

**KOMISSION PÄÄTÖS (EU) 2022/1978,
annettu 25 päivänä heinäkuuta 2022,
TUKIJÄRJESTELMÄSTÄ SA.54817 (2020/C) (ex 2019/N), jonka Belgia aikoo toteuttaa tukeakseen
videopelien tuotantoa**

(tiedoksiannettu numerolla C(2022) 5130)

(Ainoastaan ranskan- ja hollanninkieliset tekstit ovat todistusvoimaisia)

(ETA:n kannalta merkityksellinen teksti)

EUROOPAN KOMISSIO, joka

ottaa huomioon Euroopan unionin toiminnasta tehdyn sopimuksen ja erityisesti sen 108 artiklan 2 kohdan ensimmäisen alakohdan,

ottaa huomioon sopimuksen Euroopan talousalueesta ja erityisesti sen 62 artiklan 1 kohdan a alakohdan,

on mainittujen artiklojen mukaisesti kehottanut asianomaisia esittämään huomautuksensa ⁽¹⁾ ja ottaa huomioon nämä huomautukset,

sekä katsoo seuraavaa:

1. MENETTELY

- (1) Belgia ilmoitti komissiolle videopelien tuotannon tukijärjestelmästä 1 päivänä heinäkuuta 2019 päivätyllä kirjeellä. Se toimitti komissiolle lisätietoja 3 päivänä tammikuuta 2020 ja 2 päivänä helmikuuta 2020 päivätyillä kirjeillä.
- (2) Komissio ilmoitti Belgialle 30 päivänä huhtikuuta 2020 päivätyllä kirjeellä päätöksestään aloittaa Euroopan unionin toiminnasta tehdyn sopimuksen, jäljempänä 'SEUT-sopimus', 108 artiklan 2 kohdassa tarkoitettu menettely kyseisestä tuesta.
- (3) Komission päätös menettelyn aloittamisesta on julkaistu *Euroopan unionin virallisessa lehdessä* ⁽²⁾. Komissio on kehottanut asianomaisia esittämään huomautuksensa kyseisestä tuesta.
- (4) Belgia esitti lausuntonsa menettelyn aloittamista koskevasta päätöksestä 29 päivänä toukokuuta 2020 päivätyssä kirjeessään.
- (5) Komissio sai yhdeltä asianomaiselta huomautuksia asiasta 16 päivänä heinäkuuta 2020. Komissio toimitti huomautukset Belgialle lausuntoa varten ja sai sen lausunnon 30 päivänä marraskuuta 2020 päivätyssä kirjeessä.
- (6) Belgia ilmoitti komissiolle 29 päivänä toukokuuta 2020 päivätyssä kirjeessään aikovansa muuttaa tuen perustana olevaa lainsäädäntöä ja ilmoitti 30 päivänä marraskuuta 2021, että kyseiset muutokset sisältävä lakiehdotus ⁽³⁾ oli annettu Belgian edustajainhuoneen (Chambre des représentants / Kamer van Volksvertegenwoordigers) käsiteltäväksi.
- (7) Belgia esitti lisätietoja 10 päivänä kesäkuuta 2021 ja 8 päivänä joulukuuta 2021 sekä 10 päivänä helmikuuta 2022 ja 29 päivänä maaliskuuta 2022.

⁽¹⁾ Päätös C(2020) 2648 final, annettu 30 päivänä huhtikuuta 2020 (EUVL C 206, 19.6.2020, s. 11).

⁽²⁾ EUVL C 206, 19.6.2020, s. 11.

⁽³⁾ <https://www.lachambre.be/FLWB/PDF/55/1590/55K1590001.pdf>

2. TUKIJÄRJESTELMÄN YKSITYISKOHTAINEN KUVAUS

2.1 Järjestelmän muoto, oikeusperusta ja voimassaolo

- (8) Tukijärjestelmässä on kyse videopelien tuotantoon tarkoitettusta verosuojajärjestelmästä. Tarkoituksena on laajentaa alkuperäistä verosuojaa, jonka tavoitteena oli tukea audiovisuaalisten teosten tuotantoa ja jonka komissio hyväksyi vuonna 2003 ⁽⁴⁾. Edellä mainitun järjestelmän voimassaoloa on sittemmin pidennetty ja järjestelmään on tehty muutoksia. Pidennyksiä ja muutoksia on hyväksytty vuosina 2004 ⁽⁵⁾, 2007 ⁽⁶⁾, 2009 ⁽⁷⁾, 2013 ⁽⁸⁾ ja 2014 ⁽⁹⁾. Vuoden 2014 verosuojaa pidennettiin ilman muutoksia vuonna 2020 ⁽¹⁰⁾. Kyseisen järjestelmän tämänhetkinen versio on voimassa 31 päivään joulukuuta 2026 saakka.
- (9) Oikeusperustana ovat tuloverokoodeksi (Code des impôts sur les revenus) ⁽¹¹⁾ ja 29 päivänä maaliskuuta 2019 annettu ja 16 päivänä huhtikuuta 2019 virallisessa lehdessä (Moniteur belge) julkaistu laki ⁽¹²⁾, jolla verosuoja on tarkoitus ulottaa koskemaan myös videopelialaa, ja sen muutos, joka on parhaillaan Belgian edustajainhuoneen käsiteltävänä ⁽¹³⁾. Muutos on määrä hyväksyä sen jälkeen, kun komissio on antanut asiassa myönteisen päätöksen.
- (10) Tuen voimassaoloa on pidennetty 31 päivään joulukuuta 2027 saakka ⁽¹⁴⁾.

2.2 Budjetti

- (11) Budjetin suuruudeksi on arvioitu 36 000 000 euroa (6 000 000 euroa vuodessa). Määrä katetaan Belgian liittovaltion budjetista.

