

KOMISIJAS LĒMUMS (ES) 2022/1978**(2022. gada 25. jūlijs)****par atbalsta shēmu SA.54817 (2020/C) (ex 2019/N), ko Beļģija plāno ieviest videospēļu ražošanas atbalstam***(izziņots ar dokumenta numuru C(2022)5130)***(Autentisks ir tikai teksts franču un nīderlandiešu valodā)****(Dokuments attiecas uz EEZ)**

EIROPAS KOMISIJA,

ņemot vērā Līgumu par Eiropas Savienības darbību un jo īpaši tā 108. panta 2. punkta pirmo daļu,

ņemot vērā Līgumu par Eiropas Ekonomikas zonu un jo īpaši tā 62. panta 1. punkta a) apakšpunktu,

uzaicinājusi ieinteresētās personas iesniegt savus apsvērumus atbilstoši minētajiem pantiem ⁽¹⁾ un ņemot vērā to apsvērumus,

tā kā:

1. PROCEDŪRA

- 1) Ar 2019. gada 1. jūlija vēstuli Beļģija informēja Komisiju par atbalsta shēmu videospēļu ražošanai. Papildu informācija Komisijai tika nosūtīta ar 2020. gada 3. janvāra un 2. februāra vēstulēm.
- 2) Ar 2020. gada 30. aprīļa vēstuli Komisija informēja Beļģiju, ka attiecībā uz atbalstu tā ir nolēmusi sākt Līguma par Eiropas Savienības darbību (turpmāk "LESD") 108. panta 2. punktā paredzēto procedūru.
- 3) Komisijas lēmums sākt procedūru tika publicēts *Eiropas Savienības Oficiālajā Vēstnesī* ⁽²⁾. Komisija aicināja ieinteresētās personas iesniegt to apsvērumus par attiecīgo atbalstu.
- 4) Savā 2020. gada 29. maija vēstulē Beļģija iesniedza savus apsvērumus par lēmumu sākt procedūru.
- 5) Komisija 2020. gada 16. jūlijā saņēma vairākus apsvērumus par šo jautājumu no ieinteresētās personas. Tā nosūtīja minētos apsvērumus Beļģijai, dodot tai iespēju atbildēt. Komisija saņēma Beļģijas apsvērumus 2020. gada 30. novembra vēstulē.
- 6) Savā 2020. gada 29. maija vēstulē Beļģija informēja Komisiju, ka tā vēlas grozīt atbalsta pamatā esošos tiesību aktus, un 2021. gada 30. novembra vēstulē tā informēja, ka Beļģijas parlamenta Pārstāvju palātā ⁽³⁾ ir iesniegts likumprojekts ar attiecīgajiem grozījumiem.
- 7) Beļģija sniedza papildu informāciju 2021. gada 10. jūnijā un 8. decembrī, kā arī 2022. gada 10. februārī un 29. martā.

⁽¹⁾ Lēmums C(2020) 2648 *final*, 2020. gada 30. aprīlis (OV C 206, 19.6.2020., 11. lpp.).⁽²⁾ OV C 206, 19.6.2020., 11. lpp.⁽³⁾ <https://www.lachambre.be/FLWB/PDF/55/1590/55K1590001.pdf>

2. SĪKS ATBALSTA SHĒMAS APRAKSTS

2.1. Shēmas nosaukums, juridiskais pamats un ilgums

- 8) Shēma ir nodokļu atvieglojumu shēma videospēļu ražošanas veicināšanai. Tā ir paredzēta kā pagarinājums esošajiem nodokļu atvieglojumiem, kuru mērķis bija atbalstīt audiovizuālā satura ražošanu un kuru Komisija apstiprināja 2003. gadā ⁽⁴⁾. Šīs sākotnējās shēmas pagarinājumi tika apstiprināti 2004. ⁽⁵⁾, 2007. ⁽⁶⁾, 2009. ⁽⁷⁾, 2013. ⁽⁸⁾ un 2014. gadā ⁽⁹⁾. Nodokļu atvieglojumu shēma, kas apstiprināta 2014. gadā, tika pagarināta nemainīta 2020. gadā ⁽¹⁰⁾. Šīs shēmas pašreizējā versija paliks spēkā līdz 2026. gada 31. decembrim.
- 9) Juridiskais pamats ir Beļģijas Ienākuma nodokļa kodekss (*Code des impôts sur les revenus/Wetboek van Inkomstenbelastingen*) ⁽¹¹⁾ un 2019. gada 29. marta Likums, ar ko nodokļu atvieglojumus attiecina uz videospēļu nozari un kas publicēts 2019. gada 16. aprīļa Beļģijas oficiālajā izdevumā (*Moniteur belge/Belgisch Staatsblad*) ⁽¹²⁾, un minētā likuma grozījumi, ko patlaban izskata Beļģijas parlamenta Pārstāvju palāta ⁽¹³⁾. Paredzams, ka grozījumi tiks pieņemti, kad Komisija tos apstiprinās.
- 10) Atbalsta pasākums tiks pagarināts līdz 2027. gada 31. decembrim ⁽¹⁴⁾.

2.2. Budžets

- 11) Aplēstais budžets ir 36 000 000 EUR (6 000 000 EUR gadā). Tā avots ir Beļģijas valsts federālais budžets.

2.3. Atbalsta pasākuma mērķis un atbilstīgie darbi

- 12) Šīs atbalsta shēmas mērķis ir atbalstīt un veicināt uzņēmumu investīcijas videospēļu ražošanā, piešķirot nodokļu priekšrocības šādiem uzņēmumiem. Uzņēmumi, kam Beļģijā piemēro uzņēmumu ienākuma nodokli un kas atbilst vajadzīgajiem kritērijiem, var izmantot nodokļu atvieglojumus, ko paredz šī atbalsta shēma.
- 13) Lai izmantotu nodokļu samazinājumus atbilstoši shēmai, uzņēmumiem jāinvestē darbos, ko ražo uzņēmumi, kuri ražo videospēles, ko attiecīgās kopienas kompetentie dienesti apstiprinājuši kā Eiropas videospēles; tas nozīmē, ka spēlēm jābūt galvenokārt ražotām ar tādu autoru un radošo darbinieku palīdzību, kuri mīt Beļģijā vai citā valstī, kas pieder pie EEZ, vai kurus uzrauga un kontrolē viens vai vairāki ražotāji un līdzražotāji, kas nodibināti vienā vai vairākās EEZ valstīs.

