

DECIZIA (UE) 2022/1978 A COMISIEI**din 25 iulie 2022****privind schema de ajutoare SA.54817 (2020/C) (ex 2019/N) pe care Belgia intenționează să o pună în aplicare pentru sprijinirea producției de jocuri video***[notificată cu numărul C(2022) 5130]***(Numai textele în limbile franceză și neerlandeză sunt autentice)****(Text cu relevanță pentru SEE)**

COMISIA EUROPEANĂ,

având în vedere Tratatul privind funcționarea Uniunii Europene, în special articolul 108 alineatul (2) primul paragraf,

având în vedere Acordul privind Spațiul Economic European, în special articolul 62 alineatul (1) litera (a),

după ce a invitat părțile interesate să își prezinte observațiile în conformitate cu articolele menționate ⁽¹⁾ și având în vedere observațiile acestora,

întrucât:

1. PROCEDURA

- (1) Prin scrisoarea din 1 iulie 2019, Belgia a notificat Comisiei schema de ajutoare pentru producția de jocuri video. Informații suplimentare au fost transmise Comisiei prin scrisorile din 3 ianuarie 2020 și 2 februarie 2020.
- (2) Prin scrisoarea din 30 aprilie 2020, Comisia a informat Belgia cu privire la decizia sa de a iniția procedura prevăzută la articolul 108 alineatul (2) din Tratatul privind funcționarea Uniunii Europene (denumit în continuare „TFUE”) în ceea ce privește ajutorul.
- (3) Decizia Comisiei de inițiere a procedurii a fost publicată în *Jurnalul Oficial al Uniunii Europene* ⁽²⁾. Comisia a invitat părțile interesate să își prezinte observațiile cu privire la ajutorul în cauză.
- (4) În scrisoarea sa din 29 mai 2020, Belgia și-a prezentat observațiile cu privire la decizia de inițiere a procedurii.
- (5) La 16 iulie 2020, Comisia a primit, de la o parte interesată, o serie de observații cu privire la această chestiune. Aceste observații au fost comunicate Belgiei, căreia i s-a oferit posibilitatea de a răspunde. Comisia a primit observațiile Belgiei în scrisoarea din 30 noiembrie 2020.
- (6) În scrisoarea sa din 29 mai 2020, Belgia a informat Comisia că dorește să modifice legislația care stă la baza ajutorului și, în scrisoarea din 30 noiembrie 2021, că un proiect de lege care conține modificările relevante a fost depus în fața Camerei Reprezentanților din Belgia ⁽³⁾.
- (7) Belgia a furnizat informații suplimentare la 10 iunie 2021 și 8 decembrie 2021, precum și la 10 februarie 2022 și 29 martie 2022.

⁽¹⁾ Decizia C(2020) 2648 final din 30 aprilie 2020 (JO C 206 din 19.6.2020, p. 11).⁽²⁾ JO C 206, 19.6.2020, p. 11.⁽³⁾ <https://www.lachambre.be/FLWB/PDF/55/1590/55K1590001.pdf>

2. DESCRIEREA DETALIATĂ A SCHEMEI DE AJUTOARE

2.1. Titlul schemei, temeiul juridic și durata

- (8) Aceasta este o schemă „tax shelter” care încurajează producția de jocuri video. Ea este concepută ca o prelungire a schemei „tax shelter” inițiale, care a avut drept scop sprijinirea producției audiovizuale și care a fost autorizată de Comisie în 2003 ⁽⁴⁾. Prolungirile acestei scheme inițiale au fost aprobate în 2004 ⁽⁵⁾, 2007 ⁽⁶⁾, 2009 ⁽⁷⁾, 2013 ⁽⁸⁾ și 2014 ⁽⁹⁾. Schema „tax shelter” care a fost aprobată în 2014 a fost prelungită, fără modificări, în 2020 ⁽¹⁰⁾. Versiunea actuală a acestei scheme va rămâne în vigoare până la 31 decembrie 2026.
- (9) Temeiul juridic este format din Codul privind impozitele pe venit din Belgia (*Code des impôts sur les revenus/Wetboek van Inkomstenbelastingen*) ⁽¹¹⁾ și Legea din 29 martie 2019 de extindere a schemei „tax shelter” la industria jocurilor video, publicată în Monitorul Oficial al Belgiei (*Moniteur belge/Belgisch Staatsblad*) din 16 aprilie 2019 ⁽¹²⁾, precum și modificarea acestei legi, care este în prezent examinată de Camera Reprezentanților din Belgia ⁽¹³⁾. Se preconizează că modificarea va fi adoptată după aprobarea sa de către Comisie.
- (10) Durata măsurii de ajutor va fi prelungită până la 31 decembrie 2027 ⁽¹⁴⁾.

2.2. Buget

- (11) Bugetul estimat este de 36 000 000 EUR (6 000 000 EUR pe an). Sursa acestuia este bugetul federal al statului belgian.