2.3 Tuen tavoite ja tukikelpoiset teokset

- (12) Kyseisen järjestelmän tarkoituksena on auttaa ja kannustaa yrityksiä investoimaan videopelien tuotantoon myöntämällä tällaisille yrityksille veroetu. Yhtiöt, jotka ovat yhtiöverovelvollisia Belgiassa ja jotka täyttävät vaaditut edellytykset, voivat hakea kyseisen tukijärjestelmän tarjoamaa verosuojaa.
- (13) Päästäkseen osallisiksi näistä veronalennuksista yritysten on investoitava videopelejä tuottavien yhtiöiden sellaisiin tuotantoihin, jotka asianomaisen yhteisön toimivaltaiset viranomaiset ovat hyväksyneet eurooppalaisiksi videopeleiksi eli joiden toteuttajina on pääosin Belgiassa tai muussa ETA-valtiossa asuvia tekijöitä ja luovia yhteistyökumppaneita tai joiden valvonnasta ja tosiasiallisesta hallinnasta vastaa yksi tai useampi yhteen tai useampaan ETA-valtioon sijoittautunut tuottaja tai yhteistuottaja.

⁽⁴⁾ N 410/02 (ex-CP 77/2002), Belgia – Aides d'État à la production cinématographique et audiovisuelle belge – régime dit du "tax shelter" cinématographique (Valtiontuet belgialaisten elokuvien ja audiovisuaalisten teosten tuotantoon – niin sanottu elokuvien verosuojajärjestelmä) (https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/137343/137343_455458_39_2.pdf).

⁽⁵⁾ N 224/04, Belgia – Aides d'État à la production cinématographique et audiovisuelle belge – modifications au régime fédéral dit du "tax shelter" cinématographique (Valtiontuet belgialaisten elokuvien ja audiovisuaalisten teosten tuotantoon – muutokset niin sanottuun liittovaltiolliseen elokuvien verosuojajärjestelmään) (https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/140619/140619_503601_23_2.pdf).

⁽⁶⁾ N 121/2007, Belgia – Mesures fiscales en faveur de la production audiovisuelle – exonération fiscale (tax shelter) – Prolongation de l'aide n° N 224/2004 (Verotoimenpiteet audiovisuaalisten teosten tuotannon hyväksi – verovapautus (verosuoja) – tuen nro N 224/2004 voimassaolon pidentäminen) (https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/219141/219141_703682_36_2.pdf).

⁽⁷⁾ N 516/2009, Belgia – Régime d'exonération fiscale (tax shelter) en faveur de la production audiovisuelle – Prolongation de l'aide n° N 121/2007 (Verovapautusjärjestelmä (verosuoja) audiovisuaalisten teosten tuotannon hyväksi – tuen nro N 121/2007 voimassaolon pidentäminen) (https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/233078/233078_1210789_29_2.pdf).

⁽⁸⁾ SA.35643 (2012/N), Belgia – Prolongation du "tax shelter" pour soutenir des œuvres audiovisuelles (Audiovisuaalisten teosten tukemiseen tarkoitettua "verosuojan" voimassaolon pidentäminen) (https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/246468/246468_1451339_61_2.pdf), ja SA.36655 (2013/N), Belgia – Modifications du "tax shelter" pour soutenir des œuvres audiovisuelles (Muutokset audiovisuaalisten teosten tukemiseen tarkoitettuun "verosuojaan") (https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/248603/248603_1525887_174_2.pdf).

⁽⁹⁾ SA.38370 (2014/N), Belgia – Modifications du "tax shelter" pour soutenir des œuvres audiovisuelles (Muutokset audiovisuaalisten teosten tukemiseen tarkoitettuun "verosuojaan") (https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/253328/253328_1646431_87_2.pdf).

⁽¹⁰⁾ SA.59274 (2020/N), Belgia – Prolongation du Régime d'aide Tax Shelter pour la production des œuvres audiovisuelles SA.38370 (2014/N) (Audiovisuaalisten teosten tuotantoa tukevan verosuojajärjestelmän SA.38370 (2014/N) voimassaolon pidentäminen) (https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/120215/289138_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⁾ Ks. alaviite nro 3.

⁽¹⁴⁾ Belgia ehdotti 1 päivänä heinäkuuta 2019 antamassaan ilmoituksessa, että tuki olisi voimassa 31 päivään joulukuuta 2025 saakka. Kyseisen ilmoituksen antamisesta on jo kulunut aikaa, ja Belgia on halunnut pidentää tuen voimassaoloa 31 päivään joulukuuta 2027 saakka.

- (14) Videopelien hyväksyminen riippuu kulttuuritesteistä sellaisina kuin flaaminkielinen yhteisö ja Vallonia ovat ottaneet ne käyttöön omissa videopelien tukijärjestelmissään. Komissio on hyväksynyt nämä testit (flaaminkielisen yhteisön tukijärjestelmän osalta vuonna 2018 ⁽¹⁵⁾ (järjestelmän voimassaoloa pidennettiin ja siihen tehtiin muutoksia vuonna 2022 ⁽¹⁶⁾) ja Vallonian tukijärjestelmän osalta vuonna 2020 ⁽¹⁷⁾). Testikriteereissä vaaditaan, että peli on luonteeltaan kulttuurista edistävä ja taiteellinen, että tuotantotoiminnalla ja tekijöillä on kulttuurisia yhteyksiä Flanderiin tai Valloniaan ja että peli on luonteeltaan innovatiivinen ja luova. Tämän takia Belgia on sitoutunut siihen, että Belgian liittovaltio tekee flaaminkielisen yhteisön, ranskankielisen yhteisön ja saksankielisen yhteisön kanssa yhteistyösopimuksen yhteisöjen ja liittovaltion toimivaltuuksista verosuojajärjestelmän alalla. Belgia täsmentää, että toimenpiteen voimassaoloaikana kyseiset yhteisöt hyväksyvät videopelejä verosuojajärjestelmään samoilla kriteereillä, joita flaaminkielinen yhteisö ja Vallonia soveltavat omissa videopelien tukijärjestelmissään.

