

V

*(Announcements)*PROCEDURES RELATING TO THE IMPLEMENTATION OF THE COMPETITION
POLICY

EUROPEAN COMMISSION

STATE AID — BELGIUM

State aid SA.54817 (2020/C) (ex 2019/N) — Tax shelter aid scheme for video game production**Invitation to submit comments pursuant to Article 108(2) of the Treaty on the Functioning of the
European Union****(Text with EEA relevance)**

(2020/C 206/02)

By means of the letter dated 30 April 2020, reproduced in the authentic languages on the pages following this summary, the Commission notified the Kingdom of Belgium of its decision to initiate the procedure laid down in Article 108(2) of the Treaty on the Functioning of the European Union concerning the above-mentioned measure.

Interested parties may submit their comments within one month of the date of publication of this summary and the following letter, to the following address:

European Commission
Directorate-General for Competition
State Aid Registry
1049 Bruxelles/Brussel
BELGIQUE/BELGIË
Fax + 32 22961242
Stateaidgreffe@ec.europa.eu

These comments will be communicated to the Kingdom of Belgium. Confidential treatment of the identity of the interested party submitting the comments may be requested in writing, stating the reasons for the request.

1. Description

On 1 July 2019 the Belgian authorities notified the Commission of their intention to grant aid for the production of video games. The legal basis is the law of 29 March 2019 extending the tax shelter scheme to the video game industry, published in the Belgian Official Gazette of 16 April 2019 ⁽¹⁾. In this regard, Belgium plans to extend the tax shelter scheme, which has already been approved by the Commission for film financing, to include video game production. The tax shelter scheme allows all corporate taxpayers in Belgium who invest in film production to benefit from a tax advantage in return. This enables production companies to acquire financing for their projects that they would otherwise be unable to obtain at market conditions. The tax shelter scheme contains territorial spending conditions: the value of the tax advantage, and therefore the amount corresponding to funds invested, is defined on the basis of 10/9 of local expenditure in Belgium. By extending the tax exemption to video games, Belgium intends to also apply these conditions to the financing of these games.

⁽¹⁾ <http://www.ejustice.just.fgov.be/eli/loi/2019/03/29/2019040875/moniteur>

The annual budget is estimated at EUR 6 million. The maximum aid intensity may reach 34 % of a game's production costs.

2. Assessment of the measure

In principle, an aid scheme for video games may be consistent with the Commission's decision-making practice — as for aid to promote culture — in accordance with Article 107(3)(d) of the Treaty on the Functioning of the European Union (TFEU). Nonetheless, territorial spending conditions are contrary to the fundamental freedoms of the free movement of goods and the freedom to provide services laid down in the TFEU (Articles 34 and 56).

The territorial spending condition was approved, exceptionally, for film financing in the Communication from the Commission on State aid for films and other audiovisual works ⁽²⁾ given the special nature of film production. However, this exception must be interpreted restrictively. Unlike with films, this exception cannot be justified through higher interests, such as the protection of cultural diversity. However, the cultural test introduced by Belgium already guarantees that video games benefitting from aid have a close link to Belgium and therefore contribute to the shared objective of cultural diversity.

In the past the Commission has opened two formal investigations on State aid to support video games, namely in respect of France (2006) and the United Kingdom (2013) ⁽³⁾. These Member States had plans to introduce territorial conditions which they abandoned following the opening of formal investigation procedures ⁽⁴⁾. Therefore, proceedings concerning the project in question in Belgium should be initiated.

⁽²⁾ OJ C 332, 15.11.2013, p. 1.

⁽³⁾ Decision C 47/2006, France — Tax credit for the creation of video games (OJ C 297, 7.12.2006, p. 19); Decision SA.36139, United Kingdom — Video games tax relief (OJ C 152, 30.5.2013, p. 24).

⁽⁴⁾ Decision C 47/2006, France — Tax credit for the creation of video games (OJ L 118, 6.5.2008, p. 16) recital 59; Decision SA.36139, United Kingdom — aid for video games (OJ L 323, 7.11.2014, p. 1), recital 10.

TEXT OF LETTER IN FRENCH

1. LA PROCÉDURE

- (1) Le 1^{er} juillet 2019, les autorités belges ont notifié à la Commission le projet d'aide à la production des jeux vidéo, qui devrait faire partie du système «tax shelter». Le 29 août 2019, la Commission leur a envoyé une demande d'information, à laquelle elles ont répondu le 3 janvier 2020. La Commission a demandé des informations supplémentaires dans sa lettre du 31 janvier 2020 et reçu une réponse des autorités belges le 3 février 2020. Dans son courrier du 12 mars 2020 la Belgique a donné son accord pour une extension du délai de l'adoption d'une décision jusqu'au 30 avril 2020.
- (2) Le tax shelter initial avait comme objectif le soutien de la production audiovisuelle et a été autorisé par la Commission en 2003 ⁽¹⁾. Depuis, des prolongations et modifications de ce dernier régime ont été approuvées en 2004 ⁽²⁾, 2007 ⁽³⁾, 2009 ⁽⁴⁾ et en 2013 ⁽⁵⁾. Des modifications ont dernièrement été approuvées le 8 novembre 2013 ⁽⁶⁾ et le 28 novembre 2014 ⁽⁷⁾. La version actuelle de ce régime est valable jusqu'au 31 décembre 2020.

2. DESCRIPTION DE LA MESURE

- (3) L'extension du tax shelter vise à soutenir et à encourager l'investissement par des entreprises dans la production des jeux vidéo.

2.1. Base juridique, durée et budget

- (4) La base juridique est la Loi du 29 mars 2019 visant à étendre le tax shelter à l'industrie du jeu vidéo, publiée dans le Moniteur Belge du 16 avril 2019 ⁽⁸⁾. L'entrée en vigueur de la loi dépend de l'approbation préalable de la Commission européenne.
- (5) La durée de la mesure s'étend jusqu'au 31 décembre 2025.
- (6) Le budget estimé s'élève à EUR 36 millions (EUR 6 million par an).

2.2. Œuvres éligibles

- (7) Les œuvres éligibles sont des jeux vidéo agréés par les services compétents de la Communauté linguistique concernée comme jeu vidéo européen, c'est-à-dire principalement réalisé avec l'aide d'auteurs et de collaborateurs créatifs résidant en Belgique ou dans un autre Etat membre de l'Espace économique européen, et par un ou plusieurs producteurs et coproducteurs établis dans un ou plusieurs Etats membres de l'Espace économique européen ou supervisés et effectivement contrôlés par un ou plusieurs producteurs et coproducteurs établis dans un ou plusieurs Etats membres de l'Espace économique européen.
- (8) Cet agrément dépend des tests culturels tels qu'introduits par les Communautés pour leurs propres régimes d'aide aux jeux vidéo et approuvés par la Commission en 2019 et 2020 ⁽⁹⁾.

2.3. La forme de l'aide et l'organisation du système

- (9) Dans le système tax shelter en vigueur, une entreprise («l'investisseur») a la possibilité d'apporter, sur base d'une convention cadre, une contribution financière au producteur pour une production audiovisuelle spécifique. Cet investissement est compensé via l'acquisition d'une «attestation tax shelter», qui permet à l'investisseur de bénéficier d'un avantage fiscal, sous la forme d'une réduction de ses bénéfices imposables. Dans le cadre de l'imposition des

⁽¹⁾ N 410/02 (ex-CP 77/2002), Belgique -Aides d'État à la production cinématographique et audiovisuelle belge — régime dit du «tax shelter» cinématographique, http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/137343/137343_455458_39_2.pdf.

