

**DECISÃO (UE) 2022/1978 DA COMISSÃO****de 25 de julho de 2022****relativa ao regime de auxílios SA.54817 (2020/C) (ex 2019/N) que a Bélgica tenciona implementar a favor da produção de jogos de vídeo***[notificada com o número C(2022) 5130]***(Apenas fazem fé os textos nas línguas francesa e neerlandesa)****(Texto relevante para efeitos do EEE)**

A COMISSÃO EUROPEIA,

Tendo em conta o Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia, nomeadamente o seu artigo 108.º, n.º 2, primeiro parágrafo,

Tendo em conta o Acordo sobre o Espaço Económico Europeu, nomeadamente o seu artigo 62.º, n.º 1, alínea a),

Após ter convidado as partes interessadas a apresentarem as suas observações em conformidade com os referidos artigos <sup>(1)</sup> e tendo em conta essas observações,

Considerando o seguinte:

**1. PROCEDIMENTO**

- (1) Por ofício de 1 de julho de 2019, a Bélgica notificou à Comissão o regime de auxílios à produção de jogos de vídeo. Prestou informações complementares à Comissão por ofícios de 3 de janeiro e de 2 de fevereiro de 2020.
- (2) Por ofício de 30 de abril de 2020, a Comissão informou a Bélgica da sua decisão de dar início ao procedimento previsto no artigo 108.º, n.º 2, do Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia («TFUE»), relativamente a este auxílio.
- (3) A decisão da Comissão de dar início ao procedimento foi publicada no *Jornal Oficial da União Europeia* <sup>(2)</sup>. A Comissão convidou os interessados a apresentarem as suas observações sobre o auxílio em causa.
- (4) No seu ofício de 29 de maio de 2020, a Bélgica apresentou as suas observações sobre a decisão de início do procedimento.
- (5) Em 16 de julho de 2020, a Comissão recebeu observações sobre esta questão de uma parte interessada. Comunicou-as à Bélgica, concedendo-lhe a possibilidade de as comentar, e recebeu os seus comentários por ofício de 30 de novembro de 2020.
- (6) A Bélgica informou a Comissão, por ofício de 29 de maio de 2020, da sua vontade de adaptar a legislação em que se baseava o auxílio e, em 30 de novembro de 2021, do facto de ter sido apresentado à Câmara de Representantes belga um projeto de lei com estas alterações <sup>(3)</sup>.
- (7) A Bélgica apresentou informações adicionais em 10 de junho e 8 de dezembro de 2021, bem como em 10 de fevereiro e 29 de março de 2022.

<sup>(1)</sup> Decisão C(2020) 2648 final, de 30 de abril de 2020 (JO C 206 de 19.6.2020, p. 11).

<sup>(2)</sup> JO C 206 de 19.6.2020, p. 11.

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

## 2. DESCRIÇÃO PORMENORIZADA DO REGIME DE AUXÍLIOS

### 2.1. Título do regime, base jurídica e duração

- (8) Trata-se de um regime de auxílios «*tax shelter*» para a produção de jogos de vídeo. Destina-se a alargar o regime «*tax shelter*» (de proteção fiscal) inicial, que tinha por objetivo apoiar a produção audiovisual e foi autorizado pela Comissão em 2003 <sup>(4)</sup>. Desde então, foram aprovadas prorrogações e alterações a este último regime em 2004 <sup>(5)</sup>, 2007 <sup>(6)</sup>, 2009 <sup>(7)</sup>, 2013 <sup>(8)</sup> e 2014 <sup>(9)</sup>. O regime «*tax shelter*» de 2014 foi prorrogado sem alteração em 2020 <sup>(10)</sup>. A versão atual do regime é válida até 31 de dezembro de 2026.
- (9) A base jurídica é o Código dos impostos sobre os rendimentos (*Code des impôts sur les revenus/Wetboek van Inkomstenbelastingen*) <sup>(11)</sup> e a lei de 29 de março de 2019 que alargam o regime «*tax shelter*» ao setor dos jogos de vídeo, publicada no diário oficial (*Moniteur belge/Belgisch Staatsblad*) de 16 de abril de 2019 <sup>(12)</sup>, bem como a sua alteração que a Câmara dos Representantes belga está atualmente a tratar <sup>(13)</sup>. Está prevista a adoção da alteração após uma decisão positiva da Comissão.
- (10) A duração do auxílio estende-se até 31 de dezembro de 2027 <sup>(14)</sup>.

### 2.2. Orçamento

- (11) O orçamento estimado é de 36 000 000 EUR (6 000 000 EUR por ano). Provém do orçamento federal do Estado belga.