2.4 Tuen muoto, järjestelmän organisointi, tuen intensiteetti ja kumuloituminen

- (15) Voimassa olevassa verosuojajärjestelmässä yritys ("sijoittaja") voi puitesopimuksen perusteella antaa rahallista avustusta tuottajalle tietyn audiovisuaalisen teoksen tuotantoa varten. Tästä investoinnista sijoittaja saa vastineeksi "verosuojatodistuksen" (attestation tax shelter), joka antaa sille veroedun alentamalla sen verotettavia voittoja. Yhtiöiden voittojen verotuksessa periaatteena on, että yhtiöt maksavat veroa voittojen kokonaismäärästä (tuloverokoodin 185 §). Veron perusteena olevan määrän määrittämiseksi voitoista vähennetään vähennyskelpoiset kulut (tuloverokoodin 6 §). Tavallisesti yritys voi vähentää elinkeinomenot, joita sillä on ollut tai joita sille on aiheutunut verokauden aikana (tuloverokoodin 49 §). Investointien arvo voi olla vähennyskelpoinen rahoituksen arvon mukaan (tuloverokoodin 61 §:n 2 momentti). Verosuojan tapauksessa verotettava yritys voi vähentää välittömästi 421 prosenttia investoiduista rahasummista eli määrän, joka on sen antamaa rahallista avustusta suurempi. Ilmoitetussa hankkeessa tämä mahdollisuus tarjotaan myös silloin, kun on kyse videopelien tuotantoon annettavasta rahoituksesta.
- (16) Belgian ilmoittamassa järjestelmässä verosuojatodistuksen verotusarvon määrittämisen perusteena oli 70 prosenttia ETA-alueella syntyneistä tuotanto- ja toimintakustannuksista tai, mikäli Belgiassa syntyneiden tuotanto- ja toimintakustannusten osuus on alle 63 prosenttia kokonaisbudjetista, 70 prosenttia Belgiassa syntyneistä tuotanto- ja toimintakustannuksista. Mahdollisista investoinneista saatavan tuen määräksi tietyssä tuotannossa on asetettu 48 prosenttia asianomaisesta verosuojatodistuksen verotusarvosta. Näin ollen enimmäistapauksessa, jossa vähintään 63 prosenttia kokonaisbudjetista on käytetty Belgiassa, tuen intensiteetti voisi olla 48 prosenttia kustannusten 70 prosentin osuudesta tai 33,6 prosenttia tuotantobudjetista, mutta se on tätä pienempi silloin, kun Belgiassa syntyneiden tuotantoon liittyvien kustannusten osuus on alle 63 prosenttia kokonaisbudjetista. Jos tuotannolle on annettu myös muita tukia, tuen intensiteetti voi olla enintään 50 prosenttia.
- (17) Järjestelmän alkuperäisessä mallissa verosuojatodistuksen verotusarvo määritetään siis kulujen aluesidonnaisuuden perusteella. Investoinnin määrä (ja näin ollen tuen määrä) riippuu aluesidonnaisten kulujen osuudesta ja vaihtelee siis Belgiassa syntyvien kulujen määrän mukaan.

2.5 Tuensaajien hyväksyminen

- (18) Verosuojajärjestelmässä tuotantoyhtiöiden, joille tukea voidaan antaa, on saatava hyväksyntä ennen kuin ne voivat osallistua verosuojajärjestelmään. Belgian mukaan tarkoituksena on, että hyväksyntä voidaan peruuttaa sellaisilta yhtiöiltä ja henkilöiltä, jotka eivät noudata lakia ⁽¹⁸⁾.

⁽¹⁵⁾ Tuki SA.49947, Belgia – Aide aux jeux vidéo (VAF Gamefonds) (Videopeleille tarkoitettu tuki (VAF Gamefonds)) (https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_49947).

⁽¹⁶⁾ Tuki SA.101526, Belgia – VAF Gamefonds, johdanto-osan 23 perustelukappale (https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_101526).

⁽¹⁷⁾ Tuki SA.55046, Belgia – Soutien aux jeux vidéo culturels, artistiques et éducatifs (Wallimage) (Tuki kulttuurista edistäville, taiteellisille ja pedagogisille videopeleille (Wallimage)), johdanto-osan 14 perustelukappale (https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_55046); Vallonia sisältää saksankielisen alueen.

⁽¹⁸⁾ Tuloverokoodin 194b §:n 1 momentin 2 kohdan mukaan hyväksymisedellytyksistä päätetään kuninkaan asetuksella.

- (19) Belgia on selostanut, että hyväksyntä myönnetään nopeasti asianomaisten tuotantoyhtiöiden hakemuksesta. Hakemukseen on sisällytettävä ainoastaan tunnistetiedot, asiakirja, josta käy ilmi, että hakijalla ei ole maksamattomia sosiaaliturvamaksuja, ja sitoumus noudattaa verosuojaan liittyvää lainsäädäntöä. Tämä tarkoittaa eritoten sitä, että tuotantoyhtiö sitoutuu tekemään verosuojatodistusta koskevan tarjouksensa sijoitusvälineiden yleisölle tarjoamisesta ja sijoitusvälineiden ottamisesta kaupankäynnin kohteeksi säännellyillä markkinoilla 11 päivänä heinäkuuta 2018 annetun lain⁽¹⁹⁾ säännösten ja Euroopan parlamentin ja neuvoston asetuksen (EU) 2017/1129⁽²⁰⁾ säännösten mukaisesti.
- (20) Belgia on selostanut, että hyväksymismenettelyyn ei sisälly minkäänlaista edellytystä siitä, että asianomaisten yritysten pitäisi olla sijoittautuneita Belgiaan tai että niiden toimipaikan pitäisi olla Belgiassa ajankohtana, jona ne hakevat hyväksyntää.