2.3. Scopul măsurii de ajutor și operele eligibile

- (12) Scopul acestei scheme este de a sprijini și de a încuraja investițiile societăților comerciale în producția de jocuri video, prin acordarea de avantaje fiscale acestor societăți. Societățile supuse impozitului pe profit în Belgia care îndeplinesc criteriile necesare pot beneficia de sistemul „tax shelter” prevăzut de această schemă de ajutoare.
- (13) Pentru a beneficia de reduceri fiscale în cadrul acestei scheme, societățile trebuie să investească în opere produse de societăți producătoare de jocuri video aprobate ca jocuri video europene de către serviciile competente ale comunității în cauză, ceea ce înseamnă că jocurile trebuie să fi fost produse în principal cu ajutorul autorilor și al lucrătorilor din domeniul creativ rezidenți în Belgia sau în altă țară din SEE sau sub supravegherea și controlul practic al unuia sau mai multor producători și coproducători stabiliți în una sau mai multe țări din SEE.

⁽⁴⁾ N 410/02 (ex-CP 77/2002), Belgia – Ajutor de stat pentru producția cinematografică și audiovizuală belgiană – schema „tax shelter” pentru cinematografie, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/137343/137343_455458_39_2.pdf

⁽⁵⁾ N 224/04, Belgia – Ajutor de stat pentru producția cinematografică și audiovizuală belgiană – modificări ale schemei federale cunoscute drept schema „tax shelter” pentru cinematografie, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/140619/140619_503601_23_2.pdf

⁽⁶⁾ N 121/2007, Belgia – Măsuri fiscale de încurajare a producției audiovizuale – tax shelter – prelungirea măsurii de ajutor nr. N 224/2004, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/219141/219141_703682_36_2.pdf.

⁽⁷⁾ N 516/2009, Belgia – Schemă „tax shelter” de încurajare a producției audiovizuale – prelungirea măsurii de ajutor nr. N 121/2007, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/233078/233078_1210789_29_2.pdf

⁽⁸⁾ SA.35643 (2012/N), Belgia – Prolungirea schemei „tax shelter” în sprijinul producțiilor audiovizuale, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/246468/246468_1451339_61_2.pdf, și SA.36655 (2013/N), Belgia – Modificări ale schemei „tax shelter” în sprijinul producțiilor audiovizuale, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/248603/248603_1525887_174_2.pdf

⁽⁹⁾ SA.38370 (2014/N), Belgia – Modificări ale schemei „tax shelter” în sprijinul producțiilor audiovizuale, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/253328/253328_1646431_87_2.pdf

⁽¹⁰⁾ SA.59274 (2020/N), Belgia – Prolungirea schemei „tax shelter” în sprijinul producțiilor audiovizuale 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⁾ A se vedea nota de subsol 3.

⁽¹⁴⁾ În notificarea sa din 1 iulie 2019, Belgia a propus prelungirea măsurii până la 31 decembrie 2025. Având în vedere intervalul de timp scurs de la această notificare, Belgia a decis să prelungască durata măsurii până la 31 decembrie 2027.

- (14) Această acreditare a jocurilor video depinde de testele culturale stabilite de Comunitatea flamandă și de Regiunea Valonă pentru propriile scheme de ajutoare și aprobate de Comisie [în 2018 pentru Comunitatea flamandă ⁽¹⁵⁾, prelungită și modificată în 2022 ⁽¹⁶⁾, și în 2020 pentru Regiunea Valonă ⁽¹⁷⁾]. Criteriile de testare sunt următoarele: jocul trebuie să aibă calități culturale și artistice, activitățile de producție și părțile interesate trebuie să aibă legături cu Flandra sau cu Regiunea Valonă, iar jocul în cauză trebuie să fie inovator și creativ. În acest scop, Belgia s-a angajat să se asigure că statul federal belgian va încheia un acord de cooperare cu Comunitatea flamandă, Comunitatea franceză și Comunitatea germanofonă cu privire la competențele care le revin acestor comunități și statului federal în ceea ce privește schema „tax shelter”. Belgia observă că, pe durata schemei „tax shelter”, aprobarea de către comunități a jocurilor video în acest context va fi supusă aceluiași criterii ca și cele aplicate de Comunitatea flamandă și de Regiunea Valonă propriilor scheme de ajutoare pentru jocurile video.

