

**DECISIONE (UE) 2022/1978 DELLA COMMISSIONE****del 25 luglio 2022****RELATIVA AL REGIME DI AIUTI SA.54817 (2020/C) (ex 2019/N) al quale il Belgio intende dare esecuzione in favore della produzione di videogiochi***[notificata con il numero C(2022) 5130]***(I testi in lingua francese e neerlandese sono i soli facenti fede)****(Testo rilevante ai fini del SEE)**

LA COMMISSIONE EUROPEA,

visto il trattato sul funzionamento dell'Unione europea, in particolare l'articolo 108, paragrafo 2, primo comma,

visto l'accordo sullo Spazio economico europeo, in particolare l'articolo 62, paragrafo 1, lettera a),

dopo aver invitato gli interessati a presentare le loro osservazioni conformemente a detti articoli <sup>(1)</sup> e viste le osservazioni trasmesse,

considerando quanto segue:

**1. PROCEDIMENTO**

- (1) Con lettera del 1° luglio 2019, il Belgio ha notificato alla Commissione il regime di aiuti alla produzione di videogiochi. Informazioni complementari sono state inviate alla Commissione con lettere del 3 gennaio e del 2 febbraio 2020.
- (2) Con lettera del 30 aprile 2020, la Commissione ha informato il Belgio della propria decisione di avviare il procedimento di cui all'articolo 108, paragrafo 2, del trattato sul funzionamento dell'Unione europea (in appresso «TFUE») in relazione a detto aiuto.
- (3) La decisione della Commissione di avviare il procedimento è stata pubblicata nella *Gazzetta ufficiale dell'Unione europea* <sup>(2)</sup>. La Commissione ha invitato gli interessati a presentare osservazioni in merito all'aiuto in questione.
- (4) Con lettera del 29 maggio 2020, le autorità belghe hanno presentato le loro osservazioni sulla decisione di avviare il procedimento.
- (5) Il 16 luglio 2020 la Commissione ha ricevuto osservazioni in proposito da una parte interessata e le ha trasmesse al Belgio, cui è stata offerta la possibilità di commentarle. I commenti del Belgio sono pervenuti alla Commissione con lettera del 30 novembre 2020.
- (6) Nella lettera del 29 maggio 2020, le autorità belghe hanno informato la Commissione della loro volontà di adeguare la normativa su cui si fonda l'aiuto e, il 30 novembre 2021, dell'avvenuta presentazione alla Camera dei rappresentanti del Belgio di un progetto di legge contenente tali modifiche <sup>(3)</sup>.
- (7) Le autorità belghe hanno fornito ulteriori informazioni il 10 giugno e l'8 dicembre 2021, nonché il 10 febbraio e il 29 marzo 2022.

<sup>(1)</sup> Decisione C (2020) 2648 final del 30 aprile 2020 (GU C 206 del 19.6.2020, pag. 11).

<sup>(2)</sup> GU C 206 del 19.6.2020, pag. 11.

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

## 2. DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEL REGIME DI AIUTI

### 2.1. Titolo del regime, base giuridica e durata

- (8) Si tratta di un regime di aiuti «*tax shelter*» (scudo fiscale) per la produzione di videogiochi, concepito come estensione del *tax shelter* originario, che aveva la finalità di sostenere la produzione audiovisiva, e autorizzato dalla Commissione nel 2003 <sup>(4)</sup>. Da allora sono state approvate proroghe e modifiche di quest'ultimo regime nel 2004 <sup>(5)</sup>, nel 2007 <sup>(6)</sup>, nel 2009 <sup>(7)</sup>, nel 2013 <sup>(8)</sup> e nel 2014 <sup>(9)</sup>. Il *tax shelter* del 2014 è stato prorogato senza modifiche nel 2020 <sup>(10)</sup> e la sua versione attuale è valida fino al 31 dicembre 2026.
- (9) La base giuridica è costituita dal Codice delle imposte sui redditi <sup>(11)</sup> e dalla legge del 29 marzo 2019 volta ad estendere il «*tax shelter*» al settore dei videogiochi, pubblicata sul *Moniteur belge* del 16 aprile 2019 <sup>(12)</sup>, nonché dalla sua modifica, attualmente al vaglio della Camera dei rappresentanti del Belgio <sup>(13)</sup>. Si prevede che la modifica verrà adottata dopo una decisione positiva della Commissione.
- (10) La durata dell'aiuto è fino al 31 dicembre 2027 <sup>(14)</sup>.

### 2.2. Bilancio

- (11) Il bilancio stimato è di 36 000 000 EUR (6 000 000 EUR all'anno) e proviene dal bilancio federale dello Stato belga.

### 2.3. Obiettivo dell'aiuto e opere ammissibili

- (12) Il regime mira a sostenere e incoraggiare gli investimenti delle imprese nella produzione di videogiochi, concedendo a tali imprese un'agevolazione fiscale. Le società soggette all'imposta sulle società in Belgio e rispondenti alle condizioni richieste potranno avere diritto al *tax shelter* offerto da questo regime di aiuti.
- (13) Per beneficiare di queste riduzioni fiscali, esse devono investire nei prodotti di società produttrici di videogiochi approvati dai servizi competenti della comunità interessata come videogiochi europei, ossia realizzati principalmente con l'aiuto di autori e collaboratori creativi residenti in Belgio o in un altro Stato del SEE, oppure soggetti alla supervisione e al controllo effettivo di uno o più produttori o coproduttori stabiliti in uno o più Stati del SEE.