2.6 Tuen perustelut

- (21) Ilmoituksessaan Belgia on selostanut, että Belgiassa vuonna 2018 videopelialan arvo oli 100 000 000 euroa eli sen osuus maailmanmarkkinoista oli 0,08 prosenttia (arvon arvioitiin vuoden 2018 aikana nousevan 124 000 000 000 euroon).
- (22) Belgia on sittemmin päivittänyt näitä tietoja. Vuonna 2020 videopelialan maailmanlaajuiset tulot olivat kaikkiaan 159 800 000 000 Yhdysvaltain dollaria⁽²¹⁾, josta Belgian kyseiselle vuodelle ilmoittamat Belgian markkinoiden kokonaistulot olivat 82 000 000 euroa eli vain 0,05 prosenttia. Euroopan markkinoiden osuus videopeliamarkkinoista on 19 prosenttia, eli niiden arvo on 29 600 000 000 Yhdysvaltain dollaria, toisin sanoen yli 27 600 000 000 euroa. Vuonna 2020 Belgian videopeliamarkkinoiden osuus koko Euroopan videopeliamarkkinoista oli siis 0,3 prosenttia. Vuoden 2019 tietojen perusteella Belgian videopeliala työllisti 1 000 henkilöä Euroopan videopelialan kaikkiaan 87 628 henkilöstä. Belgiassa oli 63 videopelejä kehittävää studiota, kun taas koko Euroopassa määrä oli 4 913⁽²²⁾. Nämä luvut osoittavat, että Belgian videopelialalla on Euroopan markkinoilla vaatimaton asema. Belgiassa monet videopelialalla toimivista yrityksistä ovat pieniä. Suuri osa näistä yrityksistä on uusia, toisin sanoen niiden perustamisesta on alle kuusi vuotta. Koska alan yritykset ovat pieniä ja nuoria, niillä on vaikeuksia kehittyä, mikä taas on esteenä sille, että alalla saataisiin kehitettyä aiempaa enemmän kulttuuria edistäviä videopelejä ja näin ollen kasvatettua monimuotoisuutta.
- (23) Belgia on todennut seuraavaa: Alan kasvusta huolimatta toimialalla ei ole markkinoiden valloittamiseen tarvittavaa taloudellista moottoria. Elokuviin tuotannon tavoin pelien kehittäminen tietokoneelle, konsolille, tabletille tai älypuhelimelle vie useita kuukausia tai vuosia. Se edellyttää pitkälle koulutettua henkilöstöä. Kuten elokuvissa, kaupallistettava lopputulos syntyy vasta kyseisen prosessin päätteeksi. Näiden tekijöiden takia ala on verrattain riskialtis. Ja kuten elokuva-alalla, koskaan ei voida varmasti tietää, onnistuuko peli vetämään puoleensa suurta yleisöä niin, että siihen investoiminen on ollut kannattavaa. Videopelihankkeita, joissa on vahva pedagoginen, kulttuurista edistävä tai taiteellinen osatekijä, pidetään lisäksi muita hankkeita riskialttiimpina, sillä niillä on yhtä suuret tuotantokustannukset kuin maailmanlaajuisesti suosituilla videopeleillä mutta niiden markkinat ovat rajatummat.
- (24) Taloudelliset rajoitukset rajoittavat mahdollisuuksia käynnistää suuria hankkeita, joissa on merkittävää luovaa potentiaalia mutta myös suuri budjetti. Videopelien tuotannossa on näin ollen keskitytty tietokonepeleihin ja pienen budjetin peleihin. Rahoitusvaikeudet hankaloittavat paikallisen kulttuurisen tietotaidon ylläpitämistä ja kehittämistä. Tuottajia houkutellaan työskentelemään alihankkijoina ulkomaisille yrityksille omien videopelien kehittämisen sijaan.
- (25) Belgialaisilla videopelilyhtiöillä on näin ollen usein suuria vaikeuksia löytää tarvittavaa rahoitusta uusille hankkeille. Lisäksi niiden kohtaama kansainvälinen kilpailu on kiivasta.

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

⁽²⁰⁾ Arvopapereiden yleisölle tarjoamisen tai kaupankäynnin kohteeksi säännellyillä markkinoilla ottamisen yhteydessä julkaistavasta esitteestä ja direktiivin 2003/71/EY kumoamisesta 14 päivänä kesäkuuta 2017 annettu Euroopan parlamentin ja neuvoston asetus (EU) 2017/1129 (EUVL L 168, 30.6.2017, s. 12).

⁽²¹⁾ Newzoo – Global Games Market Report 2020, ladattavissa osoitteesta newzoo.com.

⁽²²⁾ European Game Developers Federation -liiton yhteistyössä Interactive Software Federation of Europe -liiton kanssa vuodelta 2019 laatima raportti. Kerätyt tiedot koskevat valtaosaa Euroopan unionin jäsenvaltioista sekä joitain Euroopan unionin ulkopuolisia maita (https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2021/08/EGDF_report2021.pdf).

- (26) Verosuoja auttaa kasvattamaan yksityisten investointien määrää videopelien tuotannon alalla, kuten tapahtui silloin, kun verosuoja otettiin käyttöön elokuvien ja audiovisuaalisten teosten tuotannossa.

2.7 Kuvaus menettelyn aloittamiseen johtaneista syistä

- (27) Järjestelmä, sellaisena kuin siitä alun perin ilmoitettiin komissiolle, herätti epäilyksiä sen yleisestä laillisuudesta. Verosuojatodistuksen verotusarvo määritetään kulujen aluesidonnaisuuden perusteella. Tämä aluesidonnaisuus olisi voinut olla ristiriidassa yleisen laillisuuden periaatteiden ja erityisesti niiden SEUT-sopimuksen periaatteiden kanssa, joilla taataan tavaroiden vapaa liikkuvuus ja palvelujen tarjoamisen vapaus (SEUT-sopimuksen 34 ja 56 artikla).
- (28) Komissio ilmaisi epäilevänsä, oliko sääntöjenmukaista ja sisämarkkinoille soveltuvaa määritellä videopeleille annettavan tuen yhteydessä investoinnin määrä ja näin ollen tuen määrä prosenttiosuutena Belgian alueella syntyvistä kuluista ja oliko välttämätöntä tai oikeasuhteista liittää kyseiseen tukeen aluesidonnaisuutta.