⁽⁴⁾ N 410/02 (ex-CP 77/2002), Beļģija – Valsts atbalsts Beļģijas filmu un audiovizuālā satura ražošanai – kino nodokļu atvieglojumu shēma, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/137343/137343_455458_39_2.pdf.

⁽⁵⁾ N 224/04, Beļģija – Valsts atbalsts Beļģijas kino un audiovizuālā satura ražošanai – izmaiņas federālajā shēmā, kas zināma kā kino nodokļu atvieglojumu shēma, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/140619/140619_503601_23_2.pdf.

⁽⁶⁾ N 121/2007, Beļģija – Nodokļu pasākumi audiovizuālā satura ražošanas veicināšanai – nodokļu atvieglojumi – atbalsta pasākuma Nr. N 224/2004 pagarināšana, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/219141/219141_703682_36_2.pdf.

⁽⁷⁾ N 516/2009, Beļģija – Nodokļu atvieglojumi audiovizuālā satura ražošanas veicināšanai – atbalsta pasākuma Nr. N 121/2007 pagarināšana, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/233078/233078_1210789_29_2.pdf.

⁽⁸⁾ SA.35643 (2012/N), Beļģija – Nodokļu atvieglojumu audiovizuālā satura ražošanai pagarināšana, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/246468/246468_1451339_61_2.pdf, un SA.36655 (2013/N), Beļģija – Izmāņas nodokļu atvieglojumu shēmā audiovizuālā satura ražošanai, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/248603/248603_1525887_174_2.pdf.

⁽⁹⁾ SA.38370 (2014/N), Beļģija – Izmāņas nodokļu atvieglojumu shēmā audiovizuālā satura ražošanai, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/253328/253328_1646431_87_2.pdf.

⁽¹⁰⁾ SA.59274 (2020/N), Beļģija – Nodokļu atvieglojumu shēmas audiovizuālā satura ražošanai pagarināšana SA.38370 (2014/N), https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases1/20215/289138_2239389_113_2.pdf.

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

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

⁽¹³⁾ Sk. 3. zemsvītras piezīmi.

⁽¹⁴⁾ Savā 2019. gada 1. jūlija paziņojumā Beļģija ierosināja pasākumu pagarināt līdz 2025. gada 31. decembrim. Ņemot vērā to, cik ilgs laiks ir pagājis kopš minētā paziņojuma, Beļģija nolēma, ka tā vēlas pagarināt pasākumu līdz 2027. gada 31. decembrim.

- 14) Šī videospēļu akreditācija ir atkarīga no kultūras kritērijiem, ko Flāmu kopiena un Valonijas reģions noteikuši savām atbalsta shēmām un ko apstiprinājusi Komisija (2018. gadā attiecībā uz Flāmu kopienu⁽¹⁵⁾, pagarināti un grozīti 2022. gadā⁽¹⁶⁾, un 2020. gadā attiecībā uz Valonijas reģionu⁽¹⁷⁾). Saskaņā ar kritērijiem spēlei jābūt ar kultūras un mākslinieciskām iezīmēm, ražošanas darbībām un attiecīgajām pusēm jābūt saiknei ar Flandriju vai Valonijas reģionu, un attiecīgajai spēlei jābūt inovatīvai un radošai. Lai to nodrošinātu, Beļģija ir apņēmusies nodrošināt, ka Beļģijas federālā valsts noslēgs sadarbības līgumu ar Flāmu kopienu, franču valodā runājošo kopienu un vācu valodā runājošo kopienu par šo kopienu un federālās valsts attiecīgajām kompetencēm saistībā ar nodokļu atvieglojumu shēmu. Beļģija atzīmē, ka nodokļu atvieglojumu shēmas darbības laikā videospēļu apstiprināšanai kopienās šajā kontekstā būs piemērojami tādi paši kritēriji kā tie, kurus Flāmu kopiena un Valonijas reģions piemēro savām videospēļu atbalsta shēmām.