2.4. Forma ajutorului, organizarea schemei, intensitatea ajutorului și cumularea

- (15) În cadrul schemei „tax shelter” actuale, o societate (denumită în continuare „investitorul”) poate aduce o contribuție financiară, pe baza unui contract-cadru, producătorului unei anumite opere audiovizuale. Investitorul primește o compensație pentru această investiție sub forma unui „certificat *tax shelter*” care permite investitorului să beneficieze de facilități fiscale prin reducerea profitului său impozabil. Principiul care stă la baza impozitării profiturilor societăților prevede că societățile sunt obligate la plata impozitului pe profiturile lor totale (articolul 185 din Codul privind impozitele pe venit din Belgia). Baza de impozitare se stabilește prin deducerea cheltuielilor deductibile din profit (articolul 6 din Codul privind impozitele pe venit). De regulă, societățile pot deduce cheltuielile profesionale pe care le-au efectuat în cursul perioadei impozabile (articolul 49 din Codul privind impozitele pe venit). În ceea ce privește valoarea investițiilor, se poate deduce o sumă care depinde de valoarea contribuției (articolul 61 al doilea paragraf din Codul privind impozitele pe venit). În cadrul schemei „tax shelter”, societatea care datorează impozitul poate deduce imediat 421 % din sumele investite, o sumă care depășește contribuția sa financiară. În funcție de natura proiectului notificat, această posibilitate se acordă și contribuțiilor la producția unui joc video.
- (16) În cadrul schemei notificate de Belgia, valoarea fiscală a certificatului *tax shelter* a fost stabilită la 70 % din costurile de producție și de funcționare suportate în SEE sau, în cazul în care costurile de producție și de funcționare suportate în Belgia reprezintă mai puțin de 63 % din bugetul total, din costurile de producție și de funcționare suportate în Belgia. Valoarea ajutorului pentru o eventuală investiție într-o producție este stabilită la 48 % din valoarea fiscală a certificatului *tax shelter*. Aceasta înseamnă că, într-un scenariu maximalist în care cel puțin 63 % din bugetul total este cheltuit în Belgia, intensitatea ajutorului ar putea ajunge la 48 % din 70 %, reprezentând 33,6 % din bugetul pentru producție, dar ar fi mai mică în cazurile în care cheltuielile de producție efectuate în Belgia sunt mai mici de 63 % din bugetul total. În cazul în care un astfel de ajutor ar fi acordat pe lângă alte forme de ajutor pentru producție, intensitatea ajutorului ar fi limitată la 50 %.
- (17) În consecință, în versiunea inițială a schemei, valoarea fiscală a certificatului *tax shelter* a fost stabilită pe baza cheltuielilor efectuate pe un anumit teritoriu. Valoarea investiției (și, prin urmare, valoarea ajutorului) depinde de procentul de cheltuieți efectuate pe un anumit teritoriu, ceea ce înseamnă că variază în funcție de valoarea planificată a cheltuielilor în Belgia.

2.5. Acreditarea beneficiarilor

- (18) În cadrul schemei „tax shelter”, societățile de producție care beneficiază de schemă trebuie să fie acreditate pentru a putea participa. Potrivit Belgiei, obiectivul este de a putea retrace acreditarea societăților sau persoanelor care nu respectă legea ⁽¹⁸⁾.

⁽¹⁵⁾ SA.49947, Belgia – Ajutor pentru jocurile video (VAF Gamefonds), https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_49947

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

⁽¹⁷⁾ SA.55046, Belgia – Soutien aux jeux vidéo culturels, artistiques et éducatifs (Wallimage), considerentul 14 https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_55046; Regiunea Valonă include Regiunea germanofonă.

⁽¹⁸⁾ Articolul 194b alineatul (1) punctul 2 din Codul privind impozitele pe venit prevede că condițiile de acreditare sunt stabilite prin decret regal.

- (19) Belgia a explicat că acreditarea va fi acordată rapid în urma unei cereri din partea societăților de producție în cauză. O astfel de cerere cuprinde pur și simplu: informații de identificare a societății în cauză, un document din care să rezulte că solicitantul nu are restanțe în ceea ce privește plățile către Oficiul Național de Securitate Socială și un angajament de a respecta legea privind schema „tax shelter”. Mai precis, aceasta înseamnă că societatea de producție se angajează să își prezinte oferta de certificat *tax shelter* în conformitate cu dispozițiile Legii din 11 iulie 2018 privind ofertele publice de instrumente de plasament și admiterea de instrumente de plasament la negocieri pe piețele reglementate ⁽¹⁹⁾ și cu cele ale Regulamentului (UE) 2017/1129 al Parlamentului European și al Consiliului ⁽²⁰⁾.
- (20) Belgia a explicat că procesul de acreditare nu va introduce nicio condiție referitoare la stabilirea în Belgia a societăților în cauză la momentul depunerii cererii lor de acreditare.