3. ASIANOMAISTEN HUOMAUTUKSET

- (29) Vlaamse Onafhankelijke Film & Televisie Producenten -järjestö (riippumattomien flaamilaisten elokuva- ja televisio-tuottajien järjestö, jäljempänä 'VOFTP') esitti huomautuksensa ilmoitetusta tukijärjestelmästä 16 päivänä heinäkuuta 2020 päivättyssä kirjeessään. VOFTP katsoo kyseisen järjestelmän aiheuttavan sille vahinkoa, sillä se pelkää, että verosuojan tarjoaminen videopelialalle vähentää investointeja sen jäsenten audiovisuaalisten teosten tuotantoon. VOFTP:n mukaan alkuperäisen verosuojan laajentaminen ei täytä sisämarkkinoille soveltuvuuden edellytyksiä eikä komission näin ollen pitäisi hyväksyä sitä.
- (30) Huomautuksissaan VOFTP korostaa, että on tärkeää suorittaa riittävän tarkka tutkimus sen toteamiseksi, onko niillä videopeleillä, jotka saavat tukea kyseisestä järjestelmästä, tosiasiallinen yhteys Belgiaan ja palvelevatko ne SEUT-sopimuksen 107 artiklan 3 kohdan d alakohdassa tarkoitettua kulttuurin edistämisen tavoitetta ja kulttuurista monimuotoisuutta. VOFTP pelkää, että järjestelmällä ei taata sitä, että tukea saavat yksinomaan sellaiset videopelit, joilla on kulttuuria edistävä tavoite.
- (31) VOFTP:n mukaan videopelien tukijärjestelmän kulttuurisen osatekijän arviointia koskevilla kriteereillä on varmistettava, että tukea saavalla videopelillä on kulttuurista arvoa. Kyseisten kriteerien määrittelijänä pitäisi olla toimivaltainen yhteisö tai alue, jolla on oma videopelialan tukijärjestelmä, jota varten flaaminkielisen yhteisön tai Vallonian oma elin (flaaminkielisessä yhteisössä Fonds Audiovisuel de Flandre) määrittelee videopelin kulttuurista osatekijää koskevat kriteerit. VOFTP epäilee, voidaanko olla varmoja siitä, että näitä kriteerejä sovelletaan. Valtion ja yhteisöjen välillä ei ole tehty tarvittavaa yhteistyösopimusta.

4. BELGIAN HUOMAUTUKSET

- (32) Belgia huomautti 29 päivänä toukokuuta 2020 päivättyssä kirjeessään, että menettelyn aloittamista koskevassa päätöksessä vahvistettiin, että edellytykset tuen pitämiseksi SEUT-sopimuksen 107 artiklan 3 kohdan d alakohdan mukaisena sisämarkkinoille soveltuvana kulttuuria edistävänä tukena täyttyivät.
- (33) Aluesidonnaisuudesta ja sen yleisestä laillisuudesta (mukaan lukien välttämättömyys ja oikeasuhteisuus) ja eritoten niistä SEUT-sopimuksen periaatteista, joilla varmistetaan tavaroiden vapaa liikkuvuus ja palvelujen tarjoamisen vapaus (SEUT-sopimuksen 34 ja 56 artikla), Belgia toteaa aloittaneensa tutkimuksen mahdollisuudesta laajentaa tukikelpoiset kulut koko ETA-alueelle. Belgian edustajainhuoneen talous- ja budjettiasioiden valiokunta ehdotti 16 päivänä heinäkuuta 2021 lainsäädäntöön muutosta, jolla ilmaus "Belgiassa syntyneet tuotanto- ja toimintakustannukset" korvataan ilmauksella "Euroopan talousalueella syntyneet tuotanto- ja toimintakustannukset". Muutoshankkeessa verosuojatodistuksen verotusarvon määrittelyn perusteena on 70 prosenttia ETA-alueella syntyneistä tuotanto- ja toimintakustannuksista tai, mikäli ETA-alueella verotettavia elinkeinotuloja synnyttävien tuotanto- ja toimintakustannusten osuus on alle 63 prosenttia kokonaisbudjetista, 70 prosenttia ETA-alueella verotettavia elinkeinotuloja synnyttävistä tuotanto- ja toimintakustannuksista. Edustajainhuone on valmis hyväksymään muutoksen heti, kun se on saanut komissiolta myönteisen päätöksen.

- (34) VOFTP:n huomautuksista, jotka koskivat tukea mahdollisesti nauttivien videopelien kulttuurista edistävää luonnetta ja yhteisöjen kulttuuritietien soveltamista verosuojan piiriin kuuluviin videopeleihin, Belgia toteaa, että liittovaltion ja yhteisöjen välistä yhteistyösopimusta nykyisestä audiovisuaalisten tuotantojen verosuojasta täytyy muuttaa niin, että siihen sisällytetään yhteisöjen tai alueiden kulttuuritietien soveltaminen videopeleihin. Tämä tehdään ennen ilmoitetun järjestelmän toteuttamista heti, kun edustajainhuone on hyväksynyt ehdotetun lainsäädäntömuutoksen ja komissio on hyväksynyt päätöksen videopelien tuotantoa koskevasta verosuojasta. Belgia vahvisti, että kyseinen yhteistyösopimus ei muuta kyseisten testien sisältöä.

5. JÄRJESTELMÄN ARVIOINTI

5.1 Valtiontuen olemassaolo

- (35) SEUT-sopimuksen 107 artiklan 1 kohdassa säädetään seuraavaa: "Jollei perussopimuksissa toisin määrätä, jäsenvaltion myöntämä taikka valtion varoista muodossa tai toisessa myönnetty tuki, joka vääristää tai uhkaa vääristää kilpailua suosimalla jotakin yritystä tai tuotannonalaa, ei sovellu sisämarkkinoille, siltä osin kuin se vaikuttaa jäsenvaltioiden väliseen kauppaan."

5.1.1 Valtion varat ja valtion toiminnaksi katsominen

- (36) Sijoittajat voivat vähentää verotettavista voitoistaan tarkasteltavana olevassa järjestelmässä käytetyt varat. Tämä laissa säädetty vähennys pienentää valtion saamaa verotuloa. Tämän lisäksi laissa säädetään, että kyseiset varat ohjataan yrityksille, jotka valtio on hyväksynyt tätä toimea varten, ja että niillä tuetaan tiettyjä tuotantoja, jotka asianomaisen yhteisön toimivaltaiset viranomaiset ovat nimenomaisesti hyväksyneet eurooppalaisiksi videopeleiksi. Näin ollen investoinnit panevat liikkeeseen valtion varoja ja ne voidaan katsoa valtion toiminnaksi.

5.1.2 Etu

- (37) Järjestelmällä pyritään vähentämään videopelien tuottajille aiheutuvia tuotantokustannuksia. Kyseiset kustannukset ovat kustannuksia, joita kaikille videopelien tuottajille tavallisesti aiheutuu. Kyse on siis kustannuksesta, joka tavallisesti rasittaa tuensaajan budjettia.
- (38) Tuottajan saama tuki perustuu sijoittajan antamaan avustukseen, jonka kimmokkeena on puolestaan se, että kyseinen rahoitustoimi voidaan vähentää verotuksessa. Komissio toteaa näin ollen, että verovähennyskelpoisuudesta syntyvä etu siirtyy todellisuudessa tuottajalle puitesopimuksen välityksellä.
- (39) Järjestelmä antaa näin ollen tuottajalle edun, josta se ei voisi päästä nauttimaan tavanomaisissa markkinaolosuhteissa. Toimenpiteessä on näin ollen kyse videopelien tuottajia hyödyttävästä edusta.