<sup>(4)</sup> N 410/02 (ex-CP 77/2002), Belgio — Aiuti di Stato alla produzione cinematografica e audiovisiva belga — regime cosiddetto del «*tax shelter*» cinematografico ([https://ec.europa.eu/competition/state\\_aid/cases/137343/137343\\_455458\\_39\\_2.pdf](https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/137343/137343_455458_39_2.pdf)).

<sup>(5)</sup> N 224/04, Belgio — Aiuti di Stato alla produzione cinematografica e audiovisiva belga — modifiche al regime federale cosiddetto del «*tax shelter*» cinematografico ([https://ec.europa.eu/competition/state\\_aid/cases/140619/140619\\_503601\\_23\\_2.pdf](https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/140619/140619_503601_23_2.pdf)).

<sup>(6)</sup> N 121/2007, Belgio — Misure fiscali a favore della produzione audiovisiva — esenzione fiscale (*tax shelter*) — Proroga dell'aiuto n. N 224/2004 ([https://ec.europa.eu/competition/state\\_aid/cases/219141/219141\\_703682\\_36\\_2.pdf](https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/219141/219141_703682_36_2.pdf)).

<sup>(7)</sup> N 516/2009, Belgio — Regime di esenzione fiscale (*tax shelter*) in favore della produzione audiovisiva — Proroga dell'aiuto n. N 121/2007 ([https://ec.europa.eu/competition/state\\_aid/cases/233078/233078\\_1210789\\_29\\_2.pdf](https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/233078/233078_1210789_29_2.pdf)).

<sup>(8)</sup> SA.35643 (2012/N), Belgio — Proroga del «*tax shelter*» a sostegno di opere audiovisive, [https://ec.europa.eu/competition/state\\_aid/cases/246468/246468\\_1451339\\_61\\_2.pdf](https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/246468/246468_1451339_61_2.pdf), e SA.36655 (2013/N), Belgio — Modifiche del «*tax shelter*» a sostegno di opere audiovisive, ([https://ec.europa.eu/competition/state\\_aid/cases/248603/248603\\_1525887\\_174\\_2.pdf](https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/248603/248603_1525887_174_2.pdf)).

<sup>(9)</sup> SA.38370 (2014/N), Belgio — Modifiche del «*tax shelter*» a sostegno di opere audiovisive ([https://ec.europa.eu/competition/state\\_aid/cases/253328/253328\\_1646431\\_87\\_2.pdf](https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/253328/253328_1646431_87_2.pdf)).

<sup>(10)</sup> SA.59274 (2020/N), Belgio — Proroga del regime di aiuti *tax shelter* per la produzione di opere audiovisive SA.38370 (2014/N) ([https://ec.europa.eu/competition/state\\_aid/cases1/20215/289138\\_2239389\\_113\\_2.pdf](https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases1/20215/289138_2239389_113_2.pdf)).

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

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

<sup>(13)</sup> Cfr. la nota 3.

<sup>(14)</sup> Nella notifica del 1° luglio 2019 le autorità belghe avevano proposto una durata fino al 31 dicembre 2025; considerando il tempo trascorso dalla notifica, hanno voluto prorogare la durata fino al 31 dicembre 2027.

- (14) L'approvazione dei videogiochi dipende dai test culturali introdotti dalla Comunità fiamminga e dalla Regione vallona per i rispettivi regimi di aiuti ai videogiochi e approvati dalla Commissione [nel 2018 per la Comunità fiamminga <sup>(15)</sup>, il cui regime è stato prorogato e modificato nel 2022 <sup>(16)</sup>, e nel 2020 per la Regione vallona <sup>(17)</sup>]. In base ai criteri del test, il gioco deve avere carattere culturale, artistico, innovativo e creativo e le attività di produzione e gli operatori devono avere legami culturali con le Fiandre o la Regione vallona. A tal fine, il Belgio si è impegnato affinché lo Stato federale belga concluda un accordo di cooperazione con la Comunità fiamminga, la Comunità francese e la Comunità germanofona sulle competenze delle comunità e dello Stato federale in materia di regime *tax shelter*. Le autorità belghe specificano che l'approvazione dei videogiochi da parte delle comunità nell'ambito del *tax shelter* si baserà sugli stessi criteri applicati dalla Comunità fiamminga e dalla Regione vallona nei confronti dei rispettivi regimi di aiuti ai videogiochi per la durata della misura.