⁽²⁾ N 224/04, Belgique — Aides d'État à la production cinématographique et audiovisuelle belge — modifications au régime fédéral dit du «tax shelter» cinématographique, http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/140619/140619_503601_23_2.pdf.

⁽³⁾ N 121/2007, Belgique — Mesures fiscales en faveur de la production audiovisuelle — exonération fiscale (tax shelter) — Prolongation de l'aide n° 224/2004, http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/219141/219141_703682_36_2.pdf.

⁽⁴⁾ N 516/2009, Belgique — Régime d'exonération fiscale (tax shelter) en faveur de la production audiovisuelle — Prolongation de l'aide n° N 121/2007, http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/233078/233078_1210789_29_2.pdf.

⁽⁵⁾ SA.35643 (2012/N), Belgique — Prolongation du «tax shelter» pour soutenir des œuvres audiovisuelles, http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/246468/246468_1451339_61_2.pdf.

⁽⁶⁾ SA.36655 (2013/N), Belgique — Modifications du «tax shelter» pour soutenir des œuvres audiovisuelles, http://ec.europa.eu/competition/elojade/iseef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_36655.

⁽⁷⁾ SA.38370 (2014/N), Belgique — Modifications du «tax shelter» pour soutenir des œuvres audiovisuelles, https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_38370.

⁽⁸⁾ <http://www.ejustice.just.fgov.be/eli/loi/2019/03/29/2019040875/moniteur>.

⁽⁹⁾ Aides SA.55046, Belgique -Soutien aux jeux vidéo culturels, artistiques et éducatifs (Wallimage) et SA.49947 — Belgique, Aide aux jeux vidéo (VAF Gamefonds).

bénéfices de sociétés, le principe est que les sociétés sont imposables sur le montant total des bénéfices (article 185 du Code des impôts sur les revenus ⁽¹⁰⁾). Pour déterminer la base imposable, les bénéfices sont diminués des dépenses déductibles (article 6). Normalement une société peut déduire les frais professionnels qu'elle a faits ou supportés pendant la période imposable (article 49). S'agissant de la valeur des investissements, une déductibilité est possible dans la durée en fonction de la valeur d'apport (article 61(2)). Dans le cas du tax shelter, l'entreprise imposable peut déduire immédiatement un montant qui est plus élevé que son apport financier. Selon le projet notifié, cette possibilité est accordée aussi aux contributions à la production d'un jeu vidéo.

- (10) La valeur fiscale de l'attestation tax shelter est fixée à dix neuvièmes des dépenses liées à la production effectuée en Belgique. En même temps, la valeur de l'attestation ne peut pas aller au-delà de 70 % des dépenses liées à la production, effectuées dans l'Espace Economique Européen (EEE). La valeur fiscale de l'attestation tax shelter est ainsi déterminée sur base des dépenses territoriales. Le montant de l'investissement (et ainsi le montant de l'aide) se définit en pourcentage des dépenses territoriales et varie donc selon les dépenses prévues en Belgique.
- (11) Par conséquent, dans le scénario maximal, où 70 % du budget total est dépensé en Belgique, l'intensité de l'aide peut atteindre 34 % du budget total mais est inférieur quand dix neuvièmes des dépenses liées à la production effectuée en Belgique seront inférieurs à 70 % du budget global. En tout état de cause, la loi dispose explicitement que l'ensemble des sommes versées à la production ne peut pas excéder 50 % du budget total.
- (12) Les montants totaux maximaux qui peuvent être investis par œuvre pour obtenir une attestation tax shelter s'élèvent par œuvre éligible à EUR 2 375 millions.

2.4. L'agrément des bénéficiaires

- (13) Le tax shelter prévoit que les sociétés de production bénéficiaires doivent être agréées pour pouvoir participer au régime du tax shelter. Selon les autorités belges, l'objectif est de pouvoir retirer l'agrément aux sociétés et aux personnes qui ne respecteraient pas la loi.
- (14) Les autorités belges ont expliqué que l'agrément sera octroyé dans un bref délai sur demande des sociétés et intermédiaires concernés. La demande comprendra seulement des renseignements d'identification, un document attestant que le demandeur n'a pas d'arriérés auprès de l'Office national de sécurité sociale, et un engagement de respecter la loi relative au tax shelter. En particulier, cela implique que la société de production ou l'intermédiaire s'engage à effectuer leur offre d'attestation tax shelter en conformité avec les dispositions de la loi du 11 juillet 2018 relative aux offres au public d'instruments de placement à la négociation sur des marchés réglementés et du Règlement 2017/1129 du Parlement européen et du Conseil du 14 juin 2017 concernant le prospectus à publier en cas d'offre au public de valeurs mobilières ou en vue de l'admission de valeurs mobilières à la négociation sur un marché réglementé, et abrogeant la directive 2003/71/CE ⁽¹¹⁾.
- (15) Les autorités belges ont déclaré que le processus d'agrément n'introduira aucune condition relative à l'établissement ou la résidence en Belgique des entreprises concernées au moment de leur demande d'agrément.

2.5. Justification de l'aide

- (16) Les autorités belges expliquent qu'en Belgique, le secteur du jeu vidéo représentait en 2018 EUR 100 millions, soit 0,08 % du marché mondial (s'élevant à approximativement EUR 124 milliards en 2018). Beaucoup des entreprises actives dans le secteur du jeu vidéo sont des petites entreprises. Une grande partie de ces entreprises sont récentes, c'est-à-dire existantes depuis moins de 6 ans. En raison de la taille et de la jeunesse des entreprises du secteur, celles-ci font face à des difficultés pour se développer et donc permettre la création d'un plus grand nombre et d'une plus grande diversité de jeux vidéo culturels.
- (17) Les autorités belges font les constats suivants: en dépit de la croissance du secteur, l'industrie ne dispose pas du moteur financier nécessaire pour percer sur le marché. À l'instar d'une production cinématographique, le développement d'un jeu pour l'ordinateur, la console, la tablette ou le smartphone demande plusieurs mois ou années. Il requiert un personnel très qualifié. Comme dans le cas du cinéma, le résultat commercialisable n'arrive qu'en fin de processus. Ces éléments en font un secteur relativement risqué. Et comme pour le cinéma, on ne sait jamais avec certitude si un jeu réussira à séduire le grand public et rentabilisera ainsi les investissements. De plus, les projets de jeux vidéo à forte composante éducative, culturelle et artistique sont considérés plus risqués car, s'ils génèrent les mêmes coûts de production que les jeux vidéo populaires au niveau mondial, ils bénéficient d'un accès à un marché plus restreint.

⁽¹⁰⁾ Code des impôts sur les revenus 1992, édition 2020, <https://finances.belgium.be/fr/E-services/fisconetplus>.

⁽¹¹⁾ http://www.ejustice.just.fgov.be/mopdf/2018/07/20_2.pdf#Page18, pp. 58312-58338.

- (18) Les restrictions financières limitent le lancement de projets de grande envergure, présentant un fort potentiel créatif mais également un budget plus élevé. La production des jeux vidéo est donc concentrée sur des jeux PC et des jeux à plus faible budget. Les difficultés de financement font obstacle à la préservation et au développement d'un savoir-faire culturel local. En effet, les producteurs sont plutôt incités à travailler en sous-traitance pour des entreprises étrangères qu'à développer des jeux vidéo propres.
- (19) Par conséquent, les sociétés de jeux vidéo belges éprouvent souvent de sérieuses difficultés à trouver le financement nécessaire pour de nouveaux projets. En outre, elles doivent également faire face à une importante concurrence internationale.