5.1.3 Valikoivuus

- (40) Järjestelmä on valikoiva, sillä tukea voidaan antaa ainoastaan sellaisille tuensaajille, joiden hanke on läpäissyt valintatestin. Lisäksi tukijärjestelmä koskee yksinomaan videopelialaa. Se, että investoinnin arvosta voidaan vähentää verotuksessa 421 prosenttia, antaa myös mahdollisuuden siihen, että kyseisiä investointeja (ja näin ollen tuensaajia) kohdellaan verojärjestelmän tavoitteeseen nähden suotuisammin kuin muita investointeja, joita ei voida vähentää niiden nimellisarvon ylittävällä määrällä. Näin on siitä huolimatta, että investoinnit ovat toisiinsa rinnastettavassa tosiasiallisessa ja oikeudellisessa tilanteessa kyseisen järjestelmän tavoitteeseen (verottaa yrityksiä sen jälkeen, kun investoinnit on vähennetty) nähden ilman, että kyseistä kohtelua voitaisiin perustella viimeksi mainitun järjestelmän luonteella ja logiikalla. Yritysverojärjestelmässä tavanomaisen vähennyksen enimmäismäärä vastaa investoinnin nimellisarvoa.

5.1.4 Kilpailun vääristyminen ja vaikutus jäsenvaltioiden väliseen kauppaan

- (41) Koska videopeleillä käydään kansainvälistä kauppaa ja kyseiset markkinat ovat avoimia kilpailulle, tuensaajille annettava taloudellinen etu voi vaikuttaa kilpailuun ja jäsenvaltioiden väliseen kauppaan.

5.2 Tuen sääntöjenmukaisuus

- (42) Ilmoittamalla järjestelmästä ennen sen toteuttamista Belgia on noudattanut sille SEUT-sopimuksen 108 artiklan 3 kohdan nojalla kuuluvia velvoitteitaan.

5.3 Tuen arvioinnin oikeusperusta

- (43) Järjestelmän soveltuvuutta sisämarkkinoille analysoidaan SEUT-sopimuksen 107 artiklan 3 kohdan d alakohdan perusteella ottamalla huomioon tavoite edistää kulttuuria tukemalla kulttuurihankkeita.
- (44) Järjestelmän soveltuvuutta sisämarkkinoille analysoidaan erityisesti elokuville ja muille audiovisuaalisille teoksille myönnettävästä valtiontuesta annetun komission tiedonannon, jäljempänä 'elokuvatiedonanto' ⁽²³⁾, 24 kohdan valossa, sillä kyseisessä kohdassa käsitellään nimenomaisesti videopelien tuotantoon myönnettäviä valtiontukia ja todetaan, että mikäli voidaan osoittaa, että kulttuurisille tai pedagogisille peleille suunnattu tukijärjestelmä on tarpeellinen, komissio soveltaa elokuvatiedonannossa elokuville määriteltyjä tuki-intensiteetin perusteita analogisesti.

5.4 Tuen soveltuvuus sisämarkkinoille

- (45) Menettelyn aloittamista koskevassa päätöksessään komissio totesi, että järjestelmä näyttää täyttävän valtaosan edellytyksistä sille, että asianomaista tukea voidaan pitää SEUT-sopimuksen 107 artiklan 3 kohdan d alakohdan mukaisesti sisämarkkinoille soveltuvana kulttuuria edistävänä tukena.

5.4.1 Yleinen laillisuus

- (46) Soveltuakseen sisämarkkinoille tukijärjestelmien on ensinnäkin täytettävä "yleisen laillisuuden" kriteeri. Yleisen laillisuuden käsite edellyttää, että tukikelpoisuusedellytyksiin ja tuen myöntämisperusteisiin ei sisälly mitään sellaista tuen myöntämiseen kiinteästi sidoksissa olevaa lauseketta, joka olisi ristiriidassa SEUT-sopimuksen erityismääräysten kanssa muilla kuin valtiontukia koskevilla aloilla ⁽²⁴⁾.
- (47) Järjestelmässä ei edellytetä Belgian kansalaisuutta tai sitä, että tuensaajayritys olisi ensisijaisesti sijoittautunut Belgian alueelle. Tuensaajat voivat olla sijoittautuneita johonkin muuhun Euroopan unionin tai Euroopan talousalueen valtioon.
- (48) Tuotantoyhtiöiden ja välittäjien hyväksymismenettely ei vaikuta järjestelmän yleiseen laillisuuteen. Jo nykyään voimassa olevassa verosuojajärjestelmässä tästä verosuojajärjestelmästä tukea saavilla tuotantoyrityksillä pitää olla Belgiassa tuen maksamishetkellä pysyvä edustus. Hyväksymismenettelyyn ei sisälly minkäänlaista edellytystä siitä, että asianomaisten yritysten pitäisi olla sijoittautuneita Belgiaan tai että niiden toimipaikan pitäisi olla Belgiassa ajankohtana, jona ne hakevat hyväksyntää.
- (49) Lakiehdotuksessa Belgia on tuen intensiteetin osalta esittänyt alun perin ilmoitetun tukijärjestelmän sisältämien rajoittavien aluesidonnaisuutta koskevien säännösten muuttamista. Kyseisessä lakiehdotuksessa tuen määrä määräytyy Euroopan talousalueella syntyneiden tuotanto- ja toimintakustannusten mukaan. Järjestelmä ei näin ollen ole enää omiaan rajoittamaan tavaroiden vapaata liikkuvuutta ja palvelujen tarjoamisen vapautta sisämarkkinoilla (SEUT sopimuksen 34 ja 56 artikla).