2.4. Atbalsta veids, sistēmas organizācija, atbalsta intensitāte un kumulācija

- 15) Saskaņā ar pašreizējo nodokļu atvieglojumu sistēmu uzņēmums ("investors"), balstoties uz pamatlīgumu, var veikt finansiālu ieguldījumu konkrēta audiovizuālā darba ražotājam. Investors par šīm investīcijām saņem kompensāciju – "nodokļu atvieglojumu sertifikātu", kas ļauj investoram izmantot nodokļu atvieglojumus, samazinot tā ar nodokli apliekamos ienākumus. Uzņēmumu peļņas aplikšanas ar nodokli pamatprincips nosaka, ka uzņēmumiem jāmaksā nodoklis par to kopējo peļņu (Beļģijas Ienākuma nodokļa kodeksa 185. pants). Nodokļa bāzi nosaka, atskaitot atskaitāmos izdevumus no peļņas (Ienākuma nodokļa kodeksa 6. pants). Uzņēmumi parasti var atskaitīt profesionālos izdevumus, kas tiem radušies ar nodokli apliekamajā periodā (Ienākuma nodokļa kodeksa 49. pants). Attiecībā uz investīciju vērtību – var atskaitīt summu, kuras lielums atkarīgs no ieguldījuma vērtības (Ienākuma nodokļa kodeksa 61. panta otrā daļa). Saskaņā ar nodokļu atvieglojumu shēmu uzņēmums, kam jāmaksā nodoklis, var tūlītēji atskaitīt 421 % no investētajām summām, tātad summu, kas pārsniedz tā finansiālo ieguldījumu. Atkarībā no paziņotā projekta veida minētais attiecas arī uz ieguldījumiem videospēles ražošanā.
- 16) Saskaņā ar Beļģijas paziņoto shēmu nodokļu atvieglojumu sertifikāta nodokļa vērtība tika noteikta 70 % apmērā no ražošanas un pamatdarbības izmaksām, kas radušās EEZ, vai – ja ražošanas un pamatdarbības izmaksas, kas radušās Beļģijā, veido mazāk nekā 63 % no kopējā budžeta, – no ražošanas un pamatdarbības izmaksām, kas radušās Beļģijā. Atbalsta summa iespējamai investēšanai ražošanā ir noteikta 48 % apmērā no nodokļu atvieglojumu sertifikāta nodokļa vērtības. Tas nozīmē, ka maksimālajā scenārijā, kur vismaz 63 % no kopējā budžeta tiek iztērēti Beļģijā, atbalsta intensitāte varētu sasniegt 48 % no 70 %, veidojot 33,6 % no ražošanas budžeta, bet tā būtu zemāka gadījumos, kad ražošanas izdevumi, kas radušies Beļģijā, bijuši mazāki par 63 % no kopējā budžeta. Ja šāds atbalsts tiktu sniegts papildus citiem ražošanas atbalsta veidiem, atbalsta intensitāte būtu ierobežota līdz 50 %.
- 17) Attiecīgi shēmas sākotnējā versijā nodokļu atvieglojumu sertifikāta nodokļa vērtība tika noteikta, pamatojoties uz teritoriālajiem izdevumiem. Investīciju apjoms (un attiecīgi arī atbalsta summa) ir atkarīgs no teritoriālo izdevumu procentuālās daļas, un tas nozīmē, ka tas atšķiras atkarībā no plānotā izdevumu apjoma Beļģijā.

2.5. Labumguvēju akreditācija

- 18) Saskaņā ar nodokļu atvieglojuma shēmu ražošanas uzņēmumiem, kas gūst labumu no shēmas, jābūt akreditētiem, lai varētu piedalīties. Kā norādījusi Beļģija, pamatojums tam ir tāds, ka akreditāciju var atsaukt jebkuriem uzņēmumiem vai privātpersonām, kas neievēro likumu⁽¹⁸⁾.

⁽¹⁵⁾ SA.49947, Beļģija – Atbalsts videospēlēm (VAF Gamefonds), https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_49947.

⁽¹⁶⁾ SA.101526, Beļģija – VAF Gamefonds, 23. apsvēruma, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_101526.

⁽¹⁷⁾ SA.55046, Beļģija – Soutien aux jeux vidéo culturels, artistiques et éducatifs (Wallimage), 14. apsvēruma https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_55046; Valonijas reģionā ietilpst vācu valodā runājošais reģions.

⁽¹⁸⁾ Ienākuma nodokļa kodeksa 194.ter panta 1. punkta 2. apakšpunkta paredz, ka akreditācijas nosacījumus nosaka ar karaļa dekrētu.

- 19) Beļģija ir paskaidrojusi, ka akreditācija tiks piešķirta ļoti drīz pēc attiecīgo ražošanas uzņēmumu pieteikuma iesniegšanas. Šāds pieteikums ietver tikai informāciju, kas identificē attiecīgo uzņēmumu, dokumentu, kas apliecina, ka pieteikuma iesniedzējam nav maksājumu parādu Valsts Sociālā nodrošinājuma birojam, un apņemšanos ievērot tiesību aktus par nodokļu atvieglojuma shēmu. Konkrētāk, tas nozīmē, ka ražošanas uzņēmums apņemas iesniegt savu nodokļu atvieglojumu sertifikāta piedāvājumu saskaņā ar noteikumiem 2018. gada 11. jūlija Likumā par investīciju instrumentsabiedrību publiskiem piedāvājumiem un investīciju instrumentsabiedrību pieļaišanu sarunām par regulētiem tirgiem ⁽¹⁹⁾, kā arī Eiropas Parlamenta un Padomes Regulas (ES) 2017/1129 ⁽²⁰⁾ noteikumiem.
- 20) Beļģija ir paskaidrojusi, ka akreditācijas procesā netiks ieviesti nekādi nosacījumi saistībā ar attiecīgo uzņēmumu nodibinājumu Beļģijā, kad attiecīgie uzņēmumi piesakās akreditācijai.