3. APPRÉCIATION DE LA MESURE

3.1. Présence de l'aide

- (20) L'article 107, paragraphe 1, du TFUE dispose: «Sauf dérogations prévues par les traités, sont incompatibles avec le marché intérieur, dans la mesure où elles affectent les échanges entre Etats membres, les aides accordées par les Etats ou au moyen de ressources d'Etat sous quelque forme que ce soit qui faussent ou qui menacent de fausser la concurrence en favorisant certaines entreprises ou certaines productions».

3.1.1. Ressources d'Etat

- (21) Les investisseurs peuvent déduire de leurs bénéfices imposables les fonds utilisés dans le cadre du régime examiné. Cette déductibilité prévue par la loi réduit le produit de l'impôt perçu par l'Etat. En outre, ces fonds sont dirigés vers des entreprises approuvées par l'Etat pour cette opération et contribuent à des productions spécifiques qui ont reçu l'agrément explicite par les services compétents de la Communauté linguistique concernée comme jeu vidéo européen. En conséquence, les investissements mobilisent des ressources d'Etat et sont imputables à l'Etat.

3.1.2. Avantage

- (22) La mesure vise à réduire les coûts de production supportés par le producteur de jeux vidéo. Ces dépenses relèvent des coûts que doivent normalement supporter tous les producteurs de jeux vidéo. Il s'agit donc d'un coût qui grève normalement le budget du bénéficiaire.
- (23) L'aide allant au producteur résulte de la contribution de l'investisseur, elle-même induite par la déductibilité fiscale de cette opération. La Commission constate ainsi que l'avantage résultant de la déductibilité fiscale est en réalité transmis au producteur par le biais de la convention cadre.
- (24) En conséquence, la mesure procure au producteur un avantage dont il ne pourrait pas bénéficier dans les conditions normales du marché. La mesure constitue donc un avantage en faveur des producteurs de jeux vidéo.

3.1.3. Sélectivité

- (25) La mesure est sélective puisque seuls les bénéficiaires dont le projet aura passé le test de sélection pourront bénéficier d'une aide. De plus, le régime d'aide ne concerne que le secteur des œuvres audiovisuelles et de l'image animée. En outre, la déduction fiscale permet aux investissements en cause (et en conséquence aux bénéficiaires) d'être traités plus favorablement que d'autres investissements au regard de l'objectif du système d'imposition, alors qu'ils se trouvent dans une situation juridique et factuelle comparable au regard de l'objectif de ce système, sans que ce traitement soit justifié par la nature et la logique de ce dernier. Sous le système d'imposition d'entreprises la déduction régulière s'élèverait au maximum à la valeur nominale de l'investissement.

3.1.4. Distorsion de concurrence et effets sur les échanges entre Etats membres

- (26) Étant donné que les jeux vidéo sont échangés au niveau international et que ce marché est ouvert à la concurrence, l'avantage financier octroyé aux bénéficiaires peut affecter la concurrence et les échanges entre États membres.

3.1.5. Conclusion

- (27) Eu égard aux considérations qui précèdent, la mesure en cause constitue une aide d'Etat au sens de l'article 107, paragraphe 1, du TFUE.

3.2. Compatibilité de l'aide

3.2.1. *Légalité générale*

- (28) Pour être compatibles, les régimes d'aides doivent d'abord respecter le critère de «légalité générale». La notion de «légalité générale» suppose que les conditions d'éligibilité et les critères d'octroi ne contiennent aucune clause contraire au TFUE dans les domaines autres que les aides d'Etat ⁽¹²⁾.
- (29) La mesure n'impose pas de condition relative à la nationalité belge ou à l'établissement à titre principal sur le territoire belge de l'entreprise bénéficiaire. Les bénéficiaires peuvent être établis dans un autre Etat membre de l'Union européenne ou de l'Espace économique européen. A cet égard la mesure respecte donc le critère de légalité générale.
- (30) L'introduction d'une procédure d'agrément pour les sociétés de production et les intermédiaires n'affecte pas la légalité générale de la mesure. Déjà sous le régime existant, les entreprises de production bénéficiant du régime tax shelter doivent avoir une agence stable en Belgique au moment du paiement de l'aide. L'agrément ne pose aucune condition relative à l'établissement ou la résidence en Belgique des entreprises concernées au moment de leur demande d'agrément.
- (31) Cependant, la valeur fiscale de l'attestation tax shelter est fixée à dix neuvièmes des dépenses liées à la production effectuée en Belgique. La valeur fiscale de l'attestation tax shelter est ainsi déterminée sur base des dépenses territoriales. Le montant de l'investissement et ainsi le montant de l'aide se définit en pourcentage des dépenses territoriales et varie donc selon les dépenses prévues en Belgique, ce qui est susceptible de constituer une entrave aux libertés de circulation dans le cadre du marché intérieur. Ces conditions de territorialité des dépenses peuvent être en conflit notamment avec les principes du traité assurant la libre circulation des marchandises et la libre prestation des services (articles 34 et 56 TFUE).
- (32) La mesure notifiée est basée sur le régime du Tax Shelter pour les productions audiovisuelles et subordonne donc l'aide aux jeux vidéo à des conditions territoriales. Toutefois, le régime d'aides fiscales pour le cinéma se prévaut d'une exception à la prohibition de lier les dépenses par des bénéficiaires d'aide au territoire de l'Etat membre, reconnue par la Communication de la Commission sur les aides d'Etat en faveur des œuvres audiovisuelles ⁽¹³⁾ (ci-après «Communication Cinéma») pour les aides en faveur des œuvres audiovisuelles. En revanche, la Communication en question mentionne explicitement dans son paragraphe 24 que «... les jeux ... présentent des caractéristiques différentes de celles des films en ce qui concerne leur production, leur distribution, leur commercialisation et leur consommation. En conséquence, les règles conçues pour la production cinématographique ne sauraient leur être automatiquement applicables.»
- (33) S'agissant des jeux vidéo, la Commission se réfère à deux décisions concernant des aides aux jeux vidéo en France et au Royaume Uni ⁽¹⁴⁾. La Commission garde à l'esprit qu'à l'inverse de la production des films, qui est mobile et relativement libre dans le choix des lieux pour chaque production, les jeux vidéo sont développés et souvent produits par des gens qui travaillent sur ordinateurs dans un environnement plutôt stable et de manière continue.
- (34) Pour ces raisons, la Commission n'est pas convaincue qu'il soit nécessaire ou proportionné de subordonner l'aide aux jeux vidéo à des conditions territoriales et donc a des doutes quant au respect par la mesure en cause des principes de la légalité générale et notamment des principes du Traité assurant la libre circulation des marchandises et la libre prestation des services (articles 34 et 56 du TFUE).

3.2.2. *Promotion de la culture, conformément à l'article 107, paragraphe 3, alinéa d), du TFUE*

- (35) L'article 107, paragraphe 3, alinéa d), du TFUE dispose que les aides destinées à promouvoir la culture et la conservation du patrimoine peuvent être considérées comme compatibles avec le marché intérieur quand elles n'altèrent pas les conditions des échanges et de la concurrence dans l'Union dans une mesure contraire à l'intérêt commun.
- (36) La Commission n'a pas élaboré de lignes directrices pour l'application de cette disposition concernant les aides aux jeux vidéo. Le point 24 de la Communication Cinéma confirme que les aides destinées à favoriser les jeux vidéo sont analysées au cas par cas.

⁽¹²⁾ Arrêt de la Cour du 15 juin 1993, *Matra c/ Commission*, C-225/91, considérant 41.