### 2.3. Objetivo do auxílio e trabalhos elegíveis

- (12) O regime visa apoiar e incentivar o investimento por empresas na produção de jogos de vídeo, concedendo-lhes uma vantagem fiscal. As empresas sujeitas ao imposto sobre o rendimento das pessoas coletivas na Bélgica e que preencham as condições pertinentes serão elegíveis para o «*tax shelter*» oferecido por este regime de auxílios.
- (13) Para beneficiarem destas reduções fiscais, devem investir em produções de empresas que produzam jogos de vídeo aprovados pelos serviços competentes da comunidade em causa como jogos de vídeo europeus, ou seja, realizados principalmente com a ajuda de autores e colaboradores criativos residentes na Bélgica ou noutro Estado que faça parte do EEE ou sejam supervisionados e efetivamente controlados por um ou mais produtores ou coprodutores estabelecidos num ou mais Estados que façam parte do EEE.

<sup>(4)</sup> N 410/02 (ex CP 77/2002), Bélgica — Auxílio estatal à produção cinematográfica e audiovisual belga — regime designado «*tax shelter*» cinematográfico, [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, Bélgica — Auxílio estatal à produção cinematográfica e audiovisual belga — alterações ao regime federal designado «*tax shelter*» cinematográfico, [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, Bélgica — Medidas fiscais a favor da produção audiovisual — isenção fiscal («*tax shelter*») — Prorrogação do auxílio n.º 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, Bélgica — Regime de isenção fiscal («*tax shelter*») a favor da produção audiovisual — Prorrogação do auxílio n.º 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), Bélgica — Prorrogação do «*tax shelter*» para apoiar obras audiovisuais, [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), et SA.36655 (2013/N), Bélgica — Modificações do «*tax shelter*» para apoiar obras audiovisuais, [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), Bélgica — Modificações do «*tax shelter*» para apoiar obras audiovisuais, [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), Bélgica — Prorrogação do regime de auxílio «*tax shelter*» para a produção de obras audiovisuais 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> Remissão para a nota 3.

<sup>(14)</sup> Na notificação de 1 de julho de 2019, a Bélgica propôs uma duração até 31 de dezembro de 2025. Tendo em conta o tempo decorrido desde a notificação, a Bélgica quis estender a duração até 31 de dezembro de 2027.

- (14) Esta aprovação dos jogos de vídeo depende dos testes culturais introduzidos pela Comunidade Flamenga e pela Região da Valónia para os seus próprios regimes de auxílio aos jogos de vídeo e aprovados pela Comissão (em 2018 para a Comunidade Flamenga <sup>(15)</sup>, prorrogada e alterada em 2022 <sup>(16)</sup>, e em 2020 para a Região da Valónia <sup>(17)</sup>). Os critérios do teste exigem a natureza cultural e artística do jogo, os laços culturais das atividades de produção e dos intervenientes com a Flandres ou a Região da Valónia e um carácter inovador e criativo do jogo. Para o efeito, a Bélgica assumiu o compromisso de que o Estado Federal belga conclua um acordo de cooperação com a Comunidade Flamenga, a Comunidade Francesa e a Comunidade Germanófona sobre as competências das comunidades e do Estado Federal em relação ao regime «*tax shelter*». A Bélgica afirma que a aprovação dos jogos de vídeo pelas comunidades ao abrigo do regime «*tax shelter*» se baseará nos mesmos critérios que os aplicados pela Comunidade Flamenga e pela Região da Valónia aos seus próprios regimes de auxílio aos jogos de vídeo durante o período de vigência da medida.

#### 2.4. Forma do auxílio, organização do sistema, intensidade do auxílio e cumulação

- (15) No âmbito do sistema «*tax shelter*» em vigor, uma empresa («o investidor») pode contribuir financeiramente para o produtor para uma produção audiovisual específica com base num acordo-quadro. Este investimento é compensado pela aquisição de um «certificado «*tax shelter*», que permite ao investidor beneficiar de uma vantagem fiscal sob a forma de uma redução dos seus lucros tributáveis. No contexto da tributação dos lucros das sociedades, o princípio é que as sociedades sejam tributadas sobre o montante total dos lucros (artigo 185.º do Código dos impostos sobre o rendimento). Para determinar a matéria coletável, os lucros são deduzidos das despesas dedutíveis (artigo 6.º do Código dos impostos sobre o rendimento). Uma sociedade pode normalmente deduzir as despesas profissionais efetuadas ou incorridas durante o período de tributação (artigo 49.º do Código dos impostos sobre o rendimento). No que diz respeito ao valor dos investimentos, a dedutibilidade é possível em função do valor da contribuição (artigo 61.º, segunda alínea, do Código dos impostos sobre o rendimento). No caso do «*tax shelter*», a empresa tributável pode deduzir imediatamente 421 % dos montantes investidos, um montante superior à sua contribuição financeira. De acordo com o projeto notificado, esta possibilidade será igualmente concedida às contribuições para a produção de um jogo de vídeo.
- (16) Ao abrigo do regime notificado pela Bélgica, o valor fiscal do certificado «*tax shelter*» foi calculado com base em 70 % das despesas de produção e de funcionamento no EEE ou, se as despesas de produção e de funcionamento efetuadas na Bélgica forem inferiores a 63 % do orçamento total, das despesas de produção e de funcionamento efetuadas na Bélgica. O montante do auxílio para eventuais investimentos na produção é fixado em 48 % desse valor fiscal do certificado «*tax shelter*». Por conseguinte, no cenário maximalista, em que pelo menos 63 % do orçamento total foi gasto na Bélgica, a intensidade do auxílio poderia atingir 48 % de 70 %, ou 33,6 % do orçamento de produção, mas seria inferior quando as despesas relacionadas com a produção na Bélgica forem inferiores a 63 % do orçamento global. Em caso de cumulação com outros auxílios à produção, a intensidade do auxílio será limitada a 50 %.
- (17) O projeto inicial do regime previa, assim, que o valor fiscal do certificado «*tax shelter*» fosse determinado com base nas despesas territoriais. O montante do investimento (e, por conseguinte, o montante do auxílio) depende da percentagem das despesas territoriais e, por conseguinte, varia em função do montante das despesas previstas na Bélgica.