2.6. Atbalsta nepieciešamības pamatojums

- 21) Beļģija savā paziņojumā paskaidroja, ka 2018. gadā videospēļu nozare Beļģijā veidoja 100 000 000 EUR jeb 0,08 % no pasaules tirgus (aptuveni 124 000 000 000 EUR 2018. gadā).
- 22) Kopš tā laika Beļģija ir atjauninājusi šos skaitļus. Videospēļu nozare visā pasaulē 2020. gadā radīja ieņēmumus 159 800 000 000 USD apmērā ⁽²¹⁾. 82 000 000 EUR, ko Beļģija norādīja kā Beļģijas tirgus kopējos ieņēmumus minētajā gadā, veidoja tikai 0,05 % no ieņēmumiem visā pasaulē. Eiropas tirgus veido 19 % no pasaules tirgus, kas atbilst 29 600 000 000 USD jeb vairāk nekā 27 600 000 000 EUR. Tas nozīmē, ka 2020. gadā Beļģijas videospēļu tirgus veidoja 0,3 % no attiecīgā Eiropas tirgus. Saskaņā ar 2019. gada datiem Beļģijas nozare nodarbināja 1 000 cilvēku, kamēr visā Eiropā tie bija kopumā 87 628 cilvēki. Beļģijā bija 63 videospēļu izstrādes studijas, savukārt Eiropā – 4 913 studijas ⁽²²⁾. Šie skaitļi tādējādi liecina, ka Beļģijas videospēļu nozare aizņem nelielu vietu kopējā Eiropas tirgū. Beļģijā daudzi no uzņēmumiem, kas darbojas videospēļu nozarē, ir mazie uzņēmumi. Daudzi no tiem ir samērā jauni, proti, tie ir pastāvējuši mazāk nekā sešus gadus. Ņemot vērā uzņēmumu lielumu šajā nozarē un to pastāvēšanas īso laiku, tiem ir grūtības attīstīties. Tas kavē lielāka kultūras videospēļu skaita, kas nodrošinātu lielāku daudzveidību, ražošanu.
- 23) Beļģija vēlas sniegt šādus apsvērumus: neraugoties uz izaugsmi, ko piedzīvojusi šī nozare, tai trūkst finansiāla stimula, kas vajadzīgs, lai gūtu panākumus tirgū. Ar datoru, konsoli, planšetdatoru vai viedtālruni spēlējamās spēles izstrāde ir līdzīga filmas ražošanai tādā ziņā, ka tā aizņem vairākus mēnešus vai pat gadus. Šim procesam ir vajadzīgi īpaši prasmīgi darbinieki. Tāpat kā filmu nozarē, tirgojams rezultāts nav pieejams līdz pat procesa beigām. Ņemot vērā šīs iezīmes, videospēļu nozare ir samērā riskanta. Turklāt tāpat kā filmu nozarē nav iespējams būt drošam, ka konkrēta spēle izrādīsies saistoša pietiekami lielam skaitam cilvēku, lai radītu ienākumu no ieguldījumiem. Turklāt projekti, kas ietver videospēles ar ievērojamu izglītojošu, kultūras vai māksliniecisku komponentu, tiek uzskatīti par riskantākiem. Iemesls tam ir fakts, ka šādos projektos rodas tādas pašas ražošanas izmaksas kā videospēlēm, kas ir populāras visā pasaulē, bet tiem ir pieejams ierobežotāks tirgus.
- 24) Finansiālie ierobežojumi kavē uzsākt lielus projektus ar ievērojamu radošo potenciālu, kuriem attiecīgi ir vajadzīgs lielāks budžets. Tāpēc videospēļu ražošana ir galvenokārt vērsta uz spēlēm, ko var spēlēt ar personālajiem datoriem, un spēlēm, ko var ražot ar mazāku budžetu. Finansiālās grūtības liek šķēršļus kultūras zinātnības saglabāšanai un attīstīšanai vietējā līmenī. Fakts ir tāds, ka ražotāju interesēs ir darboties kā ārvalstu uzņēmumu apakšuzņēmumiem, nevis izstrādāt pašiem savas videospēles.
- 25) Attiecīgi Beļģijas videospēļu uzņēmumiem bieži ir lielas grūtības saņemt finansējumu jauniem projektiem. Tie arī saskaras ar spēcīgu starptautisko konkurenci.

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

⁽²⁰⁾ Eiropas Parlamenta un Padomes Regula (ES) 2017/1129 (2017. gada 14. jūnijs) par prospektu, kurš jāpublicē, publiski piedāvājot vērtspapirus vai atļaujot to tirdzniecību regulētā tirgū, un ar ko atceļ Direktīvu 2003/71/EK (OV L 168, 30.6.2017., 12. lpp.).

⁽²¹⁾ Newzoo – 2020. gada ziņojums par pasaules spēļu tirgu (*Global Games Market Report 2020*), lejupielādējams no vietnes newzoo.com.

⁽²²⁾ 2019. gada ziņojums, ko Eiropas Spēļu izstrādātāju federācija sagatavoja sadarbībā ar Eiropas Interaktīvās programmatūras federāciju. Dati apkopoti par lielāko daļu Eiropas Savienības valstu un vairākām trešām valstīm. https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2021/08/EGDF_report2021.pdf.

- 26) Nodokļu atvieglojumi palīdzēs palielināt privāto investīciju apjomu videospēļu ražošanas nozarē tāpat kā nodokļu atvieglojumi filmu un audiovizuālā satura ražošanai.

2.7. Procedūras sākšanas pamatojuma apraksts

- 27) Shēma, kas sākotnēji tika paziņota Komisijai, viesa bažas par tās vispārējo likumību. Nodokļu atvieglojumu sertifikāta nodokļa vērtība tiek noteikta, pamatojoties uz teritoriālajiem izdevumiem. Varētu būt pretruna starp šiem teritorialitātes nosacījumiem un vispārējās likumības principiem, jo īpaši LED principiem, kas garantē preču brīvu apriti un pakalpojumu sniegšanas brīvību (LESD 34. un 56. pants).
- 28) Komisija pauda šaubas par to, vai tas ir likumīgi un saderīgi ar iekšējo tirgu, ka attiecībā uz atbalstu videospēlēm tiek noteikts investīciju apjoms un tādējādi arī atbalsta apmērs kā procentuālā daļa no teritoriālajiem izdevumiem Beļģijā, un vai ir tas ir nepieciešams vai samērīgi, ka teritoriālie nosacījumi ir saistīti ar šādu atbalstu.