⁽¹³⁾ 2013/C 332/01 (JO C 332, 15.11.2013, p. 1).

⁽¹⁴⁾ Décision C 47/2006, France — Crédit d'impôt pour la création de jeux vidéo (JO L 118, 6.5.2008, p. 16), considérant 59. Décision de la Commission SA.36139 (2013/C), Royaume Uni — Aide en faveur des jeux vidéo (JO L 323, 7.11.2014, p. 1), considérant 10.

- (37) L'évaluation des aides aux jeux vidéo sur la base de l'article 107, paragraphe 3, alinéa d) du TFUE est conforme à la pratique de la Commission dans ce secteur ⁽¹⁵⁾. La Commission a notamment reconnu dans la décision relative au crédit d'impôt français en faveur des jeux vidéo que certains jeux vidéo peuvent constituer des produits culturels ⁽¹⁶⁾.
- (38) Les Communautés linguistiques de la Belgique ont développé — pour leurs propres régimes d'aide aux jeux vidéo — des critères culturels pour les jeux pouvant bénéficier d'aide, qui s'appliquent aussi au tax shelter ⁽¹⁷⁾. Les Communautés linguistiques ont mis en place un barème de sélection des projets afin de vérifier que les jeux soutenus répondent effectivement à des conditions pour une œuvre culturelle. La Commission a approuvé ces régimes.
- (39) En conclusion, la mesure soutient des projets culturels et remplit l'objectif de promotion de la culture, en application de l'article 107, paragraphe 3, alinéa d) du TFUE.

3.2.3. Caractère approprié de la mesure

- (40) La mesure vise à soutenir des projets culturels rencontrant des difficultés de financements sur le marché en raison notamment de la nature (œuvres culturelles) et risques (coûts de production certains mais audience incertaine) du projet. Elle contribue donc à financer une partie des coûts de production des jeux vidéo sélectionnés en raison de leur contribution à la promotion de la culture.
- (41) Par conséquent, la mesure est appropriée pour atteindre l'objectif poursuivi.

3.2.4. Nécessité de la mesure

- (42) Les jeux vidéo bénéficiaires constituent des œuvres culturelles promouvant la culture locale et européenne. Leur potentiel de commercialisation à l'international représente un levier pour la promotion de la culture à grande échelle.
- (43) Cependant, les projets de jeux vidéo rencontrent des difficultés de financement aux conditions du marché (voir les considérants (16) à (19) ci-dessus). Les risques financiers inhérents aux projets de jeux vidéo, dont les coûts de fabrication sont certains, contrairement aux recettes potentielles, constituent des obstacles à l'investissement privé. L'intervention publique est donc nécessaire pour permettre à une part plus grande et plus diversifiée de projets de voir le jour.

3.2.5. Proportionnalité de la mesure

- (44) Le point 24 de la Communication Cinéma établit que, dans la mesure où il peut être démontré qu'un régime d'aide axé sur des jeux ayant des finalités culturelles et éducatives est nécessaire, la Commission appliquera les mêmes critères d'intensité de l'aide établis pour les régimes d'aides en faveur des œuvres audiovisuelles.
- (45) La mesure soutient la création de jeux vidéo dans des proportions limitées. L'intensité d'aides maximale est de 34 %, et, en cas de cumul des aides limité à 50 %, conformément aux seuils établis par la Communication Cinéma. Les taux maximaux d'intensité visent à préserver l'initiative privée en obligeant les bénéficiaires d'aides à obtenir des fonds provenant d'autres ressources qu'étatiques.
- (46) En conclusion, la mesure est proportionnée à l'objectif poursuivi.

⁽¹⁵⁾ La Commission a reconnu la nécessité des soutiens en faveur des jeux vidéo dans les décisions suivantes: C 47/2006, France — Crédit d'impôt pour la création de jeux vidéo (note 13); SA.36139 (2013/C), United Kingdom — Video games tax relief (note 13); SA.33943 (2011/N), France — Prolongation du régime d'aide C 47/2006 — Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_33943; SA.39299 (2014/N), France — Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo — modifications, http://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 — http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_47892; SA.45735 (2017/N), Denmark — Scheme for the development, production and promotion of cultural and educational digital games, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_45735; SA.46572 (2017/N), Germany — Bavarian games support measure, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_46572; SA.49947 (2017/N), Belgique — Aide aux jeux vidéo (VAF Gamefonds) https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/272571/272571_2006208_95_2.pdf; 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/state_aid/cases/274922/274922_2009141_86_2.pdf; SA.51820 (2018/N), — Germany — North Rhine Westphalian games support measure https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/277019/277019_2042144_125_2.pdf

⁽¹⁶⁾ Décision C47/2006, France — Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo (note 13), considérant 64.

⁽¹⁷⁾ SA.55046, Belgique — Soutien aux jeux vidéo culturels, artistiques et éducatifs (Wallimage); SA.49947, Belgique — Aide aux jeux vidéo (VAF Gamefonds).

3.2.6. Distorsions de concurrence et effets sur les échanges limités

- (47) Compte tenu du budget relativement limité de la mesure en comparaison avec le chiffre d'affaires global du secteur des jeux vidéo belge (EUR 6 millions, représentant seulement 6 % du poids de ce secteur), les effets de distorsion induits par l'aide peuvent être considérés comme faibles.
- (48) La Commission conclut que l'aide n'aura pas pour objectif de renforcer indûment le pouvoir de marché des entreprises bénéficiaires, ni d'entraver les incitants dynamiques des acteurs du marché mais, au contraire d'accroître la diversité de l'offre sur le marché. Le bilan global de l'aide est positif pour le marché intérieur, dès lors que les distorsions de concurrence et les effets sur le commerce sont limités.

3.2.7. Conclusion

- (49) La mesure semble remplir la plupart des conditions pour être considérée comme étant une aide destinée à promouvoir la culture compatible avec le marché intérieur, conformément à l'article 107, paragraphe 3, alinéa d), du TFUE.
- (50) Néanmoins, concernant la légalité générale, les conditions de territorialité des dépenses peuvent être en conflit avec les principes de la légalité générale et notamment les principes du Traité assurant la libre circulation des marchandises et la libre prestation des services (articles 34 et 56 du TFUE).
- (51) Compte tenu des considérations énoncées ci-dessus, la Commission doute — même si une aide d'état est nécessaire pour le développement des jeux vidéo — qu'il soit nécessaire ou proportionné d'avoir des conditions territoriales liées à cette aide.
- (52) Par conséquent, la Commission doute qu'il soit légal et conforme au marché intérieur pour les jeux vidéo de seulement considérer des marchandises ou services utilisés ou consommés en Belgique comme éligibles pour cette mesure.

Compte tenu des considérations qui précèdent, la Commission invite la Belgique, dans le cadre de la procédure de l'article 108, paragraphe 2, du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne, à présenter ses observations et à fournir toute information utile pour l'évaluation des mesures dans un délai d'un mois à compter de la date de réception de la présente. Elle invite vos autorités à transmettre immédiatement une copie de cette lettre aux bénéficiaires potentiels de l'aide.

La Commission rappelle à la Belgique l'effet suspensif de l'article 108, paragraphe 3, du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne et se réfère à l'article 16 du règlement (UE) 2015/1589 du Conseil qui prévoit que toute aide illégale pourra faire l'objet d'une récupération auprès de son bénéficiaire.