2.6. Justificarea ajutorului

- (21) Belgia a explicat în notificarea sa că sectorul jocurilor video din Belgia s-a ridicat la o valoare de 100 000 000 EUR în 2018, mai exact 0,08 % din piața mondială (aproximativ 124 000 000 000 EUR în 2018).
- (22) De atunci, Belgia a actualizat aceste cifre. În 2020, sectorul jocurilor video a generat venituri de 159 800 000 000 USD la nivel mondial ⁽²¹⁾. Suma de 82 000 000 EUR pe care Belgia a raportat-o ca venituri totale ale pieței belgiene pentru anul respectiv a reprezentat doar 0,05 % din veniturile mondiale. Piața de pe continentul european reprezintă 19 % din piața mondială, echivalând cu 29 600 000 000 USD sau cu peste 27 600 000 000 EUR. Aceasta înseamnă că, în 2020, piața belgiană a jocurilor video a reprezentat 0,3 % din piața relevantă de pe continentul european. Conform datelor din 2019, sectorul belgian a angajat 1 000 de persoane, dintr-un total de 87 628 în întreaga Europă. În Belgia existau 63 de studiouri de dezvoltare a jocurilor video, dintr-un total de 4 913 în întreaga Europă ⁽²²⁾. Aceste cifre arată astfel că sectorul belgian al jocurilor video ocupă un loc modest pe piața europeană în ansamblu. În Belgia, multe dintre societățile care activează în sectorul jocurilor video sunt întreprinderi mici. Multe dintre acestea sunt relativ noi, ceea ce înseamnă că există de mai puțin de șase ani. Având în vedere dimensiunea societăților din acest sector și perioada scurtă de existență a acestora, ele se confruntă cu dificultăți în ceea ce privește dezvoltarea. Acest lucru frânează producerea unui număr mai mare de jocuri video culturale, care implică o mai mare diversitate.
- (23) Belgia dorește să formuleze următoarele observații: în ciuda creșterii înregistrate de acest sector, industria nu dispune de impulsul financiar necesar pentru a realiza o pătrundere pe piață. Dezvoltarea unui joc care urmează să fie jucat pe un calculator, o consolă, o tabletă sau un telefon inteligent se aseamănă cu realizarea unui film în sensul că durează mai multe luni sau chiar ani. Acest proces necesită lucrători cu înaltă calificare. La fel ca în industria cinematografică, nu este disponibil niciun rezultat comercializabil până la sfârșitul procesului. Având în vedere aceste caracteristici, sectorul jocurilor video este relativ riscant. În plus, la fel ca în industria cinematografică, este imposibil să se cunoască cu certitudine faptul că un anumit joc se va dovedi atractiv pentru un număr suficient de oameni pentru a obține un randament al investiției. În plus, proiectele care implică jocuri video cu o componentă educațională, culturală și artistică semnificativă sunt considerate mai riscante. Acest lucru se întâmplă deoarece ele implică aceleași costuri de producție ca și jocurile video care se bucură de popularitate la nivel mondial, dar au acces la o piață mai limitată.
- (24) Limitările financiare împiedică lansarea unor proiecte majore cu un potențial creativ semnificativ, dar care necesită un buget corespunzător mai mare. Prin urmare, producția de jocuri video se axează pe jocurile care pot fi jucate pe calculatoare personale și pe jocurile care pot fi produse cu un buget mai mic. Dificultățile de finanțare stau în calea conservării și a dezvoltării know-how-ului cultural la nivel local. De fapt, este în interesul producătorilor să lucreze ca subcontractanți pentru societăți străine, în loc să dezvolte propriile jocuri video.
- (25) Prin urmare, societățile de jocuri video din Belgia întâmpină adesea dificultăți serioase în a obține finanțare pentru proiecte noi. De asemenea, ele se confruntă cu o concurență internațională puternică.

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

⁽²⁰⁾ Regulamentul (UE) 2017/1129 al Parlamentului European și al Consiliului din 14 iunie 2017 privind prospectul care trebuie publicat în cazul unei oferte publice de valori mobiliare sau al admiterii de valori mobiliare la tranzacționare pe o piață reglementată, și de abrogare a Directivei 2003/71/CE (JO L 168, 30.6.2017, p. 12).

⁽²¹⁾ Newzoo – „Global Games Market Report 2020” (Raportul privind piața globală a jocurilor din 2020), care poate fi descărcat de pe newzoo.com.

⁽²²⁾ Raportul din 2019 al *European Game Developers Federation* (Federația Europeană a Producătorilor de Jocuri Video) în cooperare cu *Interactive Software Federation of Europe* (Federația pentru Software Interactiv din Europa). Date colectate cu privire la majoritatea țărilor din Uniunea Europeană și la o serie de state care nu sunt membre ale UE.
https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2021/08/EGDF_report2021.pdf

- (26) Schema „tax shelter” va contribui la creșterea numărului de investiții private în sectorul producției de jocuri video, la fel ca și schema „tax shelter” pentru producția cinematografică și audiovizuală.

2.7. Descrierea motivelor pentru inițierea procedurii

- (27) Schema, astfel cum a fost notificată inițial Comisiei, a ridicat îndoieli cu privire la legalitatea sa generală. Valoarea fiscală a certificatului *tax shelter* se stabilește pe baza cheltuielilor efectuate pe un anumit teritoriu. Ar fi putut exista un conflict între aceste condiții de teritorialitate și principiile legalității generale, în special principiile TFUE care garantează libera circulație a mărfurilor și libertatea de a presta servicii (articolele 34 și 56 din TFUE).
- (28) Comisia și-a exprimat îndoielile cu privire la legalitatea și compatibilitatea cu piața internă a principiului ca ajutorul pentru jocurile video să definească valoarea investiției și, prin urmare, valoarea ajutorului ca procent din cheltuielile efectuate pe un anumit teritoriu în Belgia și cu privire la necesitatea sau proporționalitatea unor condiții teritoriale legate de un astfel de ajutor.