3. IEINTERESĒTO PERSONU APSVĒRUMI

- 29) Vēstulē, kas datēta ar 2020. gada 16. jūliju, Flandrijas neatkarīgo filmu un televīzijas producentu organizācija (*Vlaamse Onafhankelijke Film & Televisie Producenten*, turpmāk "VOFTP") sniedza vairākus apsvērumus par paziņoto atbalsta shēmu. VOFTP uzskata, ka to skar šī shēma, bažījoties, ka, nodokļu atvieglojuma sistēmu attiecinot uz videospēlēm, samazināsies investīciju plūsma tās locekļu audiovizuālā satura ražošanai. Kā norādīja VOFTP, sākotnējo nodokļu atvieglojumu paplašināšana neatbilst nosacījumiem par saderību ar iekšējo tirgu, un tāpēc Komisijai tā nebūtu jāapstiprina.
- 30) Savos argumentos VOFTP uzsver, ka svarīgi ir veikt rūpīgu izvērtēšanu, lai pārliecinātos, vai videospēlēm, kam tiks piešķirts atbalsts atbilstoši šai shēmai, patiešām ir saikne ar Beļģiju un vai tās palīdz sasniegt mērķi veicināt kultūru LESD 107. panta 3. punkta d) apakšpunkta nozīmē un kultūras daudzveidību. VOFTP bažijas, ka shēma negarantē, ka atbalsts tiks piešķirts tikai videospēlēm ar kultūras mērķi.
- 31) Kā norādījusi VOFTP, kritērijiem, ko saskaņā ar atbalsta shēmu piemēro videospēlēm, lai novērtētu šādu spēļu kultūras aspektu, būtu jāgarantē, ka ikvienai spēlei, par kuru saņem atbalstu, ir kultūras vērtība. Šādi kritēriji būtu jānosaka atbildīgajai kopienai vai reģionam, kam ir pašiem savas atbalsta shēmas videospēļu nozarei. Katrā gadījumā kritērijus videospēles kultūras aspekta novērtēšanai nosaka organizācija, kas ir konkrēti saistīta ar Flāmu kopienu (Flandrijas Audiovizuālais fonds) vai Valonijas reģionu. VOFTP apšauba, vai šo kritēriju piemērošana ir garantēta. Ir vajadzīgs sadarbības līgums starp Beļģijas valsti un attiecīgajām kopienām, bet šāda līguma nav.

4. BEĻĢIJAS APSVĒRUMI

- 32) Savā 2020. gada 29. maija vēstulē Beļģija atzīmēja, ka lēmumā sākt procedūru ir apstiprināts, ka nosacījumi attiecīgā atbalsta klasificēšanai par atbalstu kultūras veicināšanai un tādējādi tā atzīšanai par saderīgu ar iekšējo tirgu atbilstoši LESD 107. panta 3. punkta d) apakšpunktam ir izpildīti.
- 33) Attiecībā uz nosacījumiem par teritoriālajiem izdevumiem un šādu izdevumu vispārējo likumību (tostarp to nepieciešamību un samērīgumu) un jo īpaši LESD principiem, kas garantē preču brīvu apriti un pakalpojumu sniegšanas brīvību (LESD 34. un 56. pants), Beļģija ir sākusi izvērtēt iespēju atbilstīgos izdevumus attiecināt uz visu EEZ teritoriju. Beļģijas parlamenta Pārstāvju palātas Finanšu un budžeta komiteja 2021. gada 16. jūlijā ierosināja grozīt piemērojamos tiesību aktus, aizstājot frāzi "izdevumi par ražošanas un pamatdarbības izmaksām Beļģijā" ar frāzi "izdevumi par ražošanas un pamatdarbības izdevumiem Eiropas Ekonomikas zonā". Grozījumu projektā nodokļu atvieglojumu sertifikāta vērtība nodokļu nolūkos ir noteikta 70 % apmērā no izdevumiem ražošanas un pamatdarbības izmaksām, kas rodas EEZ, vai – ja izdevumi par ražošanas un pamatdarbības izmaksām, kas veido profesionālos ienākumus, kuriem piemēro nodokli EEZ, ir mazāki par 63 % no kopējām izmaksām, – no izdevumiem ražošanas un pamatdarbības izmaksām, kas veido profesionālos ienākumus, kuriem piemēro nodokli EEZ. Pārstāvju palāta ir gatava pieņemt grozījumus, tiklīdz Komisija būs pieņēmusi apstiprinošu lēmumu.

- 34) Attiecībā uz VOFTP apsvērumiem par atbalstam potenciāli atbilstīgo videospēļu kultūras aspektu un attiecīgo kopienu kultūras kritēriju piemērošanu videospēlēm, uz kurām attiecas nodokļu atvieglojumi, Beļģija ir norādījusi, ka sadarbības līgums starp federālo valsti un kopienām par esošajiem nodokļu atvieglojumiem audiovizuālā satura ražošanai būtu jāpielāgo, lai tajā iekļautu kopienu vai reģionu kultūras kritēriju piemērošanu videospēlēm. Tas notiks pirms paziņotās shēmas ieviešanas, tiklīdz Pārstāvju palāta pieņems ierosinātos tiesību aktu grozījumus un tiklīdz Komisija pieņems lēmumu par nodokļu atvieglojumiem videospēļu ražošanai. Beļģija apstiprina, ka šis sadarbības līgums nemainīs šo kritēriju saturu.

5. SHĒMAS NOVĒRTĒJUMS

5.1. Valsts atbalsta esība

- 35) LESD 107. panta 1. punktā ir noteikts: "Ja vien Līgumi neparedz ko citu, ar iekšējo tirgu nav saderīgs nekāds atbalsts, ko piešķir dalībvalstis vai ko jebkādā citā veidā piešķir no valsts līdzekļiem un kas rada vai draud radīt konkurences izkropļojumus, dodot priekšroku konkrētiem uzņēmumiem vai konkrētu preču ražošanai, ciktāl tāds atbalsts iespaido tirdzniecību starp dalībvalstīm."

5.1.1. Valsts līdzekļi un attiecināmība

- 36) Investori var atskaitīt no savas ar nodokli apliekamās peļņas līdzekļus, kas izlietoti saistībā ar izvērtējamo shēmu. Ar šo atskaitījumu, ko paredz tiesību akti, tiek samazināta valsts iekasētā nodokļu summa. Tiesību akti arī nosaka, ka šie līdzekļi ir jāpiešķir uzņēmumiem, ko valsts apstiprinājusi šai darbībai, un ka tiem jāveicina tādu konkrētu darbu ražošana, kurus attiecīgās kopienas kompetentie dienesti skaidri akreditējuši kā Eiropas videospēles. Tādējādi attiecīgajām investīcijām tiek izmantoti valsts līdzekļi, un tās ir attiecināmas uz valsti.