5.4.2 SEUT-sopimuksen 107 artiklan 3 kohdan d alakohdan mukainen kulttuurin edistäminen

- (50) SEUT-sopimuksen 107 artiklan 3 kohdan d alakohdassa säädetään, että tukea kulttuurin ja kulttuuriperinnön edistämiseen voidaan pitää sisämarkkinoille soveltuvana, jos tuki ei muuta kaupankäynnin ja kilpailun edellytyksiä unionissa yhteisen edun kanssa ristiriitaisella tavalla.

⁽²³⁾ EUVL C 332, 15.11.2013, s. 1.

⁽²⁴⁾ Yhteisöjen tuomioistuimen tuomio, 15.6.1993, Matra, C-225/91, ECLI:EU:C:1993:239, 41 kohta.

- (51) Komissio ei ole laatinut suuntaviivoja kyseisen säännöksen soveltamiseksi videopeleille myönnettäviin tukiin. Elokuvatiedonannon 24 kohdassa vahvistetaan, että tukia, joiden tarkoituksena on edistää videopelien tuotantoa, analysoidaan tapaus kerrallaan.
- (52) Videopeleille myönnettävien tukien arviointi SEUT-sopimuksen 107 artiklan 3 kohdan d alakohdan perusteella noudattaa komission käytäntöä, joka sai alkunsa Ranskan videopeleille myöntämää verohyvitystä koskeneesta päätöksestä, jossa komissio tunnusti, että tietyt videopelit voivat olla kulttuurituotteita ⁽²⁵⁾.
- (53) Flaaminkielinen yhteisö ja Vallonia ovat laatineet omia videopelien tukijärjestelmiään varten kulttuurikriteereitä peleille, joille tukea voidaan antaa, ja näitä kriteereitä sovelletaan myös verosuojaan ⁽²⁶⁾. Ne ovat ottaneet käyttöön hankkeiden valintakriteeriluettelon voidakseen tarkistaa, että tuettavat pelit todella täyttävät kulttuuriteokselle asetetut edellytykset. Komissio on analysoinut nämä kriteerit ⁽²⁷⁾ ja hyväksynyt kyseiset järjestelmät.
- (54) Toisin kuin asianomainen VOFPT väittää, Belgia on sitoutunut laatimaan liittovaltion ja yhteisöjen välisen yhteistyösopimuksen ennen videopelien verosuojajärjestelmän toteuttamista (ks. johdanto-osan 14 ja 34 perustelukappale). Tällaista yhteistyötä tehdään jo audiovisuaalisten teosten tukemiseksi.
- (55) Voidaan siis todeta, että järjestelmä tukee kulttuurihankkeita ja täyttää kulttuurin edistämistä koskevan tavoitteen SEUT-sopimuksen 107 artiklan 3 kohdan d alakohdan mukaisesti.

5.4.3 Tuen tarkoituksenmukaisuus

- (56) Järjestelmällä pyritään tukemaan kulttuurihankkeita, joiden on vaikea saada rahoitusta markkinoilta ennen muuta hankkeen luonteen (kulttuuriteokset) ja riskien (tuotantokustannusten syntyminen on varmaa, kun taas yleisön löytäminen on epävarmaa) takia. Näin ollen järjestelmällä rahoitetaan osa sellaisten videopelien tuotantokustannuksista, jotka on valittu tuensajiksi siksi, että ne osaltaan edistävät kulttuuria. Tukimekanismin periaatteena on, että yksityiset sijoittajat tukevat pelien tuotantoa. Belgia on selittänyt, että suoriin tukiin perustuva järjestelmä aiheuttaisi verosuojaan perustuvaa verotoimenpidettä enemmän hallinnollisia ja taloudellisia kustannuksia. Suoran tuen maksaminen tapahtuisi myös ajallisesti (väliaikaisia ja lopullisia) verovapautuksia aikaisemmin. Lisäksi, koska kulttuuri kuuluu yhteisön toimivallan piiriin, Belgian liittovaltiotason audiovisuaalisessa politiikassa rajoitetaan

⁽²⁵⁾ Komissio on tunnustanut videopelien tuotantoa edistävien tukien välttämättömyyden seuraavissa päätöksissä:
 C47/2006 (ex N 648/2005), Ranska – Crédit d'impôt pour la création de jeux vidéo (Videopelien suunnittelulle myönnettävä verohyvitys) (https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_20324);
 SA 33943 (2011/N), Ranska – Prolongation du régime d'aide C 47/2006 – Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo (Tukiohjelman C 47/2006 jatkaminen – Verohyvitys videopelien suunnitteluun) (https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_33943);
 SA.36139 (2013/C), Yhdistynyt kuningaskunta – Video games tax relief (Videopelien verohuojennus) (https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_36139);
 SA.39299 (2014/N), Ranska – Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo – modifications (Verohyvitys videopelien suunnitteluun – muutokset) (https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_39299);
 SA.47892 (2017/N), Ranska – Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo – modifications et prolongation (Verohyvitys videopelien suunnitteluun – muutokset ja tukiohjelman jatkaminen) (https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_47892);
 SA.45735 (2017/N), Tanska – Scheme for the development, production and promotion of cultural and educational digital games (Kulttuuri- ja opetusalan digitaalisten pelien kehittämistä, tuotantoa ja edistämistä koskeva tukiohjelma) (https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_45735);
 SA.46572 (2017/N), Saksa – Bavarian games support measure (Baijerin pelialan tukitoimenpide) (https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_46572);
 SA.49947 (2017/N), Belgia – Aide aux jeux vidéo (VAF Gamefonds) (Videopeleille tarkoitettu tuki (VAF Gamefonds)) (https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_49947);
 SA.50512 (2018/N), Ranska – Fonds d'aides aux jeux vidéo – volets écriture, création de propriétés intellectuelles et opérations à caractère collectif (Videopeleille tarkoitettut tuet – osa-alueet ”pelien ohjelmointi”, ”immateriaaliomaisuuden luominen” ja ”yhteistoiminta”) (https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_50512);
 SA.51820 (2018/N), Saksa – North Rhine Westphalian games support measure (Nordrhein-Westfalenin pelialan tukitoimenpide) (https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_51820);
 SA.101526, Belgia – VAF Gamefonds (https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_101526).

⁽²⁶⁾ SA.55046, Belgia – Soutien aux jeux vidéo culturels, artistiques et éducatifs (Wallimage) (Tuki kulttuuria edistäville, taiteellisille ja pedagogisille videopeleille (Wallimage));
 SA.101526, Belgia – VAF Gamefonds.