3. OBSERVAȚIILE PĂRȚILOR INTERESATE

- (29) Prin scrisoarea din 16 iulie 2020, organizația producătorilor independenți flamanzi de film și televiziune (Vlaamse Onafhankelijke Film & Televisie Producenten, denumită în continuare VOFTP) a formulat o serie de observații cu privire la schema de ajutoare notificată. VOFTP consideră că este afectată de această schemă, temându-se că extinderea schemei „tax shelter” la jocurile video va reduce fluxul de investiții către producțiile audiovizuale ale membrilor săi. Potrivit VOFTP, extinderea schemei „tax shelter” inițiale nu îndeplinește condițiile de compatibilitate cu piața internă și, prin urmare, nu ar trebui să fie aprobată de Comisie.
- (30) În observațiile sale, VOFTP subliniază importanța unei examinări aprofundate pentru a stabili dacă jocurile video care urmează să beneficieze de ajutor în cadrul acestei scheme au într-adevăr o legătură cu Belgia și contribuie la obiectivul de promovare a culturii în sensul articolului 107 alineatul (3) litera (d) din TFUE și a diversității culturale. VOFTP își exprimă îngrijorarea că schema nu conține nicio garanție că ajutorul va fi acordat numai pentru jocurile video cu un obiectiv cultural.
- (31) Potrivit VOFTP, criteriile aplicate în cadrul schemei de ajutoare pentru jocurile video pentru a evalua aspectul cultural al acestor jocuri ar trebui să garanteze că orice joc care beneficiază de ajutor are valoare culturală. Astfel de criterii ar trebui definite de comunitatea sau regiunea responsabilă, care are propriile scheme de ajutoare pentru sectorul jocurilor video. În fiecare caz, o organizație specifică Comunității flamande (Fondul flamand pentru audiovizual) sau Regiunii Valone definește criteriile de evaluare a aspectului cultural al unui joc video. VOFTP are îndoieli cu privire la garantarea aplicării acestor criterii. Este necesar un acord de cooperare între statul belgian și comunitățile respective, dar nu există un astfel de acord.

4. OBSERVAȚIILE BELGIEI

- (32) În scrisoarea sa din 29 mai 2020, Belgia a precizat că decizia de inițiere a procedurii confirmă faptul că sunt îndeplinite condițiile pentru ca ajutorul în cauză să fie calificat drept ajutor pentru promovarea culturii și, prin urmare, compatibil cu piața internă, în temeiul articolului 107 alineatul (3) litera (d) din TFUE.
- (33) În ceea ce privește condițiile de efectuare a cheltuielilor pe un anumit teritoriu și legalitatea generală a acestor cheltuieli (inclusiv necesitatea și proporționalitatea acestora) și, în special, principiile TFUE care garantează libera circulație a mărfurilor și libertatea de a presta servicii (articolele 34 și 56 din TFUE), Belgia a început să analizeze posibilitatea extinderii cheltuielilor eligibile la întregul teritoriu al SEE. La 16 iulie 2021, Comisia de buget-finanțe a Camerei Reprezentanților din Belgia a propus modificarea legislației aplicabile pentru a înlocui sintagma „cheltuielile cu activitatea de producție și costurile de funcționare din Belgia” cu sintagma „cheltuielile cu activitatea de producție și costurile de funcționare din Spațiul Economic European”. În proiectul de amendament, valoarea în scopuri fiscale a certificatului *tax shelter* este stabilită la 70 % din cheltuielile cu activitatea de producție și costurile de funcționare suportate în SEE sau, în cazul în care cheltuielile cu activitatea de producție și costurile de funcționare care constituie venituri profesionale supuse impozitării în SEE reprezintă mai puțin de 63 % din bugetul total, din cheltuielile cu activitatea de producție și costurile de funcționare care constituie venituri profesionale supuse impozitării în SEE. Camera Reprezentanților este pregătită să adopte amendamentul de îndată ce Comisia adoptă o decizie pozitivă.

- (34) În ceea ce privește observațiile VOFTP cu privire la natura culturală a jocurilor video care sunt potențial eligibile pentru ajutor și aplicarea testelor culturale ale comunităților respective în cazul jocurilor video care fac obiectul schemei „tax shelter”, Belgia a afirmat că acordul de cooperare dintre statul federal și comunități privind schema „tax shelter” existentă pentru producțiile audiovizuale ar trebui adaptat pentru a include aplicarea testelor culturale ale comunităților sau regiunilor în cazul jocurilor video. Această adaptare va avea loc înainte de punerea în aplicare a schemei notificate, de îndată ce Camera Reprezentanților va adopta modificarea legislativă propusă și de îndată ce Comisia va adopta decizia privind schema „tax shelter” pentru producția de jocuri video. Belgia confirmă că acest acord de cooperare nu va modifica conținutul acestor teste.

5. EVALUAREA SCHEMEI

5.1. Existența ajutorului de stat

- (35) Articolul 107 alineatul (1) din TFUE prevede următoarele: „Cu excepția derogărilor prevăzute de tratate, sunt incompatibile cu piața internă ajutoarele acordate de state sau prin intermediul resurselor de stat, sub orice formă, care denaturează sau amenință să denatureze concurența prin favorizarea anumitor întreprinderi sau a producerii anumitor bunuri, în măsura în care acestea afectează schimburile comerciale dintre statele membre”.

5.1.1. Resursele de stat și imputabilitatea

- (36) Investitorii pot deduce din profiturile lor impozabile fondurile utilizate în contextul schemei analizate. Această deducere, prevăzută de lege, reduce valoarea impozitului perceput de stat. Legea prevede, de asemenea, că aceste fonduri trebuie alocate societăților autorizate de stat pentru această operațiune și că acestea trebuie să contribuie la producții specifice care au fost acreditate în mod explicit ca jocuri video europene de către serviciile competente ale comunității în cauză. În consecință, investițiile în cauză utilizează resurse de stat și sunt imputabile statului.