Par la présente, la Commission avise la Belgique qu'elle informera les intéressés par la publication de la présente lettre et d'un résumé de celle-ci au Journal officiel de l'Union européenne. Elle informera également les intéressés dans les pays de l'AELE signataires de l'accord EEE par la publication d'une communication dans le supplément EEE du Journal officiel, ainsi que l'autorité de surveillance de l'AELE en leur envoyant une copie de la présente. Tous les intéressés susmentionnés seront invités à présenter leurs observations dans un délai d'un mois à compter de la date de cette publication.

TEXT OF LETTER IN DUTCH

1. PROCEDURE

- (1) Op 1 juli 2019 hebben de Belgische autoriteiten de Commissie in kennis gesteld van het voornemen om steun te verlenen voor de productie van videospelletjes in het kader van de “tax shelter”. Op 29 augustus 2019 heeft de Commissie hun een verzoek om inlichtingen toegezonden, waarop zij op 3 januari 2020 hebben geantwoord. Op 31 januari 2020 heeft de Commissie een verzoek om nadere inlichtingen toegezonden, waarop de Belgische autoriteiten op 3 februari 2020 hebben gereageerd. In hun brief van 12 maart 2020 hebben de Belgische autoriteiten ingestemd met een verlenging van de termijn voor de vaststelling van een besluit tot en met 30 april 2020.
- (2) De oorspronkelijke tax shelter had tot doel de audiovisuele productie te steunen en is in 2003 door de Commissie goedgekeurd⁽¹⁾. Sindsdien zijn verlengingen en wijzigingen van die regeling goedgekeurd in respectievelijk 2004⁽²⁾, 2007⁽³⁾, 2009⁽⁴⁾ en 2013⁽⁵⁾. Wijzigingen zijn laatstelijk goedgekeurd op respectievelijk 8 november 2013⁽⁶⁾ en 28 november 2014⁽⁷⁾. De huidige versie van die regeling is geldig tot en met 31 december 2020.

2. BESCHRIJVING VAN DE MAATREGEL

- (3) De verlenging van de tax shelter is bedoeld om investeringen van bedrijven in de productie van videospelletjes te steunen en aan te moedigen.

2.1. Rechtsgrondslag, looptijd en budget

- (4) De rechtsgrondslag is de wet van 29 maart 2019 tot uitbreiding van de taxshelter naar de gaming-industrie, bekendgemaakt in het Belgisch Staatsblad van 16 april 2019⁽⁸⁾. De inwerkingtreding van de wet hangt af van de voorafgaande goedkeuring door de Europese Commissie.
- (5) De maatregel loopt tot en met 31 december 2025.
- (6) Het geraamde budget bedraagt 36 miljoen EUR (6 miljoen EUR per jaar).

2.2. In aanmerking komende werken

- (7) In aanmerking komende werken zijn videospelletjes die door de bevoegde diensten van de betrokken taalgemeenschap zijn erkend als Europees videospel, d.w.z. hoofdzakelijk gerealiseerd met de hulp van auteurs en creatieve medewerkers die in België of een andere lidstaat van de Europese Economische Ruimte zijn gevestigd, en door een of meer producers of coproducers die in een of meer lidstaten van de Europese Economische Ruimte zijn gevestigd of die onder toezicht staan en daadwerkelijk worden gecontroleerd door een of meer producers en coproducers die in een of meer lidstaten van de Europese Economische Ruimte zijn gevestigd.
- (8) Deze erkenning hangt af van de culturele toets die de Gemeenschappen hebben ingevoerd voor hun eigen steunregelingen voor videospelletjes, en die door de Commissie zijn goedgekeurd in 2019 en 2020⁽⁹⁾.

2.3. Vorm van de steun en opzet van de regeling

- (9) In het kader van de geldende tax-shelterregeling heeft een onderneming (“de investeerder”) de mogelijkheid om op basis van een raamovereenkomst de producer een financiële bijdrage te verlenen voor een specifieke audiovisuele productie. Deze investering wordt gecompenseerd via een tax-shelterattest dat de investeerder recht geeft op een fiscaal voordeel in de vorm van een vermindering van zijn belastbare winst. In het kader van de belasting van vennootschapswinst zijn vennootschappen in principe belastbaar op het totale bedrag van de winst (artikel 185 van het Wetboek van de inkomstenbelastingen⁽¹⁰⁾). Om de grondslag van de belasting te bepalen, wordt de winst verminderd met de aftrekbare bestedingen (artikel 6). Normaliter kan een vennootschap de kosten die zij in het

⁽¹⁾ N 410/02 (ex-CP 77/2002), België — Staatssteun voor de productie van Belgische cinematografische en audiovisuele werken — “Tax shelter”-regeling voor de filmindustrie, http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/137343/137343_455458_39_2.pdf.

⁽²⁾ N 224/04, België — Staatssteun voor de Belgische cinematografische en audiovisuele productie — wijzigingen aan de federale “tax shelter”-regeling voor de filmindustrie, http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/140619/140619_503601_23_2.pdf.

⁽³⁾ N 121/2007, België — Fiscale maatregelen ten voordele van de audiovisuele producties — “tax shelter”-regeling — verlenging van steunmaatregel N 224/2004, http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/219141/219141_703682_36_2.pdf.

⁽⁴⁾ N 516/2009, België — “Tax shelter”-regeling ter ondersteuning van audiovisuele producties — Verlenging van steunmaatregel N 121/2007, http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/233078/233078_1210789_29_2.pdf.

⁽⁵⁾ SA.35643 (2012/N) — België, Verlenging van de “tax shelter”-regeling ter ondersteuning van audiovisuele werken, http://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/246468/246468_1451339_61_2.pdf.

⁽⁶⁾ SA.36655 (2013/N), België — Wijzigingen in de “tax shelter” ter ondersteuning van audiovisuele werken, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_36655.

⁽⁷⁾ SA.38370 (2014/N), België — Wijzigingen in de tax shelter ter ondersteuning van audiovisuele werken, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_38370.

⁽⁸⁾ <http://www.ejustice.just.fgov.be/eli/loi/2019/03/29/2019040875/moniteur>.

⁽⁹⁾ Steunmaatregel SA.55046, België — Steun voor culturele, artistieke en educatieve videospelletjes (Wallimage) en SA.49947 — België, Steun voor videospelletjes (VAF Gamefonds).

⁽¹⁰⁾ Wetboek van de inkomstenbelastingen 1992, uitgave 2020, <https://finances.belgium.be/nl/E-services/fisconetplus>.

belastbare tijdperk heeft gedaan of gedragen, aftrekken als beroepskosten (artikel 49). Met betrekking tot de beleggingswaarde is aftrekbaarheid in het belastbare tijdperk mogelijk naargelang van de inbrengwaarde (artikel 61, lid 2). In het geval van de tax shelter kan de belastingplichtige onderneming een bedrag boven haar financiële inbreng onmiddellijk aftrekken. Volgens het aangemelde ontwerp wordt in deze mogelijkheid ook voorzien voor bijdragen aan de productie van een videospelletje.