5.1.2. Priekšrocība

- 37) Shēmas mērķis ir mazināt ražošanas izmaksas, kas rodas videospēļu ražotājiem. Šādi izdevumi ir daļa no izmaksām, kas parasti rodas visiem videospēļu ražotājiem. Citiem vārdiem sakot, tās ir izmaksas, kas parasti tiek attiecinātas uz labumguvēja budžetu.
- 38) Ražotājam piešķirtais atbalsts tiek piešķirts no investora ieguldījuma, kas pats par sevi izriet no šīs darbības apliekamības ar nodokli. Tādējādi Komisija atzīmē, ka priekšrocība, kas izriet no nodokļa atskaitāmības, faktiski tiek nodota ražotājam ar pamatlīguma starpniecību.
- 39) Attiecīgi shēma piešķir ražotājam priekšrocību, kas ražotājam nebūtu pieejama parastos tirgus apstākļos. Tāpēc pasākums rada priekšrocību videospēļu ražotājiem.

5.1.3. Selektivitāte

- 40) Shēma ir selektīva, jo atbalstu var saņemt tikai tie labumguvēji, kuru projekti ir izturējuši atlases kritēriju. Turklāt atbalsta shēma attiecas tikai uz videospēļu nozari. Bez tam nodokļa atskaitījums 421 % apmērā no investīciju vērtības nozīmē, ka attiecīgajām investīcijām (un attiecīgi labumguvējiem) tiek piemērots labvēlīgāks režīms nekā citām investīcijām attiecībā uz nodokļu sistēmas mērķi, jo citas investīcijas nevar atskaitīt pēc likmes, kas pārsniedz to nominālvērtību. Tās tā ir, kaut arī to situācija gan *de jure*, gan *de facto* ir salīdzināma attiecībā uz nodokļu sistēmas mērķi, proti, aplikt ar nodokli uzņēmumu ienākumus pēc investīciju atskaitīšanas. Šādu režīmu nevar pamatot ar sistēmas būtību un loģiku. Saskaņā ar uzņēmumu ienākuma nodokļa sistēmu standarta atskaitījums nevar pārsniegt investīciju nominālvērtību.

5.1.4. Konkurences kropļošana un ietekme uz tirdzniecību starp dalībvalstīm

- 41) Tā kā videospēles ir daļa no starptautiskās tirdzniecības un šis tirgus ir atvērts konkurencei, labumguvējiem piešķirtā finansiālā priekšrocība var ietekmēt konkurenci un tirdzniecību starp dalībvalstīm.

5.2. Atbalsta likumība

- 42) Paziņojot par shēmu pirms tās stāšanās spēkā, Beļģija ir izpildījusi savus pienākumus saskaņā ar LESD 108. panta 3. punktu.

5.3. Novērtējuma juridiskais pamats

- 43) Tas, ciktāl shēma ir saderīga ar iekšējo tirgu, tiks analizēts, pamatojoties uz LESD 107. panta 3. punkta d) apakšpunktu, ņemot vērā mērķi veicināt kultūru, piešķirot atbalstu kultūras projektiem.
- 44) Konkrētāk, shēmas saderība ar iekšējo tirgu tiks analizēta, ņemot vērā 24. punktu Komisijas paziņojumā par valsts atbalstu filmām un citiem audiovizuālajiem darbiem ⁽²³⁾ (turpmāk "Kino paziņojums"). Kino paziņojuma 24. punktā, kas konkrēti attiecas uz valsts atbalstu videospēļu ražošanai, ir noteikts, ka tad, ja tiks pierādīts, ka atbalsta shēma, kas vērsta uz kultūru veicinošām un izglītojošām spēlēm, ir nepieciešama, Komisija *mutatis mutandis* piemēros atbalsta intensitātes kritērijus, kas noteikti Kino paziņojumā.

5.4. Atbalsta saderība ar iekšējo tirgu

- 45) Savā lēmumā sākt procedūru Komisija atzīmēja, ka šķiet, ka shēma atbilst lielākajai daļai kritēriju, lai to klasificētu par atbalstu kultūras veicināšanai un attiecīgi par atbalstu, kas ir saderīgs ar iekšējo tirgu atbilstoši LESD 107. panta 3. punkta d) apakšpunktam.

5.4.1. Vispārējā likumība

- 46) Lai atbalsta shēmas būtu saderīgas, tām visupirms jāatbilst "vispārējās likumības" kritērijam. Jēdziena "vispārējā likumība" pamatā ir pieņēmums, ka atbilstības nosacījumi un kritēriji atbalsta piešķiršanai nesatur nekādu klauzulu, kas nedalāmi saistīta ar atbalsta piešķiršanu un ir pretrunā konkrētajiem LESD noteikumiem citās jomās, kuras nav valsts atbalsts ⁽²⁴⁾.
- 47) Shēma neuzliek nekādus nosacījumus saistībā ar Beļģijas valstspiederību vai jebkādu citu prasību, ka uzņēmumam, kas saņem atbalstu, darbījumdarbība jāveic galvenokārt Beļģijas teritorijā. Labumguvēji var veikt darbījumdarbību citā Eiropas Savienības valstī vai Eiropas Ekonomikas zonā.
- 48) Ražošanas uzņēmumu un starpnieku akreditācijas procedūrai nav ietekmes uz shēmas vispārējo likumību. Saskaņā ar esošo nodokļu atvieglojumu shēmu ražošanas uzņēmumiem, kas gūst labumu no shēmas, atbalsta izmaksas laikā ir jābūt nodibinātai pārstāvniecībai Beļģijā. Akreditācijas process neietver nekādus nosacījumus par attiecīgo uzņēmumu nodibinājumu vai rezidenci Beļģijā, kad tie piesakās akreditācijai.
- 49) Attiecībā uz atbalsta intensitāti Beļģija ar likumprojektu ir ieviesusi grozījumu sākotnēji paziņotās atbalsta shēmas attiecīgajos teritoriālajos noteikumos. Saskaņā ar minēto likumprojektu atbalsta apmēru nosaka saskaņā ar Eiropas Ekonomikas zonā radušos ražošanas un pamatdarbības izdevumu summu. Attiecīgi shēma vairs nevar radīt šķērsli preču aprites brīvībai vai pakalpojumu sniegšanas brīvībai iekšējā tirgū (LESD 34. un 56. pants).