#### 2.4. Forma dell'aiuto, organizzazione del sistema, intensità dell'aiuto e cumulo

- (15) Nel regime *tax shelter* in vigore, un'impresa («l'investitore») ha la possibilità di offrire, sulla base di una convenzione quadro, un contributo finanziario al produttore per una produzione audiovisiva specifica. Questo investimento è compensato mediante l'acquisizione di una «certificazione *tax shelter*» che permette all'investitore di beneficiare di un'agevolazione fiscale, sotto forma di riduzione dei suoi utili imponibili. Nell'ambito della tassazione degli utili delle società, vale il principio secondo cui le società sono tassabili sull'importo totale degli utili (articolo 185 del Codice delle imposte sui redditi); per determinare la base imponibile, si sottraggono dagli utili le spese deducibili (articolo 6 del Codice delle imposte sui redditi). Normalmente una società può dedurre le spese professionali che ha effettuato o sostenuto durante il periodo imponibile (articolo 49 del Codice delle imposte sui redditi). In relazione al valore degli investimenti, è possibile effettuare una deduzione in funzione del valore di conferimento (articolo 61, secondo comma, del Codice delle imposte sui redditi). Nel caso del *tax shelter*, l'impresa soggetta a imposta può dedurre immediatamente il 421 % delle somme investite, un importo superiore a quello del suo contributo finanziario; secondo il progetto notificato, questa possibilità sarà concessa anche in relazione ai contributi alla produzione di videogiochi.
- (16) Nel regime notificato dalle autorità belghe, il valore fiscale della certificazione *tax shelter* era fissato al 70 % delle spese di produzione e di gestione effettuate nel SEE o, se le spese di produzione e di gestione effettuate in Belgio sono inferiori al 63 % del bilancio complessivo, delle spese di produzione e di gestione effettuate in Belgio. L'importo dell'aiuto per gli eventuali investimenti in una produzione è fissato al 48 % del suddetto valore fiscale della certificazione *tax shelter*. Di conseguenza, nello scenario massimo, in cui almeno il 63 % del bilancio complessivo è stato speso in Belgio, l'intensità dell'aiuto potrebbe raggiungere il 48 % del 70 %, ossia il 33,6 % del bilancio della produzione, ma risulterebbe più bassa se le spese connesse alla produzione effettuate in Belgio fossero inferiori al 63 % del bilancio complessivo. In caso di cumulo con altri aiuti alla produzione, l'intensità dell'aiuto non potrà superare il 50 %.
- (17) Il progetto iniziale del regime prevedeva pertanto che il valore fiscale della certificazione *tax shelter* fosse determinato in base alle spese territoriali. L'importo dell'investimento (e quindi dell'aiuto) dipende dalla percentuale delle spese territoriali e varia dunque a seconda dell'importo delle spese previste in Belgio.

#### 2.5. Autorizzazione dei beneficiari

- (18) Il *tax shelter* prevede che le società di produzione beneficiarie debbano essere autorizzate per poter partecipare al regime in questione. Secondo le autorità belghe, l'obiettivo è quello di poter revocare l'autorizzazione alle società e alle persone che non rispettino le disposizioni di legge <sup>(18)</sup>.

<sup>(15)</sup> Aiuto SA.49947, Belgio — Aiuti ai videogiochi (VAF Gamefonds) ([https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_49947](https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_49947)).

<sup>(16)</sup> Aiuto SA.101526, Belgio — VAF Gamefonds, considerando 23 ([https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_101526](https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_101526)).

<sup>(17)</sup> Aiuto SA.55046, Belgio — Sostegno ai videogiochi culturali, artistici e didattici (Wallimage), considerando 14, ([https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_55046](https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_55046)); la Regione vallona comprende la regione di lingua tedesca.

<sup>(18)</sup> Ai sensi dell'articolo 194 *ter*, § 1, secondo comma, del Codice delle imposte sui redditi, le condizioni dell'autorizzazione sono stabilite mediante regio decreto.

- (19) Le autorità belghe hanno spiegato che l'autorizzazione sarà concessa entro breve termine su richiesta delle società di produzione interessate. La richiesta deve includere esclusivamente dati di identificazione, un documento con cui si attesta che il richiedente non ha arretrati nei confronti dell'Office national de sécurité sociale [Ufficio nazionale per la previdenza sociale] e un impegno a rispettare la legge in materia di *tax shelter*. In particolare, ciò comporta che la società di produzione si impegni ad effettuare la sua offerta di certificazione *tax shelter* in conformità del disposto della legge dell'11 luglio 2018 sull'offerta pubblica di strumenti di investimento e sull'ammissione alla negoziazione di strumenti di investimento su mercati regolamentati <sup>(19)</sup> e del regolamento (UE) 2017/1129 del Parlamento europeo e del Consiglio <sup>(20)</sup>.
- (20) Le autorità belghe hanno spiegato che il processo di autorizzazione non introdurrà requisiti relativi allo stabilimento o alla residenza in Belgio delle imprese interessate all'atto della loro domanda di autorizzazione.

