteordning. Desuden ville udbetaling af et direkte tilskud skulle ske tidligere end (de foreløbige og endelige) skattefritagelser. Da kulturen i øvrigt er en fællesskabskompetence, begrænser den audiovisuelle politik på føderalt plan i Belgien sig til indførelsen af den særlige

⁽²⁵⁾ Kommissionen har anerkendt nødvendigheden af støtte til fordel for computerspil i følgende afgørelser:

C47/2006 (ex N 648/2005), France — Crédit d'impôt pour la création de jeux vidéo, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_20324;

SA 33943 (2011/N), France — Prolongation du régime d'aide C 47/2006 — Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_33943;

SA.36139 (2013/C), United Kingdom — Video games tax relief, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_36139;

SA.39299 (2014/N), France — Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo — modifications, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_39299;

SA.47892 (2017/N), France — Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo — modifications et prolongation https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_47892;

SA.45735 (2017/N), Danmark — støtteordning til udvikling, produktion og lancering af kulturelle og pædagogiske computerspil, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_45735;

SA.46572 (2017/N), Germany — Bavarian games support measure, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_46572;

SA.49947 (2017/N), Belgium — Aid for videogames (VAF Gamefonds), https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_49947;

SA.50512 (2018/N), France — Fonds d'aides aux jeux vidéo — volets écriture, création de propriétés intellectuelles et opérations à caractère collectif, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_50512;

SA.51820 (2018/N), Germany — North Rhine Westphalian games support measure; https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_51820;

SA.101526, Belgium — VAF Gamefonds, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_101526

⁽²⁶⁾ SA.55046, Belgique — Soutien aux jeux vidéo culturels, artistiques et éducatifs (Wallimage);

SA.101526, Belgium — VAF Gamefonds.

⁽²⁷⁾ Betragtning 52-54 i Wallimage-afgørelsen og betragtning 38 og 39 VAF Gamefonds-afgørelsen.

skatteordning inden for rammerne af de samfundsøkonomiske politikker. Belgien ønsker med inddragelsen af private investorer at stimulere den gensidige kontakt og kultursektorens adgang til de forskellige potentielle finansieringskilder.

- (57) Følgelig er ordningen egnet til at opnå det ønskede mål.

5.4.4. Støtteforanstaltningens nødvendighed

- (58) De støtteberettigede computerspil er kulturelle værker, der fremmer den lokale og europæiske kultur. Deres markedsføringspotentiale på internationalt plan udgør en løftestang for kulturfremme i større stil.
- (59) Computerspilprojekterne støder imidlertid på vanskeligheder med at finde finansiering på markedsvilkår (jf. betragtning 22-24 herover). Computerspilprojekternes iboende finansieringsrisici — sikkerhed for produktionsomkostninger, mens indtjeningen kun er potentiel — bremser de private investeringer. Offentlig indgriben er derfor nødvendig for at sikre, at en større og mere mangfoldig del af projekterne ser dagens lys.

5.4.5. Støttens proportionalitet

- (60) Kommissionen vil ifølge punkt 24 i filmmeddelelsen, for så vidt som det kan godtgøres, at en støtteordning for spil med kulturelle og undervisningsmæssige målsætninger er nødvendig, anvende de samme støtteintensitetskriterier som dem, der er fastlagt for støtteordninger til fordel for audiovisuelle værker, mutatis mutandis.
- (61) Ordningen støtter udvikling af computerspil forholdsmæssigt. Den maksimale støtteintensitet er 33,6 % og i tilfælde af kumuleret støtte højst 50 % af produktionsomkostningerne ved et computerspil, jf. den grænse på 50 %, der er fastsat i filmmeddelelsen. De maksimale satser for støtteintensitet skal bevare det private initiativ ved at forpligtede støttemodtagerne til opsøge og opnå finansiering fra andre kilder end statsmidler.
- (62) Ordningen står således i et rimeligt forhold til det tilstræbte mål.

5.4.6. Fordrejning af konkurrencevilkårene og påvirkning af samhandelen

- (63) I 2020 genererede computerspilsektoren på verdensplan en indtjening på 159 800 000 000 USD. Det europæiske kontinentale marked udgør 19 % af verdensmarkedet, svarende til 29 600 000 000 USD eller over 27 600 000 000 EUR. I 2020 genererede det belgiske computerspilmarked en indtjening på 82 000 000 EUR, hvilket svarer til 0,3 % af det europæiske kontinentale marked og 0,05 % af verdensmarkedet ⁽²⁸⁾.
- (64) Det er således for det første indlysende, at budgettet for denne støtteordning for den belgiske computerspilsektor er forholdsvis begrænset (jf. betragtning 11) i forhold til den samlede omsætning i denne sektor i Belgien. For det andet kan støttens fordrejende virkninger anses for beskedne i betragtning af, at den belgiske markedsandel for computerspil er begrænset sammenlignet med dette marked på det europæiske kontinent og globalt.
- (65) Kommissionen konkluderer, at statsstøtten ikke vil bevirke, at de støttemodtagende virksomheder får en uberettiget stærkere position på markedet, men tværtimod resultere i en øget mangfoldighed i udbuddet af spil af kulturel kvalitet på markedet. Støtten er overordnet set positiv for det indre marked, så snart konkurrencefordrejningerne og virkningerne for samhandelen er begrænsede.

⁽²⁸⁾ Betragtning 22.

6. KONKLUSION

- (66) Kommissionen vurderer følgelig, at statsstøtten ikke vil bevirke, at de støttemodtagende virksomheder får en uberettiget stærkere position på markedet, men tværtimod resultere i en øget variation i udbuddet af spil af kulturel kvalitet på markedet. Det må derfor konkluderes, at ordningens konkurrencefordrejninger og virkninger for samhandelen er begrænsede, hvorfor støtten til kulturfremme overordnet er positiv. Således er den særlige skatteordning (»tax shelter«) for udvikling af computerspil forenelig med det indre marked på grundlag af artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF —

VEDTAGET DENNE AFGØRELSE:

Artikel 1

Den statsstøtte, som Belgien ønsker at iværksætte til fordel for produktionen af computerspil ved anvendelse af en særlig skatteordning (»tax shelter«) for produktion af computerspil er forenelig med det indre marked i overensstemmelse med artikel 107, stk. 3, litra d), i traktaten om Den Europæiske Unions funktionsmåde.

Der gives hermed tilladelse til udbetaling af denne støtte.

Artikel 2

Denne afgørelse er rettet til Kongeriget Belgien.

Udfærdiget i Bruxelles, den 25. juli 2022.

På Kommissionens vegne
Margrethe VESTAGER
Medlem af Kommissionen