5.4.2. Kultūras veicināšana atbilstoši LESD 107. panta 3. punkta d) apakšpunktam

- 50) Saskaņā ar LESD 107. panta 3. punkta d) apakšpunktu atbalstu kultūras veicināšanai un mantojuma saglabāšanai var uzskatīt par saderīgu ar iekšējo tirgu, ja šāds atbalsts neietekmē tirdzniecības un konkurences nosacījumus ES tādā mērā, ka tas ir pretrunā kopējām interesēm.

⁽²³⁾ OV C 332, 15.11.2013., 1. lpp.

⁽²⁴⁾ Tiesas 1993. gada 15. jūnija spriedums, *Matra*, C-225/91, ECLI:EU:C:1993:239, 41. punkts.

- 51) Komisija nav izstrādājusi pamatnostādnes par to, kā šo noteikumu piemērot atbalstam videospēlēm. Kino paziņojuma 24. punktā ir apstiprināts, ka atbalstu, kas paredzēts videospēlēm, analizē katrā gadījumā atsevišķi.
- 52) Videospēlēm paredzētā atbalsta novērtējumā atbilstoši LESD 107. panta 3. punkta d) apakšpunktam tiek ievērota Komisijas prakse, kas aizsāka ar lēmumu par Francijas nodokļu kredītu videospēļu atbalstam, kurā Komisija atzina, ka atsevišķas videospēles var klasificēt kā kultūras produktus ⁽²⁵⁾.
- 53) Flāmu kopiena un Valonijas reģions savām videospēļu atbalsta shēmām ir izstrādājuši vairākus kultūras kritērijus spēlēm, par kurām var saņemt atbalstu, – tie ir piemērojami arī nodokļu atvieglojumu shēmai ⁽²⁶⁾. Tie ir noteikuši skalu projektu atlasei, lai nodrošinātu, ka spēles, kas saņem atbalstu, patiešām atbilst nosacījumiem, lai tās atzītu par kultūras darbu. Komisija ir izanalizējusi šos kritērijus ⁽²⁷⁾ un apstiprinājusi šīs shēmas.
- 54) Pretēji ieinteresētās personas VOFPT apgalvojumam Beļģija ir apņēmusies pirms videospēlēm paredzētās nodokļu atvieglojumu shēmas ieviešanas pati izveidot sadarbības līgumu starp federālo valsti un kopienām (sk. 14. un 34. apsvērumu). Šāda veida sadarbība jau notiek audiovizuālo darbu atbalstam.
- 55) Visbeidzot, atbalsta shēma atbalsta kultūras projektus, un tā atbilst mērķim veicināt kultūru saskaņā ar LESD 107. panta 3. punkta d) apakšpunktu.

5.4.3. Atbalsta pasākuma piemērotība

- 56) Shēmas mērķis ir atbalstīt kultūras projektus, kam ir grūtības iegūt finansējumu tirgū, ņemot vērā projekta būtību (kultūras darbi) un saistītos riskus (lai gan noteikti radīsies ražošanas izmaksas, nav garantijas par mērķauditoriju). Tādējādi shēma palīdz finansēt daļu no to videospēļu ražošanas izmaksām, kuras atlasītas, lai tās sniegtu ieguldījumu kultūras veicināšanā. Atbalsta pamatā ir princips par atbalstu spēļu ražošanai, ko sniedz privātie investori. Beļģija ir paskaidrojusi, ka tieša atbalsta sistēma būtu saistīta ar lielākām administratīvajām un finansālajām izmaksām nekā nodokļu atvieglojumu pasākums. Turklāt tiešas dotācijas izmaksa procesā notiku agrāk nekā jebkādi nodokļu atbrīvojumi (gan pagaidu, gan galīgi). Bez tam, tā kā par kultūras jautājumiem atbild

⁽²⁵⁾ Komisija vajadzību pēc atbalsta videospēlēm atzina šādos lēmumos:

C47/2006 (ex N 648/2005), Francija – Nodokļu kredīts videospēļu ražošanai, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_20324;

SA 33943 (2011/N), Francija – Atbalsta shēmas C 47/2006 pagarināšana – Nodokļu kredīts videospēļu ražošanai, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_33943;

SA.36139 (2013/C), Apvienotā Karaliste – Nodokļu atvieglojums videospēlēm, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_36139;

SA.39299 (2014/N), Francija – Nodokļu kredīts videospēļu ražošanai – grozījumi, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_39299;

SA.47892 (2017/N), Francija – Nodokļu kredīts videospēļu ražošanai – grozījumi un pagarināšana, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_47892;

SA.45735 (2017/N), Dānija – Kultūras un izglītojošu digitālo spēļu izstrādes, ražošanas un veicināšanas shēma,

https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_45735;

SA.46572 (2017/N), Vācija – Bavārijas spēļu atbalsta pasākums, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_46572;

SA.49947 (2017/N), Beļģija – Atbalsts videospēlēm (VAF *Gamefonds*), https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_49947;

SA.50512 (2018/N), Francija – Videospēļu atbalsta fonds – rakstīšana, intelektuālā īpašuma radīšana un kolektīvas darbības, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_50512;

SA.51820 (2018/N), Vācija – Ziemeļreinas-Vestfālenes spēļu atbalsta pasākums, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_51820;

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

⁽²⁶⁾ SA.55046, Beļģija – Atbalsts kultūras, izglītojošām un mākslinieciskām videospēlēm (*Wallimage*);

SA.101526, Beļģija – VAF *Gamefonds*.