## 2.6. Motivazioni dell'aiuto

- (21) Nella loro notifica le autorità belghe hanno spiegato che, in Belgio, nel 2018 il settore dei videogiochi fatturava 100 000 000 EUR, ossia lo 0,08 % del mercato mondiale (che nel 2018 ammontava a circa 124 000 000 000 EUR).
- (22) Nel frattempo, il Belgio ha aggiornato questi dati: nel 2020 il settore dei videogiochi ha generato entrate per 159 800 000 000 USD a livello mondiale <sup>(21)</sup>, di cui i 82 000 000 EUR segnalati dalle autorità belghe come reddito complessivo del mercato belga per tale anno rappresentano solo lo 0,05 %. Il mercato del continente europeo rappresenta il 19 % di detto mercato, corrispondente a 29 600 000 000 USD, ossia oltre 27 600 000 000 EUR. Nel 2020 il mercato belga dei videogiochi costituiva dunque lo 0,3 % del mercato europeo. In base ai dati relativi al 2019, il settore belga impiegava 1 000 persone su un totale di 87 628 nel continente europeo, con 63 studi di sviluppo di videogiochi in Belgio sui 4 913 presenti in Europa <sup>(22)</sup>. Questi dati dimostrano pertanto che il settore belga dei videogiochi occupa un posto modesto nel mercato europeo. In Belgio molte aziende attive in tale settore sono piccole imprese che sono in gran parte di costituzione recente, ossia esistono da meno di 6 anni. Considerando le loro dimensioni e la loro recente costituzione, le imprese del settore si trovano ad affrontare difficoltà per svilupparsi, il che impedisce di creare un maggior numero di videogiochi culturali che comportino una maggiore diversità.
- (23) Il Belgio formula le seguenti osservazioni: nonostante la crescita del settore, l'industria non dispone del motore finanziario necessario per imporsi nel mercato. Al pari di una produzione cinematografica, lo sviluppo di un gioco per computer, console, tablet o smartphone richiede diversi mesi o anni, nonché un personale altamente qualificato, e, come nel caso del cinema, il prodotto commercializzabile si ottiene soltanto alla fine di questo processo. Questi elementi ne fanno un settore relativamente rischioso. Come avviene con i film, non si sa mai con certezza se un gioco riuscirà a conquistare il grande pubblico e renderà quindi remunerativi gli investimenti. Inoltre, i progetti di videogiochi con una forte componente didattica, culturale e artistica sono ritenuti maggiormente rischiosi perché, pur generando gli stessi costi di produzione dei videogiochi popolari a livello mondiale, hanno accesso a un mercato più ristretto.
- (24) Le restrizioni finanziarie limitano il lancio di progetti su vasta scala, che presentano un grande potenziale creativo ma richiedono anche una dotazione di bilancio più elevata; pertanto la produzione di videogiochi si concentra su giochi per PC e con un budget modesto. Le difficoltà di finanziamento ostacolano la conservazione e lo sviluppo di un know-how culturale locale: i produttori vengono infatti incentivati a lavorare in subappalto per imprese estere anziché a sviluppare videogiochi in proprio.
- (25) Di conseguenza, le società belghe di videogiochi incontrano spesso gravi difficoltà a trovare i finanziamenti necessari per nuovi progetti, oltre a dover anche affrontare una forte concorrenza internazionale.

<sup>(19)</sup> [http://www.ejustice.just.fgov.be/mopdf/2018/07/20\\_2.pdf#Page18](http://www.ejustice.just.fgov.be/mopdf/2018/07/20_2.pdf#Page18), pag. 58312.

<sup>(20)</sup> Regolamento (UE) 2017/1129 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 14 giugno 2017, relativo al prospetto da pubblicare per l'offerta pubblica o l'ammissione alla negoziazione di titoli in un mercato regolamentato, e che abroga la direttiva 2003/71/CE (GU L 168 del 30.6.2017, pag. 12).

<sup>(21)</sup> Newzoo — Global Games Market Report 2020, scaricabile da [newzoo.com](http://newzoo.com).

<sup>(22)</sup> Relazione redatta per il 2019 dalla European Game Developers Federation in collaborazione con la Interactive Software Federation of Europe. I dati acquisiti riguardano la maggioranza degli Stati membri dell'Unione europea e alcuni paesi terzi. [https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2021/08/EGDF\\_report2021.pdf](https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2021/08/EGDF_report2021.pdf)

- (26) Il *tax shelter* contribuirà ad aumentare il numero di investimenti privati nel settore della produzione di videogiochi, com'è avvenuto nel caso del *tax shelter* per la produzione cinematografica e audiovisiva.

### 2.7. Descrizione delle ragioni che hanno condotto all'avvio del procedimento

- (27) Il regime inizialmente notificato alla Commissione suscitava dubbi in merito alla sua legalità generale. Il valore fiscale della certificazione *tax shelter* era determinato in base alle spese territoriali; queste condizioni di territorialità delle spese avrebbero potuto confliggere con i principi della legalità generale e, in particolare, con i principi del TFUE che garantiscono la libera circolazione delle merci e la libera prestazione dei servizi (articoli 34 e 56 del TFUE).
- (28) La Commissione esprimeva dubbi sul fatto che, per gli aiuti ai videogiochi, fosse legale e conforme al mercato interno stabilire l'importo dell'investimento e quindi dell'aiuto in termini di percentuale delle spese territoriali in Belgio, e che fosse necessario o proporzionato prevedere condizioni territoriali connesse a tale aiuto.