#### 2.5. A aprovação dos beneficiários

- (18) O regime «*tax shelter*» prevê que as sociedades de produção beneficiárias devem ser aprovadas para poderem participar no regime de «*tax shelter*». Segundo a Bélgica, o objetivo é poder retirar a aprovação às sociedades e às pessoas que não cumpram a lei <sup>(18)</sup>.

<sup>(15)</sup> Auxílio SA.49947, Bélgica — Auxílio a jogos de vídeo (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> Auxílio SA.101526, Bélgica — 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> Auxílio SA.55046, Bélgica — Apoio a jogos de vídeo culturais, artísticos e educativos (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); a Região da Valónia inclui a região de língua alemã.

<sup>(18)</sup> Nos termos do artigo 194ter, § 1, alínea 2, do Código dos impostos sobre o rendimento, as condições da aprovação são determinadas por decreto real.

- (19) A Bélgica explicou que a aprovação será concedida num curto espaço de tempo a pedido das sociedades de produção em causa. O pedido deve incluir apenas informações de identificação, um documento que certifique que o requerente não tem pagamentos em atraso ao Serviço Nacional de Segurança Social, e o compromisso de cumprir a Lei relativa ao regime «*tax shelter*». Isto significa, nomeadamente, que a sociedade de produção se compromete a efetuar a sua oferta de certificado «*tax shelter*» em conformidade com as disposições da Lei de 11 de julho de 2018 relativa às ofertas públicas de instrumentos de investimento e à admissão de instrumentos de investimento à negociação em mercados regulamentados <sup>(19)</sup> e com as disposições do Regulamento (UE) 2017/1129 do Parlamento Europeu e do Conselho <sup>(20)</sup>.
- (20) A Bélgica explicou que o processo de aprovação não introduzirá quaisquer condições relativas ao estabelecimento ou à residência na Bélgica das empresas em causa no momento do seu pedido de aprovação.

## 2.6. Fundamentação do auxílio

- (21) Na sua notificação, a Bélgica explicou que, em 2018, o setor dos jogos de vídeo na Bélgica representava 100 000 000 EUR, ou seja, 0,08 % do mercado mundial (cerca de 124 000 000 000 EUR, em 2018).
- (22) Entretanto, a Bélgica atualizou estes dados. Em 2020, o setor dos jogos de vídeo gerou 159 800 000 000 USD de receitas a nível mundial <sup>(21)</sup>, das quais 82 000 000 EUR que a Bélgica comunicou como rendimento total do mercado belga nesse ano, que representam apenas 0,05 %. O mercado do continente europeu representa 19 % deste mercado, o que corresponde a 29 600 000 000 USD, ou seja, mais de 27 600 000 000 EUR. Em 2020, o mercado belga dos jogos de vídeo correspondia a 0,3 % do mercado do continente europeu. Com base nos dados de 2019, o setor belga empregava 1 000 pessoas de um total de 87 628 no continente europeu. Havia 63 estúdios de desenvolvimento de jogos de vídeo na Bélgica de um total de 4 913 no continente europeu <sup>(22)</sup>. Estes números mostram, por conseguinte, que o setor belga dos jogos de vídeo ocupa um lugar modesto no mercado europeu. Na Bélgica, muitas empresas ativas no setor dos jogos de vídeo são pequenas empresas. Uma grande parte destas empresas é recente, ou seja, existe há menos de 6 anos. Devido à dimensão e à juventude das empresas do setor, estas enfrentam dificuldades de expansão, impedindo a criação de um maior número de jogos de vídeo culturais que implicam uma maior diversidade.
- (23) A Bélgica conclui o seguinte: Apesar do crescimento do setor, a indústria não dispõe do motor financeiro necessário para penetrar no mercado. Tal como a produção cinematográfica, o desenvolvimento de um jogo para computador, consola, táblet ou telemóvel leva vários meses ou anos. Exige pessoal altamente qualificado. Tal como no caso do cinema, o resultado comercializável só ocorre no final deste processo. Estes elementos fazem dele um setor relativamente arriscado. Tal como no caso do cinema, nunca se tem a certeza se um jogo será bem sucedido para atrair o público em geral e, por conseguinte, rentabilizará os investimentos. Além disso, os projetos de jogos de vídeo com uma forte componente educativa, cultural e artística são considerados mais arriscados porque, embora gerem os mesmos custos de produção que os jogos de vídeo populares a nível mundial, beneficiam do acesso a um mercado mais restrito.
- (24) As restrições financeiras limitam o lançamento de projetos de grande escala com elevado potencial criativo, mas também um orçamento mais elevado. Por conseguinte, a produção de jogos de vídeo está concentrada nos jogos de computadores pessoais e nos jogos com orçamentos mais baixos. As dificuldades de financiamento são um obstáculo à preservação e ao desenvolvimento de um saber-fazer cultural local. Com efeito, os produtores são incentivados a subcontratar empresas estrangeiras, em vez de desenvolver os seus próprios jogos de vídeo.
- (25) Consequentemente, as empresas belgas de jogos de vídeo enfrentam muitas vezes sérias dificuldades em encontrar o financiamento necessário para novos projetos. Além disso, enfrentam também uma concorrência internacional significativa.