- (10) De fiscale waarde van het tax-shelterattest is vastgesteld op tien negende van de productiegerelateerde uitgaven die in België zijn gedaan. Tegelijkertijd mag de waarde van het attest niet meer bedragen dan 70 % van de productiegerelateerde uitgaven die in de Europese Economische Ruimte (EER) zijn gedaan. De fiscale waarde van het tax-shelterattest wordt dus bepaald op basis van de territoriale bestedingen. Het bedrag van de investering (en dus ook het bedrag van de steun) wordt uitgedrukt als een percentage van de territoriale bestedingen en varieert dus naargelang van de verwachte bestedingen in België.
- (11) Bijgevolg mag de steunintensiteit in het maximumscenario, waarin 70 % van het totale budget in België wordt besteed, maximaal 34 % van het totale budget bedragen, maar ligt ze lager wanneer tien negende van de productiegerelateerde uitgaven die in België zijn gedaan, minder bedraagt dan 70 % van het totale budget. Hoe dan ook is in de wet uitdrukkelijk bepaald dat alle aan de productie bestede bedragen samen niet meer dan 50 % van het totale budget mogen bedragen.
- (12) Het maximale totaalbedrag dat per werk mag worden geïnvesteerd om een tax-shelterattest te verkrijgen, bedraagt 2 375 miljoen EUR per in aanmerking komend werk.

2.4. Erkenning van de begunstigen

- (13) In de tax shelter is bepaald dat de begunstigde productiebedrijven moeten zijn erkend om aan de regeling te kunnen deelnemen. Volgens de Belgische autoriteiten is het de bedoeling dat de erkenning van vennootschappen en personen die zich niet aan de wet houden, kan worden ingetrokken.
- (14) De Belgische autoriteiten hebben verklaard dat een erkenning op korte termijn wordt toegekend aan bedrijven en tussenpersonen die daarom verzoeken. Het verzoek bevat uitsluitend identificatiegegevens, een document waaruit blijkt dat de aanvrager geen achterstallen bij de Rijksdienst voor sociale zekerheid (RSZ) heeft, en een verbintenis om de wet betreffende de tax shelter na te leven. Dit houdt met name in dat het productiebedrijf of de tussenpersoon zich ertoe verbindt zijn aanbieding van een tax-shelterattest uit te voeren in overeenstemming met de wet van 11 juli 2018 op de aanbieding van beleggingsinstrumenten aan het publiek en de toelating van beleggingsinstrumenten tot de verhandeling op een gereglementeerde markt en de Verordening van het Europees Parlement en de Raad van 14 juni 2017 betreffende het prospectus dat moet worden gepubliceerd wanneer effecten aan het publiek worden aangeboden of tot de handel op een gereglementeerde markt worden toegelaten en tot intrekking van Richtlijn 2003/71/EG ⁽¹⁾.
- (15) De Belgische autoriteiten hebben verklaard dat aan de erkenningsprocedure geen voorwaarden worden verbonden wat betreft de vestiging of verblijfplaats in België van de betrokken ondernemingen op het moment van hun aanvraag tot erkenning.

2.5. Rechtvaardiging van de steun

- (16) De Belgische autoriteiten verklaren dat de sector van de videospelletjes in België goed was voor 100 miljoen EUR in 2018, d.i. 0,08 % van de wereldmarkt (die in 2018 goed was voor ongeveer 124 miljard EUR). Veel van de ondernemingen in de sector van de videospelletjes zijn kleine ondernemingen waarvan het merendeel nog niet lang, d.w.z. minder dan zes jaar, bestaat. Gezien hun omvang en recente bestaan hebben de ondernemingen in de sector het moeilijk om zich te ontwikkelen en een groter aantal en meer gediversifieerde culturele videospelletjes te vervaardigen.
- (17) De Belgische autoriteiten stellen het volgende vast: ondanks de groei van de sector ontbreekt het aan de nodige financiële motor om door te dringen tot de markt. Net als bij een cinematografische productie vergt de ontwikkeling van spelletjes voor computers, consoles, tablets of smartphones meerdere maanden of jaren, en ook hooggekwalificeerd personeel. Net zoals in de filmindustrie komt het verkoopbare resultaat pas aan het eind van het proces. Dit maakt de sector tot een relatief riskante sector. En net zoals in de filmindustrie weet men nooit met zekerheid of een spel zal aanslaan bij het grote publiek en de investeringen rendabel zal maken. Bovendien worden projecten voor videospelletjes met een sterke educatieve, culturele of artistieke component als riskanter beschouwd omdat, ook al zijn de productiekosten dezelfde als die van op mondiaal niveau populaire videospelletjes, zij toegang tot een beperktere markt hebben.

⁽¹⁾ http://www.ejustice.just.fgov.be/mopdf/2018/07/20_2.pdf#Page18, blz. 58312-58338.

- (18) De financiële restricties vormen een belemmering voor het opzetten van grootschalige projecten met een weliswaar groot creatief potentieel, maar ook een groter budget. De productie van videospelletjes wordt dus toegespitst op pc-spelletjes en spelletjes met een kleiner budget. De financieringsmoeilijkheden vormen een belemmering voor het behoud en de ontwikkeling van plaatselijke culturele knowhow. Producers worden namelijk aangemoedigd om in onderaanneming voor buitenlandse ondernemingen te werken, veeleer dan om eigen videospelletjes te ontwikkelen.
- (19) Belgische videospelletjesbedrijven ondervinden bijgevolg vaak ernstige moeilijkheden om de nodige financiering voor nieuwe projecten te vinden. Bovendien hebben zij ook af te rekenen met een aanzienlijke internationale concurrentie.

3. BEOORDELING VAN DE MAATREGEL

3.1. Aanwezigheid van steun

- (20) In artikel 107, lid 1, VWEU is het volgende bepaald: *“Behoudens de afwijkingen waarin de Verdragen voorzien, zijn steunmaatregelen van de staten of in welke vorm ook met staatsmiddelen bekostigd, die de mededinging door begunstiging van bepaalde ondernemingen of bepaalde producties vervalsen of dreigen te vervalsen, onverenigbaar met de interne markt, voor zover deze steun het handelsverkeer tussen de lidstaten ongunstig beïnvloedt.”*

3.1.1. Staatsmiddelen

- (21) Investeersders kunnen de in het kader van de onderzochte regeling gebruikte middelen aftrekken van hun belastbare winst. Door deze in de wet vastgelegde aftrekbaarheid vermindert de opbrengst van de door de Staat geïnde belasting. Bovendien gaan deze middelen naar ondernemingen die hiertoe zijn erkend door de Staat, en dragen zij bij aan specifieke producties die een uitdrukkelijke erkenning als Europees videospel hebben gekregen van de bevoegde diensten van de betrokken taalgemeenschap. De investeringen worden bijgevolg bekostigd met staatsmiddelen en zijn toerekenbaar aan de Staat.

3.1.2. Voordeel

- (22) De maatregel is bedoeld om de door de producer van videospelletjes gedragen kosten te verminderen. Dit zijn kosten die normaliter door alle producers van videospelletjes moeten worden gedragen. Het betreft dus een last die normaliter op het budget van de begunstigde drukt.
- (23) De steun die naar de producer gaat, vloeit voort uit de bijdrage van de investeerder, die op haar beurt het gevolg is van de aftrekbaarheid van deze transactie. De Commissie stelt derhalve vast dat het uit de fiscale aftrekbaarheid voortvloeiende voordeel via de raamovereenkomst in feite wordt overgedragen aan de producer.
- (24) De maatregel verschaft de producer dus een voordeel waarvan hij in normale marktomstandigheden niet zou kunnen profiteren. De maatregel houdt dus een voordeel in ten gunste van producers van videospelletjes.

3.1.3. Selectiviteit

- (25) De maatregel is selectief aangezien alleen begunstigden wier project de selectietest doorstaat, voor steun in aanmerking komen. Bovendien heeft de steunregeling uitsluitend betrekking op de sector van de audiovisuele werken en het bewegend beeld. Voorts kunnen de betrokken investeringen (en bijgevolg ook de begunstigden) dankzij de fiscale aftrek gunstiger dan andere investeringen worden behandeld ten aanzien van de doelstelling van het belastingstelsel, terwijl ze zich ten aanzien van de doelstelling van deze regeling in een vergelijkbare juridische en feitelijke situatie bevinden, zonder dat deze behandeling wordt gerechtvaardigd door de aard en de opzet van de regeling. In het kader van het vennootschapsbelastingstelsel zou de reguliere aftrek hoogstens overeenkomen met de nominale waarde van de investering.