## 3. OSSERVAZIONI DEGLI INTERESSATI

- (29) Nella lettera del 16 luglio 2020 l'organizzazione «Vlaamse Onafhankelijke Film & Televisie Producenten» («Produttori fiamminghi cinematografici e televisivi indipendenti», di seguito «VOFTP») ha comunicato le sue osservazioni in merito al regime di aiuti notificato. La VOFTP si ritiene lesa dal regime, poiché teme che l'estensione del *tax shelter* ai videogiochi riduca il flusso di investimenti verso la produzione audiovisiva dei suoi membri. Secondo la VOFTP, l'estensione del *tax shelter* originario non soddisfa le condizioni di compatibilità con il mercato interno e, pertanto, non dovrebbe essere approvata dalla Commissione.
- (30) Nella sua comunicazione, la VOFTP sottolinea l'importanza di svolgere un esame adeguato, al fine di accertare se i videogiochi che beneficeranno dell'aiuto a titolo del regime in questione abbiano effettivamente un legame con il Belgio e contribuiscano all'obiettivo di promuovere la cultura ai sensi dell'articolo 107, paragrafo 3, lettera d), del TFUE, nonché la diversità culturale. La VOFTP teme che il regime non preveda la garanzia che l'aiuto sia concesso esclusivamente ai videogiochi con un obiettivo culturale.
- (31) Secondo la VOFTP, i criteri per valutare l'aspetto culturale del regime di aiuti ai videogiochi dovranno garantire che un videogioco che benefici dell'aiuto abbia un valore culturale. Tali criteri dovrebbero essere definiti dalla comunità o dalla regione competente che dispone del proprio regime di aiuti al settore dei videogiochi, in base a cui un organismo proprio della Comunità fiamminga (il Fonds Audiovisuel de Flandre) o della Regione vallona definisce i criteri relativi all'aspetto culturale di un videogioco. La VOFTP dubita che sia garantita l'applicazione di questi criteri: manca l'accordo di cooperazione necessario tra lo Stato e le comunità.

## 4. OSSERVAZIONI DEL BELGIO

- (32) Nella lettera del 29 maggio 2020 le autorità belghe hanno osservato che la decisione di avviare il procedimento confermava il soddisfacimento delle condizioni per ritenere che l'aiuto promuovesse la cultura e fosse compatibile con il mercato interno, ai sensi dell'articolo 107, paragrafo 3, lettera d), del TFUE.
- (33) Per quanto riguarda le condizioni di territorialità delle spese e la loro legalità generale (ivi comprese la loro necessità e proporzionalità) e, in particolare, i principi del TFUE che garantiscono la libera circolazione delle merci e la libera prestazione dei servizi (articoli 34 e 56 del TFUE), il Belgio ha iniziato a esaminare la possibilità di estendere le spese ammissibili a tutto il territorio del SEE. Il 16 luglio 2021 la commissione delle finanze e del bilancio della Camera dei rappresentanti del Belgio ha proposto una modifica della normativa, in virtù della quale la formulazione «spese di produzione e di gestione effettuate in Belgio» è sostituita con «spese di produzione e di gestione effettuate nello Spazio economico europeo». Nel progetto di modifica, il valore fiscale della certificazione *tax shelter* è fissato al 70 % delle spese di produzione e di gestione effettuate nel SEE o, se le spese di produzione e di gestione che costituiscono redditi professionali imponibili nel SEE sono inferiori al 63 % del bilancio complessivo, delle spese di produzione e di gestione che costituiscono redditi professionali imponibili nel SEE. La Camera dei rappresentanti è disponibile ad adottare la modifica non appena intervenga una decisione positiva della Commissione.

- (34) Per quanto concerne le osservazioni della VOFTP in merito al carattere culturale dei videogiochi ai quali potrebbe essere concesso l'aiuto e all'esecuzione dei test culturali delle comunità nei confronti dei videogiochi che beneficiano del *tax shelter*, il Belgio ha indicato che l'accordo di cooperazione tra lo Stato federale e le comunità relativo al *tax shelter* esistente a favore delle produzioni audiovisive dovrà essere adeguato in modo da includere l'esecuzione dei test culturali delle comunità o delle regioni nei confronti dei videogiochi. Tale adeguamento sarà effettuato prima dell'attuazione del regime notificato, nel momento in cui la Camera dei rappresentanti avrà approvato la modifica legislativa proposta e la Commissione avrà adottato la decisione in merito al *tax shelter* per la produzione di videogiochi. Le autorità belghe hanno confermato che l'accordo di cooperazione non modificherà il contenuto dei test.

## 5. VALUTAZIONE DELLA MISURA

### 5.1. Sussistenza di aiuto di Stato

- (35) L'articolo 107, paragrafo 1, TFUE recita: «Salvo deroghe contemplate dai trattati, sono incompatibili con il mercato interno, nella misura in cui incidano sugli scambi tra Stati membri, gli aiuti concessi dagli Stati, ovvero mediante risorse statali, sotto qualsiasi forma che, favorendo talune imprese o talune produzioni, falsino o minaccino di falsare la concorrenza».

#### 5.1.1. Risorse statali e imputabilità

- (36) Gli investitori possono dedurre dai loro utili imponibili i fondi utilizzati nell'ambito del regime in esame; tale deduzione prevista dalla legge riduce il gettito fiscale percepito dallo Stato. La normativa prevede inoltre che detti fondi siano erogati a favore di imprese approvate dallo Stato ai fini di questa operazione e contribuiscano allo sviluppo di prodotti specifici esplicitamente approvati come videogiochi europei dai servizi competenti della comunità interessata. Di conseguenza, gli investimenti mobilitano risorse statali e sono imputabili allo Stato.

#### 5.1.2. Vantaggio

- (37) Il regime mira a ridurre i costi di produzione sostenuti dai produttori di videogiochi. Tali spese sono riconducibili ai costi che devono normalmente sostenere tutti i produttori in questione; si tratta pertanto di un costo che grava di norma sul bilancio del beneficiario.
- (38) L'aiuto erogato al produttore proviene dal contributo dell'investitore, contributo che a sua volta è indotto dalla deducibilità fiscale di questa operazione. La Commissione constata quindi che il vantaggio derivante dalla deducibilità fiscale viene in realtà trasmesso al produttore in virtù della convenzione quadro.
- (39) Di conseguenza, il regime procura al produttore un vantaggio di cui non potrebbe beneficiare in condizioni normali di mercato. La misura costituisce dunque un vantaggio a favore dei produttori di videogiochi.