<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), p. 58312.

<sup>(20)</sup> Regulamento (UE) 2017/1129 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 14 de junho de 2017, relativo ao prospeto a publicar em caso de oferta de valores mobiliários ao público ou da sua admissão à negociação num mercado regulamentado, e que revoga a Diretiva 2003/71/CE (JO L 168 de 30.6.2017, p. 12).

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

<sup>(22)</sup> Relatório elaborado para 2019 pela European Game Developers Federation, em colaboração com a Interactive Software Federation of Europe (Federação Interativa de Software da Europa). Dados recolhidos relativos a uma maioria dos Estados-Membros da União Europeia, bem como para alguns países terceiros.  
[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) O regime «*tax shelter*» ajudará a aumentar o número de investimentos privados no setor da produção de jogos de vídeo, como foi o caso do regime «*tax shelter*» para a produção cinematográfica e audiovisual.

### 2.7. Descrição das razões que levaram ao início do procedimento

- (27) O regime, tal como inicialmente notificado à Comissão, levantou dúvidas quanto à sua legalidade global. O valor fiscal do certificado «*tax shelter*» é determinado com base nas despesas territoriais. Estas condições de territorialidade das despesas poderiam estar em conflito com os princípios da legalidade geral e, em especial, com os princípios do TFUE que garantem a livre circulação de mercadorias e a livre prestação de serviços (artigos 34.º e 56.º do TFUE).
- (28) A Comissão manifestou dúvidas quanto à legalidade e à compatibilidade com o mercado interno dos auxílios aos jogos de vídeo para definir o montante do investimento e, por conseguinte, o montante do auxílio em percentagem das despesas territoriais na Bélgica, e se era necessário ou proporcionado dispor de condições territoriais associadas a esse auxílio.

### 3. OBSERVAÇÕES DAS PARTES INTERESSADAS

- (29) Na sua carta de 16 de julho de 2020, a organização «Vlaamse Onafhankelijke Film & Televisie Producenten» (Produtores flamengos independentes Filme & Televisão — a seguir designada «VOFTP») apresentou as suas observações sobre o regime de auxílios notificado. A VOFTP considera-se afetada pelo regime porque receia que a abertura do regime «*tax shelter*» aos jogos de vídeo reduza o fluxo de investimentos na produção audiovisual dos seus membros. Segundo a VOFTP, a extensão do «*tax shelter*» inicial não preenche as condições de compatibilidade com o mercado interno, pelo que não deve ser aprovada pela Comissão.
- (30) Na sua observação, a VOFTP sublinha a importância de proceder a um exame suficiente para determinar se os jogos de vídeo que beneficiarão de auxílios ao abrigo do regime em causa têm efetivamente uma ligação com a Bélgica e contribuem para o objetivo de promoção da cultura na aceção do artigo 107.º, n.º 3, alínea d), do TFUE e da diversidade cultural. A VOFTP receia que o regime não contenha uma garantia de que o auxílio não beneficiaria apenas jogos de vídeo com fins culturais.
- (31) Segundo a VOFTP, os critérios de apreciação do aspeto cultural do regime de auxílios aos jogos de vídeo devem garantir que um jogo de vídeo que beneficia do auxílio tem um valor cultural. Estes critérios devem ser definidos pela comunidade ou região competente que dispõe do seu próprio regime de apoio ao setor dos jogos de vídeo, para o qual uma organização específica da Comunidade Flamenga (Fundo flamengo para o audiovisual) ou da Região da Valónia define os critérios relativos ao aspeto cultural de um jogo de vídeo. A VOFTP duvida que a aplicação destes critérios esteja assegurada. Falta o acordo de cooperação necessário entre o Estado e as comunidades.