3.1.4. Concurrentievervalsing en beïnvloeding van het handelsverkeer tussen lidstaten

- (26) Aangezien videospelletjes internationaal worden verhandeld en deze markt open staat voor concurrentie, kan het aan de begunstigde verleende financiële voordeel de concurrentie en het handelsverkeer tussen de lidstaten ongunstig beïnvloeden.

3.1.5. Conclusie

- (27) Gelet op het voorafgaande vormt de betrokken maatregel staatssteun in de zin van artikel 107, lid 1, VWEU.

3.2. Verenigbaarheid van de steun

3.2.1. *Rechtmatigheid in algemene zin*

- (28) Om als verenigbaar te worden aangemerkt, moeten de steunregelingen in de eerste plaats voldoen aan het criterium “rechtmatigheid in algemene zin”. Het begrip “rechtmatigheid in algemene zin” veronderstelt dat de verenigbaarheidsvoorwaarden en toekenningscriteria geen bepalingen bevatten die op andere gebieden dan staatssteun strijdig zijn met het VWEU⁽¹²⁾.
- (29) De maatregel legt geen voorwaarde op met betrekking tot de Belgische nationaliteit of de hoofdvestiging op Belgisch grondgebied van de begunstigde onderneming. De begunstigten mogen gevestigd zijn in een andere lidstaat van de Europese Unie of de Europese Economische Ruimte. In dit opzicht is de maatregel dus in overeenstemming met het criterium van rechtmatigheid in algemene zin.
- (30) De invoering van een erkenningsprocedure voor productiebedrijven en tussenpersonen heeft geen gevolgen voor de algemene rechtmatigheid van de maatregel. Ook in het kader van de bestaande regeling moeten voor de tax shelter in aanmerking komende productiebedrijven op het ogenblik van de betaling van de steun over een stabiel agentschap in België beschikken. Aan de erkenning worden geen voorwaarden verbonden wat betreft de vestiging of verblijfplaats in België van de betrokken ondernemingen op het tijdstip van hun aanvraag tot erkenning.
- (31) De fiscale waarde van het tax-shelterattest wordt evenwel vastgesteld op tien negende van de productiegerelateerde uitgaven die in België zijn gedaan. De fiscale waarde van het tax-shelterattest wordt dus bepaald op basis van de territoriale bestedingen. Het bedrag van de investering, en dus ook het bedrag van de steun, wordt uitgedrukt als een percentage van de territoriale bestedingen en varieert dus naargelang van de verwachte bestedingen in België, wat een belemmering kan vormen voor de vrijheden van verkeer in het kader van de interne markt. Deze territoriale bestedingsvoorwaarden kunnen met name in strijd zijn met de beginselen van het Verdrag die het vrije verkeer van goederen en het vrij verrichten van diensten waarborgen (artikelen 34 en 56 VWEU).
- (32) De aangemelde maatregel is gebaseerd op de tax shelter voor audiovisuele producties en koppelt de steun voor videospelletjes dus aan territoriale voorwaarden. De regeling inzake fiscale steun voor de filmindustrie voorziet evenwel in een uitzondering op het verbod om uitgaven van begunstigten van steun te koppelen aan het grondgebied van de lidstaat, een uitzondering die door de mededeling van de Commissie betreffende staatssteun voor audiovisuele werken⁽¹³⁾ (hierna “de filmmededeling”) wordt toegestaan voor steunregelingen voor audiovisuele werken. In punt 24 van de betrokken mededeling is evenwel uitdrukkelijk het volgende vermeld over games: “zij hebben, wat productie, distributie, commercialisering en consumptie betreft, andere kenmerken dan films. Daarom kunnen de regels die voor de filmproductie zijn ontworpen, niet automatisch worden toegepast op games.”
- (33) Met betrekking tot videospelletjes verwijst de Commissie naar twee besluiten betreffende steunregelingen voor videospelletjes in Frankrijk en het Verenigd Koninkrijk⁽¹⁴⁾. De Commissie wijst erop dat videospelletjes, in tegenstelling tot films, waarvan de productie mobiel is en relatief vrij qua locatiekeuze, worden ontwikkeld en vaak worden geproduceerd door mensen die in een vrij stabiele omgeving en continu op computers werken.
- (34) Daarom is de Commissie niet overtuigd dat het noodzakelijk of evenredig is aan steun voor videospelletjes territoriale voorwaarden te koppelen, en betwijfelt zij derhalve of de betrokken maatregel in overeenstemming is met de beginselen inzake rechtmatigheid in algemene zin, en met name de beginselen van het Verdrag die het vrije verkeer van goederen en het vrij verrichten van diensten waarborgen (artikelen 34 en 56 VWEU).

3.2.2. *Bevordering van de cultuur, overeenkomstig artikel 107, lid 3, onder d), VWEU*

- (35) In artikel 107, lid 3, onder d), VWEU is bepaald dat steunmaatregelen om de cultuur en de instandhouding van het culturele erfgoed te bevorderen verenigbaar kunnen worden verklaard met de interne markt wanneer door deze maatregelen de voorwaarden inzake het handelsverkeer en de mededingingsvoorwaarden in de Unie niet zodanig worden veranderd dat het gemeenschappelijk belang wordt geschaad.
- (36) De Commissie heeft geen richtsnoeren vastgesteld voor de toepassing van deze bepaling met betrekking tot videospelletjes. In punt 24 van de filmmededeling wordt bevestigd dat steunmaatregelen ten behoeve van games van geval tot geval worden beoordeeld.

⁽¹²⁾ Arrest van het Hof van Justitie van 15 juni 1993, *Matra c/Commissie*, C-225/91, punt 41.

⁽¹³⁾ 2013/C 332/01 (PB C 332 van 15.11.2013, blz. 1).

⁽¹⁴⁾ Beschikking C 47/2006, Frankrijk — Belastingkrediet voor de vervaardiging van videospelletjes (PB L 118, 6.5.2008, blz. 16), punt 59. Beschikking van de Commissie SA.36139, Verenigd Koninkrijk — Steun voor videospelletjes (PB L 323, 7.11.2014, blz. 1), punt 10.

- (37) De beoordeling van de steun voor videospelletjes op basis van artikel 107, lid 3, onder d), VWEU is in overeenstemming met de praktijk van de Commissie in deze sector ⁽¹⁵⁾. De Commissie heeft met name in het besluit betreffende belastingkrediet voor videospelletjes erkend dat bepaalde videospelletjes culturele producten kunnen vormen ⁽¹⁶⁾.
- (38) De taalgemeenschappen van België hebben voor hun eigen steunregelingen voor videospelletjes culturele criteria ontwikkeld die van toepassing zijn op de voor steun in aanmerking komende spelletjes, en dus ook op de tax shelter ⁽¹⁷⁾. Zij hebben een tabel voor de selectie van projecten opgesteld om na te gaan of de spelletjes waarvoor steun wordt verleend, daadwerkelijk voldoen aan de voorwaarden voor een cultureel werk. De Commissie heeft deze regelingen goedgekeurd.
- (39) Concluderend kan worden gesteld dat de maatregel culturele projecten ondersteunt en tot doel heeft de cultuur te bevorderen, overeenkomstig artikel 107, lid 3, onder d), VWEU.