#### 5.1.3. Selettività

- (40) Il regime è selettivo poiché potranno ricevere aiuti solo i beneficiari il cui progetto avrà superato il test di selezione. Inoltre il regime di aiuto riguarda esclusivamente il settore dei videogiochi; per di più, la deduzione fiscale del 421 % degli investimenti permette a questi ultimi (e di conseguenza ai beneficiari) di ricevere un trattamento più favorevole, per quanto concerne l'obiettivo del sistema di tassazione, rispetto ad altri investimenti che non possono essere dedotti per un importo superiore al loro valore nominale. Questo sebbene si trovino in una situazione giuridica e fattuale analoga in relazione all'obiettivo, dal momento che quest'ultimo consiste nel tassare i redditi delle imprese, previa deduzione degli investimenti, senza che la natura né la logica di detto sistema giustifichino questo trattamento. In base al sistema di tassazione delle imprese, di norma l'importo massimo della deduzione non eccederebbe il valore nominale dell'investimento.

#### 5.1.4. Distorsione della concorrenza e incidenza sugli scambi tra Stati membri

- (41) Poiché i videogiochi vengono scambiati a livello internazionale e questo mercato è aperto alla concorrenza, il vantaggio finanziario conferito ai beneficiari può incidere sulla concorrenza e sugli scambi tra Stati membri.

## 5.2. Legittimità dell'aiuto

- (42) Notificando il regime prima della sua attuazione, il Belgio ha rispettato gli obblighi ad esso incombenti a norma dell'articolo 108, paragrafo 3, del TFUE.

## 5.3. Base giuridica per la valutazione degli aiuti

- (43) La compatibilità del regime con il mercato interno sarà analizzata a norma dell'articolo 107, paragrafo 3, lettera d), del TFUE, considerato l'obiettivo di promuovere la cultura sostenendo progetti culturali.
- (44) In particolare, la compatibilità del regime con il mercato interno sarà analizzata alla luce del punto 24 della comunicazione della Commissione relativa agli aiuti di Stato a favore delle opere cinematografiche e di altre opere audiovisive <sup>(23)</sup> (di seguito «comunicazione sul cinema»), dal momento che tale punto affronta esplicitamente il tema degli aiuti di Stato alla produzione di videogiochi e indica che, qualora possa essere dimostrata la necessità di un regime di aiuto a favore di giochi che si pongano obiettivi culturali e didattici, la Commissione applicherà per analogia i criteri di intensità di aiuto previsti dalla comunicazione sul cinema.

## 5.4. Compatibilità dell'aiuto con il mercato interno

- (45) Nella decisione di avviare il procedimento la Commissione ha constatato che il regime sembra soddisfare la maggior parte delle condizioni per ritenere che l'aiuto sia destinato a promuovere la cultura e sia compatibile con il mercato interno, ai sensi dell'articolo 107, paragrafo 3, lettera d), del TFUE.

### 5.4.1. Legalità generale

- (46) Per essere compatibili, i regimi di aiuti devono innanzitutto rispettare il criterio di «legalità generale». La nozione di «legalità generale» presuppone che le condizioni di ammissibilità e i criteri per la concessione non contengano alcuna clausola, indissolubilmente connessa alla concessione di un aiuto, contraria a norme specifiche del TFUE relative a settori diversi da quello degli aiuti di Stato <sup>(24)</sup>.
- (47) Il regime non impone alcuna condizione relativa alla nazionalità belga o allo stabilimento a titolo principale nel territorio belga dell'impresa beneficiaria. I beneficiari possono essere stabiliti in un altro Stato dell'Unione europea o dello Spazio economico europeo.
- (48) La procedura di autorizzazione per le società di produzione e gli intermediari non inficia la legalità generale del regime. Già in base al *tax shelter* esistente, le imprese di produzione che beneficiano di questo regime devono avere un'agenzia stabile in Belgio al momento del versamento dell'aiuto. L'autorizzazione non stabilisce alcun requisito relativo allo stabilimento o alla residenza in Belgio delle imprese interessate all'atto della loro domanda di autorizzazione.
- (49) Per quanto riguarda l'intensità dell'aiuto, le autorità belghe hanno introdotto in un progetto di legge una modifica delle disposizioni territoriali restrittive che includeva il regime di aiuti inizialmente notificato. In questo progetto di legge l'importo dell'aiuto è fissato in funzione delle spese di produzione e di gestione effettuate nello Spazio economico europeo. Conseguentemente, il regime non può più costituire un ostacolo alla libertà di circolazione delle merci e di prestazione dei servizi nell'ambito del mercato interno (articoli 34 e 56 del TFUE).

### 5.4.2. Promozione della cultura ai sensi dell'articolo 107, paragrafo 3, lettera d), del TFUE

- (50) Ai sensi dell'articolo 107, paragrafo 3, lettera d), del TFUE, gli aiuti destinati a promuovere la cultura e la conservazione del patrimonio possono essere dichiarati compatibili con il mercato interno quando non alterino le condizioni degli scambi e della concorrenza nell'Unione in misura contraria all'interesse comune.