### 4. COMENTÁRIOS DA BÉLGICA

- (32) No seu ofício de 29 de maio de 2020, a Bélgica observou que a decisão de início do procedimento confirmou que as condições para serem consideradas auxílios à promoção da cultura compatíveis com o mercado interno, em conformidade com o artigo 107.º, n.º 3, alínea d), do TFUE, estão preenchidas.
- (33) No que diz respeito às condições de territorialidade das despesas e à sua legalidade geral (incluindo a respetiva necessidade e proporcionalidade) e, em especial, aos princípios do TFUE que garantem a livre circulação de mercadorias e a livre prestação de serviços (artigos 34.º e 56.º do TFUE), a Bélgica iniciou a análise da possibilidade de alargar as despesas elegíveis a todo o território do EEE. Em 16 de julho de 2021, a Comissão das finanças e do orçamento da Câmara de Representantes belga propôs uma alteração da legislação, através da qual a formulação «despesas de produção e de funcionamento efetuadas na Bélgica» é substituída por «despesas de produção e de funcionamento efetuadas no Espaço Económico Europeu». No projeto de alteração, o valor fiscal do certificado «*tax shelter*» foi fixado com base em 70 % das despesas de produção e de funcionamento efetuadas no EEE ou, se as despesas de produção e de funcionamento que constituam rendimentos profissionais tributáveis no EEE forem inferiores a 63 % do orçamento total, das despesas de produção e de funcionamento que constituam rendimentos profissionais tributáveis no EEE. A Câmara dos Representantes está disposta a adotar a alteração logo que seja tomada uma decisão positiva da Comissão.

- (34) No que diz respeito às observações da VOFTP sobre o caráter cultural dos jogos de vídeo que poderiam beneficiar do apoio e da aplicação de testes culturais comunitários aos jogos de vídeo beneficiando do «*tax shelter*», a Bélgica indicou que o acordo de cooperação entre o Estado Federal e as comunidades sobre o «*tax shelter*» em vigor para produções audiovisuais terá de ser adaptado de modo a incluir a aplicação de testes culturais das comunidades ou regiões aos jogos de vídeo. Tal realizar-se-á antes da aplicação do regime notificado, após a aprovação pela Câmara dos Representantes da alteração legislativa proposta, e da adoção pela Comissão da decisão relativa ao «*tax shelter*» para a produção de jogos de vídeo. A Bélgica confirmou que este acordo de cooperação não alteraria o conteúdo desses testes.

## 5. APRECIÇÃO DO REGIME

### 5.1. Existência de auxílio estatal

- (35) O artigo 107.º, n.º 1, do TFUE dispõe: «Salvo disposição em contrário dos Tratados, são incompatíveis com o mercado interno, na medida em que afetem as trocas comerciais entre os Estados-Membros, os auxílios concedidos pelos Estados ou provenientes de recursos estatais, independentemente da forma que assumam, que falseiem ou ameacem falsear a concorrência, favorecendo certas empresas ou certas produções».

#### 5.1.1. Recursos estatais e imputabilidade

- (36) Os investidores podem deduzir dos seus lucros tributáveis os fundos utilizados ao abrigo do regime em análise. Esta dedução prevista pela lei reduz as receitas do imposto cobrado pelo Estado. Além disso, a lei prevê que estes fundos sejam destinados a empresas aprovadas pelo Estado para esta operação e contribuam para produções específicas que tenham recebido aprovação explícita pelos serviços competentes da comunidade em causa como jogo de vídeo europeu. Consequentemente, os investimentos envolvem recursos estatais e são imputáveis ao Estado.

#### 5.1.2. Vantagem

- (37) O regime visa reduzir os custos de produção suportados pelos produtores de jogos de vídeo. Essas despesas fazem parte dos custos que todos os produtores de jogos de vídeo têm normalmente de suportar. Trata-se, portanto, de um custo que é normalmente suportado pelo orçamento do beneficiário.
- (38) O auxílio ao produtor resulta da contribuição do investidor, que, por sua vez, é induzida pela dedutibilidade fiscal desta operação. A Comissão considera, assim, que a vantagem resultante da dedutibilidade fiscal é efetivamente transmitida ao produtor através do acordo-quadro.
- (39) Por conseguinte, o regime confere ao produtor uma vantagem da qual não poderia beneficiar em condições normais de mercado. Portanto, a medida constitui uma vantagem a favor dos produtores de jogos de vídeo.