⁽²⁷⁾ Lēmuma par *Wallimage* fondu 52.–54. apsvērumi un lēmuma par VAF *Gamefonds* 38. un 39. apsvērumi.

Beļģijas kopienas, audiovizuālā politika Beļģijas federālajā līmenī aprobežojas ar nodokļu atvieglojumu sistēmas noteikšanu kā daļu no Beļģijas sociāli ekonomiskās politikas. Iesaistot privātos investorus, Beļģija vēlas veicināt divpusējus kontaktus un kultūras sektora piekļuvi dažādajiem potenciālajiem finansējuma avotiem.

- 57) Tādējādi shēma ir atbilstošs līdzeklis iecerētā mērķa sasniegšanai.

5.4.4. Atbalsta nepieciešamība

- 58) Videospēles, par kurām saņem atbalstu, ir kultūras darbi, kas veicina vietējo un Eiropas kultūru. To starptautiskās tirgojamības potenciālam ir arī sviras efekts uz kultūras veicināšanu plašā mērogā.
- 59) Tomēr projektiem, kas saistīti ar videospēlēm, ir grūtības iegūt finansējumu atbilstīgi tirgus nosacījumiem (sk. 22.–24. apsvērumu iepriekš). Finansiālie riski, kas raksturīgi projektiem, kuri saistīti ar videospēlēm un kuros noteikti rodas ražošanas izmaksas, kamēr peļņa ir nenoteikta, rada šķēršļus privātajām investīcijām. Tas nozīmē, ka ir vajadzīga valsts iejaukšanās, lai lielāka un daudzveidīgāka projektu daļa sasniegtu veiksmīgus rezultātus.

5.4.5. Atbalsta samērīgums

- 60) Kino paziņojuma 24. punktā ir noteikts, ka, ja var pierādīt, ka atbalsta shēma spēlēm ar kultūras un izglītojošu mērķi ir nepieciešama, Komisija pēc analogijas piemēros tādus pašus atbalsta intensitātes kritērijus kā tie, kas noteikti atbalsta shēmām par labu audiovizuālajiem darbiem.
- 61) Shēma atbalsta videospēļu radīšanu ierobežotā procentuālajā apjomā. Maksimālā atbalsta intensitāte ir 33,6 %, un, ja ir vairāk nekā viens atbalsta avots, tā ir ierobežota līdz 50 % no videospēles ražošanas izmaksām atbilstoši Kino paziņojumā noteiktajai 50 % robežvērtībai. Maksimālo intensitātes līkmu mērķis ir saglabāt privāto iniciatīvu, uzliekot atbalsta saņēmējiem pienākumu iegūt līdzekļus no citiem avotiem papildus valsts finansējumam.
- 62) Nobeigumā jāsecina, ka shēma ir samērīga ar izvirzīto mērķi.

5.4.6. Ierobežota konkurences kropļošana un ietekme uz tirdzniecību

- 63) Visā pasaulē 2020. gadā videospēļu nozare radīja ieņēmumus 159 800 000 000 USD apmērā. Eiropas tirgus veido 19 % no šā tirgus, kas atbilst 29 600 000 000 USD (vairāk nekā 27 600 000 000 EUR). Ieņēmumi Beļģijas videospēļu tirgū 2020. gadā bija 82 000 000 EUR, kas atbilst 0,3 % no kopējā Eiropas tirgus un 0,05 % no pasaules tirgus ⁽²⁸⁾.
- 64) Ņemot vērā iepriekš izklāstīto, ir skaidrs, pirmkārt, ka budžets Beļģijas videospēļu nozares atbalsta shēmai ir samērā ierobežots (sk. 11. apsvērumu) salīdzinājumā ar nozares kopējo apgrozījumu Beļģijā. Otrkārt, jebkādos kropļojumus, ko izraisīs šis atbalsts, var uzskatīt par nebūtiskiem, jo Beļģijas videospēles aizņem ierobežotu daļu gan no Eiropas, gan pasaules tirgus.
- 65) Komisija secina, ka šis atbalsts nepamatoti nepalielinās atbalsta saņēmēju uzņēmumu tirgus varu, bet tas paplašinās tādu spēļu klāstu tirgū, kurām ir kultūras iezīmes. Šā atbalsta vispārējais novērtējums attiecībā pret iekšējo tirgu ir pozitīvs, jo jebkādi konkurences kropļojumi un ietekme uz tirdzniecību, kādi var rasties, būs ierobežoti.

⁽²⁸⁾ 22. apsvērumus.

6. SECINĀJUMS

- 66) Tāpēc Komisija secina, ka šis atbalsts nepamatoti nepalielinās atbalsta saņēmēju uzņēmumu tirgus varu, bet gluži pretēji – tas uzlabos tādu spēļu klāsta daudzveidību tirgū, kurām ir kultūras iezīmes. Tādējādi būtu jāsecina, ka jebkādi no atbalsta shēmas izrietoši konkurences kropļojumi un ietekme uz tirdzniecību būs ierobežoti un ka vispārējais novērtējums par atbalstu, kas paredzēts kultūras veicināšanai, ir pozitīvs. Nodokļu atvieglojumi videospēļu radīšanai ir saderīgi ar iekšējo tirgu, pamatojoties uz LESD 107. panta 3. punkta d) apakšpunktu,

IR PIENĒMUSI ŠO LĒMUMU.

1. pants

Atbalsts, ko Beļģija plāno ieviest par labu videospēļu ražošanai, piemērojot nodokļu atvieglojumu shēmu videospēļu ražošanai, ir saderīgs ar iekšējo tirgu atbilstoši Līguma par Eiropas Savienības darbību 107. panta 3. punkta d) apakšpunktam.

Attiecīgi atbalsta ieviešana tiek atļauta.

2. pants

Šis lēmums ir adresēts Beļģijas Karalistei.

Briselē, 2022. gada 25. jūlijā

Komisijas vārdā –
Komisijas locekle
Margrethe VESTAGER