3.2.3. Geschiktheid van de maatregel

- (40) Doel van de maatregel is culturele projecten te ondersteunen die moeilijk financiering vinden op de markt, met name vanwege hun aard (culturele werken) en hun risico's (vaststaande productiekosten, maar onzeker publiek). Hij zorgt dus voor een gedeeltelijke financiering van de productiekosten van de geselecteerde videospelletjes omdat die bijdragen aan de bevordering van cultuur.
- (41) Bijgevolg is de maatregel geschikt om het nagestreefde doel te bereiken.

3.2.4. Noodzaak van de maatregel

- (42) De begunstigde videospelletjes zijn culturele werken die de lokale en Europese cultuur bevorderen. Hun internationale marktpotentieel is een hefboom voor de bevordering van cultuur op grote schaal.
- (43) De videospelletjesprojecten vinden moeilijk financiering tegen marktvoorwaarden (zie de punten 16 tot en met 19). De aan de videospelletjesprojecten inherente financiële risico's (tegenover de zekere productiekosten staan onzekere inkomsten) vormen een belemmering voor particuliere investeringen. Overheidsinterventie is dus noodzakelijk om een groter aantal en meer gediversifieerde projecten te kunnen realiseren.

3.2.5. Evenredigheid van de maatregel

- (44) In punt 24 van de filmmededeling is bepaald dat, wanneer kan worden aangetoond dat een steunregeling noodzakelijk is omdat deze is gericht op games met een cultureel of educatief doel, de Commissie dezelfde criteria inzake steunintensiteit zal toepassen op de steunregelingen voor audiovisuele werken.
- (45) De maatregel ondersteunt de vervaardiging van videospelletjes op beperkte schaal. De maximale steunintensiteit bedraagt 34 %, en in het geval van cumulatie van steun 50 %, in overeenstemming met de in de filmmededeling vastgestelde drempels. De maximale steunintensiteiten hebben tot doel het particuliere initiatief te vrijwaren door de begunstigten te verplichten andere dan staatsmiddelen te verkrijgen.
- (46) Concluderend kan worden gesteld dat de maatregel in verhouding staat tot het beoogde doel.

⁽¹⁵⁾ De Commissie heeft de noodzaak van steun voor videospelletjes erkend in de volgende besluiten: C 47/2006, Frankrijk — Belastingkrediet voor de vervaardiging van videospelletjes (voetnoot 13); SA.36139 (2013/C), Verenigd Koninkrijk — Belastingverlaging voor videospelletjes (voetnoot 13); SA.33943 (2011/N) — Frankrijk — Prolongation du régime d'aide C 47/2006 — Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_33943; SA.39299 (2014/N), Frankrijk — Belastingkrediet voor de vervaardiging van videospelletjes — wijzigingen, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_39299; SA.47892 (2017/N), Frankrijk — Belastingkrediet voor de vervaardiging van videospelletjes — wijzigingen en verlenging — http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_47892; SA.45735 (2017/N), Denemarken — Scheme for the development, production and promotion of cultural and educational digital games, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_45735; SA.46572 (2017/N), Duitsland — Bavarian games support measure, http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_46572; SA.49947 (2017/N), België — Steun voor videospelletjes (VAF Gamefonds) https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/272571/272571_2006208_95_2.pdf; SA.50512 (2018/N), Frankrijk — Fonds d'aides aux jeux vidéo — volets écriture, création de propriétés intellectuelles et opérations à caractère collectif https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/274922/274922_2009141_86_2.pdf; SA.51820 (2018/N), Duitsland — North Rhine Westphalian games support measure https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/277019/277019_2042144_125_2.pdf

⁽¹⁶⁾ Beschikking C47/2006, Frankrijk — Belastingkrediet voor de vervaardiging van videospelletjes (voetnoot 13), punt 64.

⁽¹⁷⁾ SA.55046, België — Steun voor culturele, artistieke en educatieve videospelletjes (Wallimage); SA.49947, België — Steun voor videospelletjes (VAF Gamefonds).

3.2.6. Verstoring van de mededinging en beïnvloeding van het beperkte handelsverkeer

- (47) Gelet op het relatief beperkte budget van de maatregel ten opzichte van het totale omzetcijfer van de Belgische videospelletjessector (6 miljoen EUR, goed voor slechts 6 % van de sector), kan de door de steun veroorzaakte verstoring als zwak worden beschouwd.
- (48) De Commissie concludeert dat de steun er niet toe strekt de marktpositie van de begunstigde ondernemingen buitensporig te versterken, noch de dynamische prikkels voor de marktdeelnemers te verstoren, maar tot doel heeft de diversiteit van het aanbod op de markt te vergroten. De voordelen van de steun voor de interne markt wegen op tegen de nadelen, aangezien de verstoring van de mededinging en de beïnvloeding van het handelsverkeer beperkt zijn.

3.2.7. Conclusie

- (49) De maatregel lijkt te voldoen aan de meeste voorwaarden om te worden beschouwd als een steunmaatregel ter bevordering van cultuur die verenigbaar is met de interne markt, overeenkomstig artikel 107, lid 3, onder d), VWEU.
- (50) Niettemin kunnen met betrekking tot de rechtmatigheid in algemene zin de territoriale bestedingsvoorwaarden in strijd zijn met de beginselen inzake rechtmatigheid in algemene zin, en met name de beginselen van het Verdrag die het vrije verkeer van goederen en het vrij verrichten van diensten waarborgen (artikelen 34 en 56 VWEU).
- (51) Gelet op het bovenstaande betwijfelt de Commissie — zelfs wanneer een steunmaatregel van de staten nodig is voor de ontwikkeling van videospelletjes — of het nodig of evenredig is aan die steunmaatregel territorialiteitsvoorwaarden te koppelen.
- (52) Bijgevolg betwijfelt de Commissie of het wettig is, en in overeenstemming met de interne markt voor videospelletjes, aan te nemen dat alleen in België gebruikte of verbruikte goederen of diensten in aanmerking komen voor die maatregel.

Gelet op de bovenstaande overwegingen verzoekt de Commissie België in het kader van de procedure van artikel 108, lid 2, van het Verdrag betreffende de werking van de Europese Unie binnen één maand vanaf de datum van ontvangst van dit schrijven zijn opmerkingen te maken en alle dienstige inlichtingen te verstrekken voor de beoordeling van de maatregelen. Zij verzoekt uw autoriteiten onverwijld een afschrift van deze brief aan de potentiële begunstigden van de steunmaatregel te doen toekomen.

De Commissie wijst België op de schorsende werking van artikel 108, lid 3, van het Verdrag betreffende de werking van de Europese Unie. Zij verwijst naar artikel 16 van Verordening (EU) 2015/1589 van de Raad, volgens hetwelk elke onrechtmatige steun van de begunstigde kan worden teruggevorderd.

Voorts deelt de Commissie België mee dat zij de belanghebbenden door de bekendmaking van dit schrijven en van een samenvatting ervan in het Publicatieblad van de Europese Unie in kennis zal stellen. Tevens zal zij de belanghebbenden in de EVA-Staten die partij zijn bij de EER-Overeenkomst door de bekendmaking van een mededeling in het EER-Supplement bij het Publicatieblad in kennis stellen, alsmede de Toezichthoudende Autoriteit van de EVA door haar een afschrift van dit schrijven toe te zenden. Alle bovengenoemde belanghebbenden zal worden verzocht hun opmerkingen te maken binnen één maand vanaf de datum van deze bekendmaking.