#### 5.1.3. Seletividade

- (40) O regime é seletivo, uma vez que apenas os beneficiários cujo projeto tenha sido aprovado no teste de seleção serão elegíveis para um auxílio. Além disso, o regime de auxílios apenas diz respeito ao setor dos jogos de vídeo. Ademais, a dedução fiscal de 421 % do valor do investimento permite que os investimentos em causa (e, consequentemente, os beneficiários) sejam tratados de forma mais favorável do que outros investimentos, à luz do objetivo do sistema fiscal, que não podem ser deduzidos por um montante superior ao seu valor nominal. É o que acontece quando se encontram numa situação factual e jurídica comparável à luz do objetivo do referido sistema, que consiste em tributar os rendimentos das empresas após dedução dos investimentos, sem que esse tratamento seja justificado pela natureza e pela lógica desse sistema. No âmbito do sistema de tributação das sociedades, a dedução regular não seria superior ao valor nominal do investimento.

#### 5.1.4. Distorção da concorrência e efeito sobre as trocas comerciais entre Estados-Membros

- (41) Uma vez que os jogos de vídeo são comercializados a nível internacional e que este mercado está aberto à concorrência, a vantagem financeira concedida aos beneficiários pode afetar a concorrência e as trocas comerciais entre os Estados-Membros.

## 5.2. Legalidade do auxílio

- (42) Ao notificar o regime antes da sua aplicação, a Bélgica cumpriu as obrigações que lhe incumbem por força do artigo 108.º, n.º 3, do TFUE.

## 5.3. Base jurídica da apreciação

- (43) A compatibilidade do regime com o mercado interno será analisada com base no artigo 107.º, n.º 3, alínea d), do TFUE, tendo em conta o objetivo de promover a cultura através do apoio a projetos culturais.
- (44) Em especial, a compatibilidade do regime com o mercado interno será analisada à luz do ponto 24 da Comunicação da Comissão relativa aos auxílios estatais a filmes e a outras obras audiovisuais <sup>(23)</sup> («Comunicação sobre Cinema»), uma vez que este ponto trata explicitamente dos auxílios estatais à produção de jogos de vídeo e afirma que, na medida em que puder ser demonstrada a necessidade de um regime de auxílios destinado a jogos com finalidade cultural ou educativa, a Comissão aplicará, por analogia, os critérios de intensidade de auxílio estabelecidos para as obras cinematográficas na Comunicação sobre Cinema.

## 5.4. Compatibilidade do auxílio com o mercado interno

- (45) Na sua decisão de dar início ao procedimento, a Comissão considerou que o regime parece preencher a maior parte das condições para ser considerado um auxílio à promoção da cultura compatível com o mercado interno, em conformidade com o artigo 107.º, n.º 3, alínea d), do TFUE.

### 5.4.1. Legalidade geral

- (46) Para serem compatíveis, os regimes de auxílio devem, em primeiro lugar, cumprir o critério da «legalidade geral». O conceito de «legalidade geral» pressupõe que as condições de elegibilidade e os critérios de concessão não contenham qualquer cláusula, indissociavelmente ligada à concessão de auxílios, contrária às disposições específicas do TFUE em domínios diferentes dos auxílios estatais <sup>(24)</sup>.
- (47) O regime não impõe uma condição relativa à nacionalidade belga ou ao estabelecimento principal no território belga da empresa beneficiária. Os beneficiários podem estar estabelecidos noutra Estado da União Europeia ou do Espaço Económico Europeu.
- (48) O procedimento de aprovação das empresas de produção e dos intermediários não afeta a legalidade geral do regime. Já ao abrigo do regime «*tax shelter*» em vigor, as empresas de produção que beneficiam do «*tax shelter*» devem dispor de uma agência estável na Bélgica no momento em que o auxílio é pago. A aprovação não prevê quaisquer condições relativas ao estabelecimento ou à residência na Bélgica das empresas em causa no momento do seu pedido de aprovação.
- (49) No que diz respeito à intensidade de auxílio, a Bélgica introduziu, numa proposta de lei, uma alteração das disposições territoriais restritivas contidas no regime de auxílios inicialmente notificado. Nessa proposta de lei, o montante do auxílio é fixado em função das despesas de produção e de funcionamento incorridas no Espaço Económico Europeu. Por conseguinte, o regime já não é suscetível de constituir um entrave às liberdades de circulação de mercadorias e de prestação de serviços no âmbito do mercado interno (artigos 34.º e 56.º do TFUE).

### 5.4.2. Promoção da cultura, em conformidade com o artigo 107.º, n.º 3, alínea d), do TFUE

- (50) O artigo 107.º, n.º 3, alínea d), do TFUE estabelece que os auxílios destinados a promover a cultura e a conservação do património podem ser considerados compatíveis com o mercado interno, quando não alterem as condições das trocas comerciais e da concorrência na União num sentido contrário ao interesse comum.