5.1.2. Avantajul

- (37) Scopul schemei este de a reduce costurile de producție suportate de producătorii de jocuri video. Aceste cheltuieli fac parte din costurile suportate în mod obișnuit de toți producătorii de jocuri video. Cu alte cuvinte, este vorba despre un cost alocat în mod normal bugetului beneficiarului.
- (38) Ajutorul acordat producătorului provine din contribuția investitorului, care, la rândul său, rezultă din deductibilitatea fiscală a acestei operațiuni. Astfel, Comisia observă că avantajul care rezultă din deductibilitatea fiscală este, de fapt, transferat producătorului prin intermediul contractului-cadru.
- (39) În consecință, schema conferă producătorului un avantaj la care acesta nu ar avea acces în condiții normale de piață. Prin urmare, măsura constituie un avantaj care favorizează producătorii de jocuri video.

5.1.3. Selectivitatea

- (40) Schema este selectivă deoarece numai beneficiarii ale căror proiecte au trecut testul de selecție pot primi ajutor. Mai mult, schema de ajutoare acoperă numai sectorul jocurilor video. În plus, deducerea fiscală de 421 % din valoarea investiției înseamnă că investițiile în cauză (și, prin urmare, beneficiarii) sunt tratate mai favorabil decât alte investiții în ceea ce privește obiectivul sistemului fiscal, întrucât alte investiții nu pot fi deduse la o rată care depășește valoarea lor nominală. Acest lucru se întâmplă chiar dacă situația lor, atât *de jure*, cât și *de facto*, este comparabilă în ceea ce privește obiectivul sistemului fiscal, și anume impozitarea veniturilor societăților după deducerea investițiilor. Acest tratament nu poate fi justificat prin natura și logica sistemului. În cadrul sistemului de impozitare a societăților, o deducere standard nu poate depăși valoarea nominală a unei investiții.

5.1.4. Denaturarea concurenței și efectul asupra schimburilor comerciale dintre statele membre

- (41) Întrucât jocurile video fac parte din comerțul internațional, iar această piață este deschisă concurenței, avantajul financiar acordat beneficiarilor poate afecta concurența și schimburile comerciale dintre statele membre.

5.2. Legalitatea ajutorului

- (42) Prin notificarea schemei înainte de intrarea sa în vigoare, Belgia și-a respectat obligațiile care îi revin în temeiul articolului 108 alineatul (3) din TFUE.

5.3. Temeiul juridic pentru evaluare

- (43) Măsura în care schema este compatibilă cu piața internă va fi analizată în temeiul articolului 107 alineatul (3) litera (d) din TFUE, având în vedere obiectivul de promovare a culturii prin sprijinirea proiectelor culturale.
- (44) Mai precis, compatibilitatea schemei cu piața internă va fi analizată în lumina punctului 24 din Comunicarea Comisiei privind ajutoarele de stat pentru filme și alte opere audiovizuale ⁽²³⁾ (denumită în continuare „Comunicarea privind cinematografia”). Punctul 24, care se referă în mod specific la ajutoarele de stat pentru producția de jocuri video, prevede că, în cazul în care se poate demonstra necesitatea unei scheme de ajutoare care vizează jocurile cu scop cultural și educativ, Comisia va aplica prin analogie criteriile privind intensitatea ajutorului definite pentru filme în Comunicarea privind cinematografia.

5.4. Compatibilitatea ajutorului cu piața internă

- (45) În decizia sa de inițiere a procedurii, Comisia a observat că schema pare să îndeplinească majoritatea criteriilor pentru a fi calificată drept ajutor pentru promovarea culturii și, prin urmare, drept ajutor compatibil cu piața internă, în temeiul articolului 107 alineatul (3) litera (d) din TFUE.

5.4.1. Legalitatea generală

- (46) Pentru a fi compatibile, schemele de ajutoare trebuie să îndeplinească mai întâi criteriul „legalității generale”. Noțiunea de „legalitate generală” se bazează pe ipoteza că condițiile de eligibilitate și criteriile de acordare a ajutorului nu conțin nicio clauză legată în mod indisolubil de acordarea unui ajutor care contravine dispozițiilor specifice ale TFUE în alte domenii decât cel al ajutoarelor de stat ⁽²⁴⁾.
- (47) Schema nu impune nicio condiție referitoare la naționalitatea belgiană și nicio cerință ca societatea care beneficiază de ajutor să își aibă sediul principal pe teritoriul belgian. Beneficiarii pot avea sediul într-o altă țară din Uniunea Europeană sau în Spațiul Economic European.
- (48) Procedura de acreditare a societăților de producție și a intermediarilor nu are nicio influență asupra legalității generale a schemei. În cadrul schemei „tax shelter” existente, societățile de producție care beneficiază de schemă trebuie să aibă o agenție stabilită în Belgia la momentul plății ajutorului. Procesul de acreditare nu include nicio condiție privind stabilirea sau reședința în Belgia a societăților în cauză în momentul în care acestea solicită acreditarea.
- (49) În ceea ce privește intensitatea ajutorului, Belgia a introdus, prin intermediul unui proiect de lege, o modificare a clauzelor teritoriale restrictive ale schemei de ajutoare notificate inițial. În temeiul acestui proiect de lege, valoarea ajutorului se stabilește în funcție de valoarea cheltuielilor cu activitatea de producție și a costurilor de funcționare suportate în Spațiul Economic European. În consecință, schema nu mai poate constitui un obstacol în calea liberei circulații a mărfurilor sau a libertății de a presta servicii în cadrul pieței interne (articolele 34 și 56 din TFUE).