<sup>(23)</sup> GU C 332 del 15.11.2013, pag. 1.

<sup>(24)</sup> Sentenza della Corte di giustizia del 15 giugno 1993, Matra, C-225/91, ECLI:EU:C:1993:239, punto 41.

- (51) La Commissione non ha elaborato orientamenti per l'applicazione di questa disposizione in relazione agli aiuti per i videogiochi. Il punto 24 della comunicazione sul cinema conferma che le misure di aiuto a favore dei videogiochi vengono esaminate caso per caso.
- (52) La valutazione degli aiuti ai videogiochi ai sensi dell'articolo 107, paragrafo 3, lettera d), TFUE, si ricollega alla prassi della Commissione, che si è espressa la prima volta in merito con la decisione relativa al credito d'imposta francese per i videogiochi, in cui la Commissione ha riconosciuto che determinati videogiochi possono costituire prodotti culturali <sup>(25)</sup>.
- (53) Per quanto riguarda i rispettivi regimi di aiuto ai videogiochi, la Comunità fiamminga e la Regione vallona hanno elaborato, per i giochi che possono beneficiare dell'aiuto, criteri culturali che si applicano anche al *tax shelter* <sup>(26)</sup>. Entrambe hanno istituito una tabella di selezione dei progetti allo scopo di verificare che i giochi oggetto del sostegno soddisfino effettivamente le condizioni per costituire opere culturali. La Commissione ha analizzato questi criteri <sup>(27)</sup> e ha approvato questi regimi.
- (54) Contrariamente a quanto sostiene la parte interessata VOFPT, il Belgio si è impegnato a stipulare un accordo di cooperazione tra lo Stato federale e le comunità prima dell'attuazione del regime *tax shelter* per i videogiochi (cfr. i considerando 14 e 34). Una cooperazione di questo tipo è già in atto per il sostegno alle opere audiovisive.
- (55) In conclusione, il regime sostiene progetti culturali e soddisfa l'obiettivo di promuovere la cultura, ai sensi dell'articolo 107, paragrafo 3, lettera d), TFUE.

#### 5.4.3. Adeguatezza della misura di aiuto

- (56) Il regime mira a sostenere progetti culturali che incontrano difficoltà di finanziamento sul mercato, segnatamente per via della natura (opere culturali) e dei rischi (costi di produzione certi, ma pubblico incerto) del progetto; pertanto concorre a finanziare una parte dei costi di produzione dei videogiochi selezionati in virtù del loro contributo alla promozione della cultura. Il meccanismo di sostegno si basa sul principio del sostegno alla produzione di giochi da parte di investitori privati. Le autorità belghe hanno spiegato che un regime di sostegno diretto comporterebbe costi amministrativi e finanziari più elevati rispetto alla misura fiscale del *tax shelter*. In più, il pagamento di una sovvenzione diretta avverrebbe in un momento precedente nel tempo rispetto alle esenzioni fiscali (provvisorie e definitive). Inoltre, essendo la cultura di competenza delle comunità, la politica audiovisiva

<sup>(25)</sup> La Commissione ha riconosciuto la necessità del sostegno a favore dei videogiochi nelle seguenti decisioni:  
C47/2006 (ex N 648/2005), Francia — Credito d'imposta per la creazione di videogiochi ([https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_20324](https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case_details.cfm?proc_code=3_SA_20324));  
SA 33943 (2011/N), Francia — Proroga del regime di aiuto C 47/2006 — Credito d'imposta per la creazione di videogiochi ([https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_33943](https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case_details.cfm?proc_code=3_SA_33943));  
SA.36139 (2013/C), Regno Unito — Sgravi fiscali nel settore dei videogiochi ([https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_36139](https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case_details.cfm?proc_code=3_SA_36139));  
SA.39299 (2014/N), Francia — Credito d'imposta per la creazione di videogiochi — modifiche, ([https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_39299](https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case_details.cfm?proc_code=3_SA_39299));  
SA.47892 (2017/N), Francia — Credito d'imposta per la creazione di videogiochi - modifiche e proroga ([https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_47892](https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case_details.cfm?proc_code=3_SA_47892));  
SA.45735 (2017/N), Danimarca — Regime per lo sviluppo, la produzione e la promozione di giochi digitali culturali e didattici ([https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_45735](https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case_details.cfm?proc_code=3_SA_45735));  
SA.46572 (2017/N), Germania — Misura di sostegno per i giochi bavaresi ([https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_46572](https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case_details.cfm?proc_code=3_SA_46572));  
SA.49947 (2017/N), Belgio — Aiuti ai videogiochi (VAF Gamefonds) ([https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_49947](https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case_details.cfm?proc_code=3_SA_49947));  
SA.50512 (2018/N), Francia — fondi di sostegno per i videogiochi - parti relative alla scrittura, alla creazione di proprietà intellettuale e alle operazioni a carattere collettivo ([https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_50512](https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case_details.cfm?proc_code=3_SA_50512));  
SA.51820 (2018/N), Germania — Misura di sostegno per i giochi della Renania settentrionale-Vestfalia ([https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_51820](https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case_details.cfm?proc_code=3_SA_51820));  
SA.101526, Belgio — VAF Gamefonds ([https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_101526](https://ec.europa.eu/competition/elojade/iseif/case_details.cfm?proc_code=3_SA_101526)).