<sup>(23)</sup> JO C 332 de 15.11.2013, p. 1.

<sup>(24)</sup> Acórdão do Tribunal de Justiça de 15 de junho de 1993, Matra, C-225/91, ECLI:EU:C:1993:239, n.º 41.

- (51) A Comissão não elaborou orientações para a aplicação desta disposição relativa aos auxílios aos jogos de vídeo. O ponto 24 da Comunicação sobre Cinema confirma que os auxílios a favor dos jogos de vídeo são analisados caso a caso.
- (52) A apreciação dos auxílios aos jogos de vídeo com base no artigo 107.º, n.º 3, alínea d), do TFUE segue a prática da Comissão, que começou com a decisão relativa ao crédito fiscal francês a favor dos jogos de vídeo, em que a Comissão reconheceu que determinados jogos de vídeo podem constituir produtos culturais <sup>(25)</sup>.
- (53) A Comunidade Flamenga e a Região da Valónia desenvolveram — para os seus próprios regimes de auxílio aos jogos de vídeo — critérios culturais para os jogos elegíveis para auxílio, que também se aplicam ao «*tax shelter*» <sup>(26)</sup>. Criaram uma escala de seleção de projetos para verificar se os jogos apoiados cumprem efetivamente as condições para serem considerados uma obra cultural. A Comissão analisou esses critérios <sup>(27)</sup> e aprovou esses regimes.
- (54) Contrariamente ao que alega a parte interessada VOFPT, a Bélgica comprometeu-se a celebrar um acordo de cooperação entre o Estado Federal e as comunidades antes da aplicação do regime «*tax shelter*» para jogos de vídeo (ver considerandos (14) e (34)). Tal cooperação já funciona para o apoio a obras audiovisuais.
- (55) Em conclusão, o regime apoia projetos culturais e cumpre o objetivo de promoção da cultura, nos termos do artigo 107.º, n.º 3, alínea d), do TFUE

#### 5.4.3. Adequação do auxílio

- (56) O regime visa apoiar projetos culturais que enfrentam dificuldades de financiamento no mercado devido, nomeadamente, à natureza (obras culturais) e aos riscos (custos de produção certos, mas audiências incertas) do projeto. Por conseguinte, contribui para o financiamento de uma parte dos custos de produção dos jogos de vídeo selecionados devido à sua contribuição para a promoção da cultura. O mecanismo de apoio baseia-se no princípio do apoio à produção de jogos por investidores privados. A Bélgica explicou que um sistema de apoios diretos implicaria custos administrativos e financeiros mais elevados do que a medida fiscal do «*tax shelter*». Além disso, o pagamento de uma subvenção direta situar-se-ia antes no tempo do que as isenções fiscais (provisórias e definitivas). Por outro lado, uma vez que a cultura é uma competência das comunidades belgas, a política audiovisual do nível federal belga limita-se à criação do sistema «*tax shelter*» no âmbito das suas políticas socioeconómicas. Através da

<sup>(25)</sup> A Comissão reconheceu a necessidade de apoiar os jogos de vídeo nas seguintes decisões: C47/2006 (ex N 648/2005), França — Crédito fiscal para a criação de jogos de vídeo, [https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_20324](https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_20324); SA 33943 (2011/N), França — Prorrogação do regime de auxílio C 47/2006 — Crédito fiscal a favor da criação de jogos de vídeo, [https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_33943](https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_33943); SA.36139 (2013/C), Reino Unido — Crédito fiscal a favor da criação de jogos de vídeo, [https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_36139](https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_36139); SA.39299 (2014/N), França — Crédito fiscal a favor da criação de jogos de vídeo — modificações, [https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_39299](https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_39299); SA.47892 (2017/N), França — Crédito fiscal a favor da criação de jogos de vídeo — modificações e prorrogação, [https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_47892](https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_47892); SA.45735 (2017/N), Dinamarca — Regime para o desenvolvimento, a produção e a promoção de jogos digitais culturais e educativos, [https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_45735](https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_45735); SA.46572 (2017/N), Alemanha — medida de apoio a jogos da Baviera, [https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_46572](https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_46572); SA.49947 (2017/N), Bélgica — Auxílio a jogos de vídeo (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); SA.50512 (2018/N), França — Fundo de auxílio aos jogos de vídeo — componentes de escrita, criação de propriedade intelectual e operações coletivas, [https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_50512](https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_50512); SA.51820 (2018/N), Alemanha — medida de apoio a jogos da Renânia do Norte-Vestefália; [https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_51820](https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_51820); SA.101526, Bélgica — VAF Gamefonds, [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>(26)</sup> SA.55046, Bélgica — Apoio a jogos de vídeo culturais, artísticos e educativos (Wallimage); SA.101526, Bélgica — VAF Gamefonds.