5.4.2. Promovarea culturii, în temeiul articolului 107 alineatul (3) litera (d) din TFUE

- (50) În temeiul articolului 107 alineatul (3) litera (d) din TFUE, ajutoarele destinate să promoveze cultura și conservarea patrimoniului pot fi considerate compatibile cu piața internă, în cazul în care acestea nu modifică în mod nefavorabil condițiile schimburilor comerciale și de concurență în UE într-o măsură care contravine interesului comun.

⁽²³⁾ JO C 332, 15.11.2013, p. 1.

⁽²⁴⁾ Hotărârea Curții de Justiție din 15 iunie 1993, Matra, C-225/91, ECLI:EU:C:1993:239, punctul 41.

- (51) Comisia nu a elaborat orientări cu privire la modul de aplicare a acestei dispoziții în cazul ajutoarelor pentru jocurile video. Punctul 24 din Comunicarea privind cinematografia confirmă că ajutoarele destinate sprijinirii jocurilor video sunt analizate de la caz la caz.
- (52) Evaluarea ajutoarelor pentru jocurile video în temeiul articolului 107 alineatul (3) litera (d) din TFUE urmează practica Comisiei, care a început cu decizia privind creditul fiscal francez în sprijinul jocurilor video, în care Comisia a recunoscut că anumite jocuri video pot fi clasificate drept produse culturale ⁽²⁵⁾.
- (53) Comunitatea flamandă și Regiunea Valonă au elaborat – pentru propriile scheme de ajutoare pentru jocurile video – o serie de criterii culturale pentru jocurile eligibile pentru ajutor, care sunt aplicabile și schemei „tax shelter” ⁽²⁶⁾. Acestea au stabilit un barem de selecție a proiectelor pentru a se asigura că jocurile care beneficiază de sprijin îndeplinesc cu adevărat condițiile pentru recunoașterea ca operă culturală. Comisia a analizat aceste criterii ⁽²⁷⁾ și a aprobat aceste scheme.
- (54) Contrar afirmației formulate de partea interesată VOFPT, Belgia s-a angajat să instituie un acord de cooperare între statul federal și comunități înainte de punerea în aplicare a schemei „tax shelter” pentru jocurile video (a se vedea considerentele 14 și 34). Acest tip de cooperare există deja în cazul sprijinului pentru operele audiovizuale.
- (55) În concluzie, schema sprijină proiectele culturale și îndeplinește obiectivul de promovare a culturii, în conformitate cu articolul 107 alineatul (3) litera (d) din TFUE.

5.4.3. Adecvarea măsurii de ajutor

- (56) Scopul acestei scheme este de a sprijini proiectele culturale care se confruntă cu dificultăți în obținerea de finanțare pe piață, având în vedere natura proiectului (opere culturale) și riscurile implicate (deși vor exista cu siguranță costuri de producție, nu există nicio garanție că va exista un public). Prin urmare, schema contribuie la finanțarea unei părți din costurile de producție ale jocurilor video selectate pentru contribuția lor la promovarea culturii. Mecanismul de sprijin se bazează pe principiul sprijinului acordat producției de jocuri de către investitori privați. Belgia a explicat că un sistem de sprijin direct ar presupune costuri administrative și financiare mai mari decât măsura „tax shelter”. Mai mult, plata unui grant direct ar avea loc mai devreme în acest proces decât orice scutire fiscală (atât provizorie, cât și finală). În plus, întrucât responsabilitatea în materie de cultură este transferată

⁽²⁵⁾ Comisia a recunoscut nevoia de sprijin pentru jocurile video în următoarele decizii:
C47/2006 (ex N 648/2005), Franța – Credit fiscal pentru producția de jocuri video, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_20324;
SA 33943 (2011/N), Franța – Prelungirea schemei de ajutoare C 47/2006 – Credit fiscal pentru producția de jocuri video, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_33943;
SA.36139 (2013/C), Regatul Unit – Scutire de impozite pentru jocurile video, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_36139;
SA.39299 (2014/N), Franța – Credit fiscal pentru producția de jocuri video – modificări, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_39299;
SA.47892 (2017/N), Franța – Credit fiscal pentru producția de jocuri video – modificări și prelungire, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_47892;
SA.45735 (2017/N), Danemarca – Schemă pentru dezvoltarea, producția și promovarea jocurilor digitale culturale și educative, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_45735;
SA.46572 (2017/N), Germania – Măsură de sprijin pentru jocurile din Bavaria, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_46572;
SA.49947 (2017/N), Belgia – Ajutor pentru jocurile video (VAF Gamefonds), https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_49947;
SA.50512 (2018/N), Franța – Fondul de ajutor pentru jocurile video – scriere, creare de proprietate intelectuală și operațiuni colective, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_50512;
SA.51820 (2018/N), Germania – Măsură de sprijin pentru jocurile din Renania de Nord-Westfalia, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_51820;
SA.101526, Belgia – VAF Gamefonds, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_101526.

⁽²⁶⁾ SA.55046, Belgia – Sprijin pentru jocurile video culturale, educative și artistice (Wallimage);
SA.101526, Belgia – VAF Gamefonds.