⁽²⁷⁾ Wallimage-rahastoa koskevan johdanto-osan 52–54 perustelukappale ja VAF Gamefonds -rahastoa koskevan päätöksen 38 ja 39 perustelukappale.

siihen, että verosuojajärjestelmä otetaan käyttöön Belgian sosiaalis-taloudellisten politiikkojen yhteydessä. Osallistamalla yksityisiä sijoittajia Belgia haluaa luoda keskinäisiä yhteyksiä ja avata kulttuurialalle pääsyn erilaisiin mahdollisiin rahoituslähteisiin.

- (57) Järjestelmä on näin ollen tarkoituksenmukainen, jotta asetettu tavoite voidaan saavuttaa.

5.4.4 Tuen välttämättömyys

- (58) Tukea saavat videopelit ovat kulttuuriteoksia, joilla edistetään paikallista ja eurooppalaista kulttuuria. Niiden mahdollinen kansainvälinen markkinointi avaa väylän kulttuurin laajamittaiseen edistämiseen.
- (59) Videopelihankkeet kohtaavat kuitenkin rahoitusvaikeuksia markkinaolosuhteissa (ks. edellä johdanto-osan 22–24 perustelukappale). Videopelihankkeisiin kiinteästi liittyvät rahoitusriskit – valmistuskustannukset ovat varmoja, mutta pelistä myöhemmin saatavista tuloista ei ole varmuutta – karkottavat yksityisiä investointeja. Julkiset tukitoimet ovat näin ollen välttämättömiä, jotta entistä suurempi ja monimuotoisempi joukko hankkeita pääsisi näkemään päivänvalon.

5.4.5 Tuen oikeasuhteisuus

- (60) Elokuvatiedonannon 24 kohdassa todetaan, että jos voidaan osoittaa, että kulttuurisille tai pedagogisille peleille suunnattu tukijärjestelmä on tarpeellinen, komissio soveltaa siihen analogisesti samoja tuki-intensiteetin perusteita, jotka on vahvistettu audiovisuaalisille teoksille tarkoitettujen tukijärjestelmien yhteydessä.
- (61) Järjestelmästä tuetaan videopelien kehittämistä rajatuilla tukiosuuksilla. Suurin mahdollinen tuki-intensiteetti on 33,6 prosenttia. Mikäli hanke saa muita tukia, tuki-intensiteetti on rajattu elokuvatiedonannossa vahvistetun 50 prosentin suuruisen enimmäismäärän mukaisesti 50 prosenttiin videopelin tuotantokustannuksista. Intensiteetille asetetuilla enimmäismäärillä pyritään ylläpitämään yksityisten tahojen aktiivisuutta velvoittamalla tukien saajat hankkimaan varoja myös muista kuin valtiollisista resursseista.
- (62) Päätelmä on, että järjestelmä on oikeasuhteinen sen tavoitteeseen nähden.

5.4.6 Kilpailun vääristymisen ja kaupan kohdistuvan vaikutuksen vähäisyys

- (63) Videopelialan tulot olivat vuonna 2020 maailmanlaajuisesti 159 800 000 000 Yhdysvaltain dollaria. Euroopan markkinoiden osuus näistä markkinoista on 19 prosenttia, eli niiden arvo on 29 600 000 000 Yhdysvaltain dollaria, toisin sanoen yli 27 600 000 000 euroa. Vuonna 2020 Belgian videopelimarkkinoiden tulot olivat 82 000 000 euroa, eli niiden osuus oli Euroopan markkinoista 0,3 prosenttia ja maailmanmarkkinoista 0,05 prosenttia ⁽²⁸⁾.
- (64) Näin ollen on ensinnäkin ilmeistä, että järjestelmän budjetti Belgian videopelialan tukemiseen on verraten pieni (ks. johdanto-osan 11 perustelukappale) verrattuna kyseisen alan kokonaisliikevaihtoon Belgiassa. Toiseksi tuen aiheuttamia kilpailua vääristäviä vaikutuksia voidaan pitää vähäisinä, kun otetaan huomioon se, että Belgian videopelimarkkinoiden markkinaosuus sekä Euroopan markkinoista että maailmanmarkkinoista on pieni.
- (65) Komissio pääättelee, että tuesta ei seuraa tuensaajayritysten markkinavoiman aiheetonta vahvistumista vaan sillä sitä vastoin kasvatetaan kulttuuria edistävien pelien tarjonnan monimuotoisuutta markkinoilla. Tuen arvioinnin tulos on sisämarkkinoiden kannalta kaiken kaikkiaan myönteinen, sillä kilpailun vääristymät ja vaikutukset kaupan ovat vähäisiä.

⁽²⁸⁾ Johdanto-osan 22 perustelukappale.

6. PÄÄTELMÄT

- (66) Näin ollen komissio katsoo, että tuesta ei seuraa tuensaajajäryitysten markkinavoiman aiheutonta vahvistumista vaan sillä sitä vastoin lisätään kulttuuria edistävien pelien tarjonnan monipuolisuutta markkinoilla. Voidaan siis todeta, että järjestelmän aiheuttamat kilpailun vääristymät ja järjestelmän vaikutukset kauppaan ovat vähäisiä, joten kulttuurin edistämiseen tarkoitettun tuen kokonaisarvioinnin lopputulos on myönteinen. SEUT-sopimuksen 107 artiklan 3 kohdan d alakohdan nojalla videopelien kehittämiseen tarkoitettu verosuojajärjestelmä soveltuu näin ollen sisämarkkinoille,

ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN PÄÄTÖKSEN:

1 artikla

Valtiontuki, jonka Belgia aikoo toteuttaa videopelien tuotannon tukemiseksi soveltamalla videopelien tuotantoon verosuojajärjestelmää, soveltuu sisämarkkinoille Euroopan unionin toiminnasta tehdyn sopimuksen 107 artiklan 3 kohdan d alakohdan mukaisesti.

Tästä syystä tuen toteuttaminen hyväksytään.

2 artikla

Tämä päätös on osoitettu Belgian kuningaskunnalle.

Tehty Brysselissä 25 päivänä heinäkuuta 2022.

Komission puolesta
Margrethe VESTAGER
Komission jäsen