<sup>(27)</sup> Considerandos 52 a 54 da Decisão relativa ao Fundo Wallimage e 38 e 39 da Decisão relativa ao VAF Gamefonds.

participação de investidores privados, a Bélgica pretende incentivar os contactos mútuos e o acesso do setor cultural às diferentes fontes potenciais de financiamento.

- (57) Por conseguinte, o regime é adequado para alcançar o objetivo prosseguido.

#### 5.4.4. *Necessidade do auxílio*

- (58) Os jogos de vídeo beneficiários constituem obras culturais que promovem a cultura local e europeia. O seu potencial de comercialização internacional representa uma alavanca para a promoção da cultura em grande escala.
- (59) No entanto, os projetos de jogos de vídeo enfrentam dificuldades de financiamento em condições de mercado (ver considerando (22) a (24) *supra*). Os riscos financeiros inerentes aos projetos de jogos de vídeo, cujos custos de produção são certos, ao contrário das receitas potenciais, constituem obstáculos ao investimento privado. A intervenção pública é, por conseguinte, necessária para permitir o surgimento de uma parte maior e mais diversificada de projetos.

#### 5.4.5. *Proporcionalidade dos auxílios*

- (60) O ponto 24 da Comunicação sobre Cinema refere que, na medida em que se possa demonstrar a necessidade de um regime de auxílios centrado em jogos com fins culturais e educativos, a Comissão aplicará, por analogia, os mesmos critérios de intensidade de auxílio estabelecidos para os regimes de auxílios a favor das obras audiovisuais.
- (61) O regime apoia, em proporções limitadas, a criação de jogos de vídeo. A intensidade máxima dos auxílios é de 33,6 % e, em caso de cumulação de auxílios, limitada a 50 % dos custos de produção de um jogo de vídeo, em conformidade com o limiar de 50 % estabelecido pela Comunicação sobre Cinema. As taxas máximas de intensidade visam preservar a iniciativa privada, obrigando os beneficiários de auxílios a obter fundos provenientes de recursos não estatais.
- (62) Em conclusão, o regime é proporcional ao objetivo prosseguido.

#### 5.4.6. *Distorção da concorrência e efeitos sobre as trocas comerciais limitados*

- (63) O setor mundial dos jogos de vídeo gerou 159 800 000 000 USD de receitas em 2020. O mercado do continente europeu representa 19 % deste mercado, o que corresponde a 29 600 000 000 USD, ou seja, mais de 27 600 000 000 EUR. Em 2020, o mercado belga dos jogos de vídeo teve receitas de 82 000 000 EUR, o que corresponde a 0,3 % do mercado do continente europeu e a 0,05 % do mercado mundial <sup>(28)</sup>.
- (64) Por conseguinte, é evidente, em primeiro lugar, que o orçamento do regime para apoiar o setor belga dos jogos de vídeo é relativamente limitado (ver considerando 11) em comparação com o volume de negócios global deste setor na Bélgica. Em segundo lugar, os efeitos de distorção induzidos pelo auxílio podem ser considerados baixos, uma vez que a quota de mercado belga dos jogos de vídeo é limitada em comparação com este mercado, tanto a nível do continente europeu como a nível mundial.
- (65) A Comissão conclui que o auxílio não reforçará indevidamente o poder de mercado das empresas beneficiárias, mas, pelo contrário, aumentará a diversidade da oferta de jogos de qualidade cultural no mercado. O saldo global do auxílio é positivo para o mercado interno, uma vez que as distorções da concorrência e os efeitos sobre as trocas comerciais são limitados.

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

## 6. CONCLUSÕES

- (66) Por conseguinte, a Comissão considera que o efeito do auxílio não reforçará indevidamente o poder de mercado das empresas beneficiárias, mas, pelo contrário, aumentará a variedade da oferta de jogos de qualidade cultural no mercado. Portanto, importa concluir que as distorções da concorrência e os efeitos do regime sobre as trocas comerciais são limitados, pelo que o balanço global dos auxílios destinados a promover a cultura é positivo. O «*tax shelter*» para a criação de jogos de vídeo é, portanto, compatível com o mercado interno, com base no artigo 107.º, n.º 3, alínea d), do TFUE,

ADOTOU A PRESENTE DECISÃO:

### *Artigo 1.º*

O auxílio estatal que a Bélgica tenciona implementar a favor da produção de jogos de vídeo através da aplicação de um regime «*tax shelter*» para a produção de jogos de vídeo é compatível com o mercado interno nos termos do artigo 107.º, n.º 3, alínea d), do Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia.

Por conseguinte, é autorizada a implementação do referido auxílio.

### *Artigo 2.º*

O destinatário da presente decisão é o Reino da Bélgica.

Feito em Bruxelas, em 25 de julho de 2022.

*Pela Comissão*  
Margrethe VESTAGER  
*Membro da Comissão*

---