⁽²⁷⁾ Considerentele 52-54 din decizia privind fondul Wallimage și considerentele 38 și 39 din decizia privind VAF Gamefonds.

comunităților belgiene, politica audiovizuală la nivel federal belgian se limitează la instituirea schemei „tax shelter” în cadrul politicii socioeconomice a Belgiei. Prin implicarea investitorilor privați, Belgia dorește să încurajeze contactele reciproce și accesul sectorului cultural la diferitele surse potențiale de finanțare.

- (57) Această schemă este, așadar, un mijloc adecvat pentru atingerea obiectivului urmărit.

5.4.4. Necesitatea ajutorului

- (58) Jocurile video care beneficiază de ajutor sunt opere culturale care promovează cultura locală și europeană. Potențialul lor de comercializare la nivel internațional oferă o pârghie pentru promovarea culturii la scară largă.
- (59) Cu toate acestea, proiectele care implică jocuri video se confruntă cu dificultăți în obținerea de finanțare în condiții de piață (a se vedea considerentele 22-24 de mai sus). Riscurile financiare inerente proiectelor care implică jocuri video, care implică în mod necesar costuri de producție deși ce eventualele câștiguri rămân incerte, constituie obstacole în calea investițiilor private. Aceasta înseamnă că intervenția publică este necesară pentru a aduce la bun sfârșit o parte mai mare și mai diversă a proiectelor.

5.4.5. Proportionalitatea ajutorului

- (60) Punctul 24 din Comunicarea privind cinematografia prevede că, în cazul în care se poate demonstra necesitatea unei scheme de ajutoare care vizează jocurile cu scop cultural și educativ, Comisia va aplica prin analogie aceleași criterii privind intensitatea ajutorului ca și cele stabilite pentru schemele de ajutoare în favoarea operelor audiovizuale.
- (61) Schema sprijină crearea de jocuri video în proporții limitate. Intensitatea maximă a ajutorului este de 33,6 % și, în cazul în care există mai multe surse de ajutor, aceasta este limitată la 50 % din costurile de producție ale unui joc video, în conformitate cu pragul de 50 % stabilit în Comunicarea privind cinematografia. Scopul ratelor de intensitate maximă este de a menține inițiativa privată prin obligarea beneficiarilor ajutorului să obțină fonduri din alte surse, în afară de stat.
- (62) În concluzie, schema este proporțională cu obiectivul urmărit.

5.4.6. Denaturarea limitată a concurenței și efectele limitate asupra schimburilor comerciale

- (63) La nivel mondial, sectorul jocurilor video a generat venituri de 159 800 000 000 USD în 2020. Piața de pe continentul european reprezintă 19 % din această piață, echivalând cu 29 600 000 000 USD (peste 27 600 000 000 EUR). În 2020, veniturile de pe piața belgiană a jocurilor video s-au ridicat la 82 000 000 EUR, ceea ce reprezintă 0,3 % din totalul pieței europene și 0,05 % din piața mondială ⁽²⁸⁾.
- (64) Având în vedere cele de mai sus, este clar, în primul rând, că bugetul alocat schemei de sprijinire a sectorului belgian al jocurilor video este relativ limitat (a se vedea considerentul 11) în comparație cu cifra de afaceri globală a sectorului în Belgia. În al doilea rând, orice denaturare cauzată de acest ajutor poate fi considerată minoră, întrucât jocurile video belgiene au o cotă limitată atât pe piața europeană, cât și pe piața mondială.
- (65) Comisia concluzionează că acest ajutor nu va crește în mod nejustificat puterea de piață a societăților beneficiare, dar va extinde gama de jocuri cu calități culturale de pe piață. Evaluarea generală a acestui ajutor în raport cu piața internă este pozitivă, deoarece orice denaturare a concurenței și orice impact asupra schimburilor comerciale care ar putea rezulta vor fi limitate.

⁽²⁸⁾ Considerentul 22.

6. CONCLUZIE

- (66) Prin urmare, Comisia concluzionează că acest ajutor nu va crește în mod nejustificat puterea de piață a societăților beneficiare și că, dimpotrivă, va îmbunătăți varietatea gamei de jocuri cu calități culturale de pe piață. Așadar, ar trebui să se concluzioneze că orice denaturare a concurenței și orice efecte asupra schimburilor comerciale care rezultă din schemă sunt limitate și că evaluarea generală a ajutoarelor destinate promovării culturii este pozitivă. Schema „tax shelter” pentru crearea de jocuri video este compatibilă cu piața internă în temeiul articolului 107 alineatul (3) litera (d) din TFUE,

ADOPTĂ PREZENTA DECIZIE:

Articolul 1

Ajutorul de stat pe care Belgia intenționează să îl pună în aplicare în favoarea producției de jocuri video prin aplicarea unei scheme „tax shelter” pentru producția de jocuri video este compatibil cu piața internă, în temeiul articolului 107 alineatul (3) litera (d) din Tratatul privind funcționarea Uniunii Europene.

Prin urmare, punerea în aplicare a ajutorului este autorizată.

Articolul 2

Prezenta decizie se adresează Regatului Belgiei.

Adoptată la Bruxelles, 25 iulie 2022.

Pentru Comisie
Margrethe VESTAGER
Membru al Comisiei