<sup>(26)</sup> SA.55046, Belgio — Sostegno ai videogiochi culturali, artistici e didattici (Wallimage);  
SA.101526, Belgio — VAF Gamefonds.

<sup>(27)</sup> Considerando da 52 a 54 della decisione relativa al fondo Wallimage e considerando 38 e 39 della decisione relativa a VAF Gamefonds.



belga a livello federale si limita all'attuazione del sistema *tax shelter* nell'ambito delle proprie politiche socioeconomiche. Coinvolgendo gli investitori privati, il Belgio spera di incentivare i contatti reciproci e l'accesso del settore culturale alle diverse fonti potenziali di finanziamento.

- (57) Di conseguenza, il regime è adeguato per raggiungere l'obiettivo perseguito.

#### 5.4.4. *Necessità dell'aiuto*

- (58) I videogiochi beneficiari costituiscono opere culturali che promuovono la cultura locale ed europea. Il loro potenziale commerciale all'estero rappresenta uno stimolo per la promozione della cultura su vasta scala.
- (59) Tuttavia, i progetti di videogiochi incontrano difficoltà nell'ottenere finanziamenti alle condizioni di mercato (cfr. i precedenti considerando da 22 a 24). I rischi finanziari inerenti a tali progetti, i cui costi di produzione, contrariamente alle entrate potenziali, sono certi rappresentano un ostacolo per l'investimento privato. L'intervento pubblico è dunque necessario affinché una parte più ampia e maggiormente diversificata di progetti possa vedere la luce.

#### 5.4.5. *Proporzionalità degli aiuti*

- (60) Il punto 24 della comunicazione sul cinema stabilisce che, qualora possa essere dimostrata la necessità di un regime di aiuto a favore di giochi che si pongano obiettivi culturali e didattici, la Commissione applicherà per analogia gli stessi criteri di intensità di aiuto previsti per i regimi a favore delle opere audiovisive.
- (61) Il regime sostiene la creazione di videogiochi in misura limitata. L'intensità di aiuto massima è del 33,6 % e, in caso di cumulo di aiuti, è limitata al 50 % dei costi di produzione di un videogioco, in linea con la soglia del 50 % stabilita dalla comunicazione sul cinema. Le aliquote massime di intensità mirano a preservare l'iniziativa privata obbligando i beneficiari degli aiuti a ottenere fondi provenienti da risorse diverse da quelle statali.
- (62) In conclusione, il regime è proporzionato all'obiettivo perseguito.

#### 5.4.6. *Distorsione della concorrenza e ripercussioni limitate sugli scambi*

- (63) Nel 2020 il settore dei videogiochi ha generato entrate per 159 800 000 000 USD a livello mondiale. Il mercato del continente europeo rappresenta il 19 % di questo mercato, corrispondente a 29 600 000 000 USD, ossia oltre 27 600 000 000 EUR. Nel 2020 il mercato belga dei videogiochi ha generato entrate per 82 000 000 EUR, pari allo 0,3 % del mercato europeo e allo 0,05 % del mercato mondiale <sup>(28)</sup>.
- (64) In primo luogo, è palese che lo stanziamento previsto per il regime al fine di sostenere il settore dei videogiochi è relativamente limitato (cfr. il considerando 11) rispetto al fatturato complessivo del settore in Belgio. In secondo luogo, gli effetti distorsivi prodotti dall'aiuto possono essere ritenuti modesti, dal momento che la quota belga del mercato nel settore dei videogiochi è limitata sia a livello europeo che a livello mondiale.
- (65) La Commissione conclude che l'aiuto non avrà l'effetto di accrescere indebitamente il potere di mercato delle imprese beneficiarie, bensì al contrario quello di diversificare maggiormente l'offerta sul mercato dei giochi di valore culturale. Il bilancio complessivo dell'aiuto è positivo per il mercato interno, poiché la distorsione della concorrenza e l'incidenza sugli scambi sono limitate.

<sup>(28)</sup> Considerando 22.

## 6. CONCLUSIONI

- (66) La Commissione ritiene di conseguenza che l'aiuto non avrà l'effetto di accrescere indebitamente il potere di mercato delle imprese beneficiarie, bensì al contrario quello di aumentare la varietà dell'offerta sul mercato dei giochi di valore culturale. È pertanto opportuno concludere che la distorsione della concorrenza e l'incidenza sugli scambi prodotte dalla misura sono limitate e che il bilancio complessivo dell'aiuto risulta positivo. Di conseguenza, il *tax shelter* per la creazione di videogiochi è compatibile con il mercato interno a norma dell'articolo 107, paragrafo 3, lettera d), del TFUE,

HA ADOTTATO LA PRESENTE DECISIONE:

### *Articolo 1*

L'aiuto di Stato al quale il Belgio intende dare esecuzione a favore della produzione dei videogiochi, tramite l'applicazione di un regime *tax shelter* per tale produzione, è compatibile con il mercato interno ai sensi dell'articolo 107, paragrafo 3, lettera d), del trattato sul funzionamento dell'Unione europea.

La concessione di questo aiuto è quindi autorizzata.

### *Articolo 2*

Il Regno del Belgio è destinatario della presente decisione.

Fatto a Bruxelles, il 25 luglio 2022

*Per la Commissione*  
Margrethe VESTAGER  
*Membro della Commissione*

---