

DECYZJA KOMISJI (UE) 2022/1978**z dnia 25 lipca 2022 r.****w sprawie programu pomocy SA.54817 (2020/C) (ex 2019/N), który Belgia zamierza wdrożyć w celu wsparcia produkcji gier wideo***(notyfikowana jako dokument nr C(2022) 5130)***(Jedynie teksty w języku francuskim i niderlandzkim są autentyczne)****(Tekst mający znaczenie dla EOG)**

KOMISJA EUROPEJSKA,

uwzględniając Traktat o funkcjonowaniu Unii Europejskiej, w szczególności jego art. 108 ust. 2 akapit pierwszy,

uwzględniając Porozumienie o Europejskim Obszarze Gospodarczym, w szczególności jego art. 62 ust. 1 lit. a),

po wezwaniu zainteresowanych stron do przedstawienia uwag zgodnie z przywołanymi artykułami ⁽¹⁾ i uwzględniając otrzymane odpowiedzi,

a także mając na uwadze, co następuje:

1. POSTĘPOWANIE

- (1) Pismem z 1 lipca 2019 r. Belgia powiadomiła Komisję o programie pomocy na rzecz produkcji gier wideo. Następnie pismami z 3 stycznia 2020 r. i 2 lutego 2020 r. przekazała Komisji informacje uzupełniające.
- (2) Pismem z 30 kwietnia 2020 r. Komisja poinformowała Belgię o swojej decyzji o wszczęciu postępowania określonego w art. 108 ust. 2 Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej (zwanego dalej „TFUE”) dotyczącego przedmiotowej pomocy.
- (3) Decyzja Komisji o wszczęciu postępowania została opublikowana w *Dzienniku Urzędowym Unii Europejskiej* ⁽²⁾. Komisja wezwała zainteresowane strony do przedstawienia uwag na temat przedmiotowej pomocy.
- (4) W piśmie z 29 maja 2020 r. Belgia przedstawiła swoje uwagi dotyczące decyzji o wszczęciu postępowania.
- (5) 16 lipca 2020 r. Komisja otrzymała od zainteresowanej strony szereg uwag w tej sprawie. Przekazała te uwagi Belgii, aby państwo to mogło się do nich odnieść. Komisja otrzymała uwagi Belgii pismem z 30 listopada 2020 r.
- (6) W piśmie z 29 maja 2020 r. Belgia poinformowała Komisję o zamiarze nowelizacji przepisów stanowiących podstawę przyznania pomocy, a w piśmie z 30 listopada 2021 r. – o złożeniu w belgijskiej Izbie Reprezentantów projektu ustawy zawierającego odpowiednie zmiany ⁽³⁾.
- (7) Belgia przekazała dodatkowe informacje 10 czerwca 2021 r. i 8 grudnia 2021 r., a także 10 lutego 2022 r. i 29 marca 2022 r.

⁽¹⁾ Decyzja C(2020) 2648 final z dnia 30 kwietnia 2020 r. (Dz.U. C 206 z 19.6.2020, s. 11).⁽²⁾ Dz.U. C 206 z 19.6.2020, s. 11.⁽³⁾ <https://www.lachambre.be/FLWB/PDF/55/1590/55K1590001.pdf>

2. SZCZEGÓŁOWY OPIS PROGRAMU POMOCY

2.1. Nazwa programu, podstawa prawna i czas obowiązywania środka

- (8) Jest to system ulg podatkowych dla sektora audiowizualnego (ang. *tax shelter*) mający zachęcać do produkcji gier wideo. Stanowi on rozszerzenie pierwotnego systemu *tax shelter*, którego celem było wspieranie produkcji audiowizualnej i który został zatwierdzony przez Komisję w 2003 r. ⁽⁴⁾ Rozszerzenia tego pierwotnego systemu zatwierdzono w latach 2004 ⁽⁵⁾, 2007 ⁽⁶⁾, 2009 ⁽⁷⁾, 2013 ⁽⁸⁾ i 2014 ⁽⁹⁾. System *tax shelter*, który zatwierdzono w 2014 r., rozszerzono w niezmienionej formie w 2020 r. ⁽¹⁰⁾ Obecna wersja tego systemu będzie obowiązywać do 31 grudnia 2026 r.
- (9) Podstawę prawną systemu stanowią belgijski kodeks podatku dochodowego (Code des impôts sur les revenus/Wetboek van Inkomstenbelastingen) ⁽¹¹⁾ oraz ustawa z dnia 29 marca 2019 r. w sprawie rozszerzenia systemu *tax shelter* na sektor gier wideo, opublikowana w belgijskim dzienniku urzędowym (Moniteur belge/Belgisch Staatsblad) z 16 kwietnia 2019 r. ⁽¹²⁾, a także nowelizacja tej ustawy, obecnie rozpatrywana przez belgijską Izbę Reprezentantów ⁽¹³⁾. Oczekuje się, że wspomniana nowelizacja zostanie przyjęta po zatwierdzeniu jej przez Komisję.
- (10) Okres obowiązywania środka pomocy zostanie przedłużony do 31 grudnia 2027 r. ⁽¹⁴⁾

2.2. Budżet

- (11) Szacowany budżet programu wynosi 36 000 000 EUR (6 000 000 EUR rocznie). Środki te pochodzą z budżetu federalnego państwa belgijskiego.

2.3. Cel środka pomocy i kwalifikujących się utworów

- (12) Celem przedmiotowego programu jest wspieranie przedsiębiorstw inwestujących w produkcję gier wideo i zachęcanie przedsiębiorstw do takich inwestycji poprzez przyznawanie im korzyści podatkowych. Przedsiębiorstwa podlegające opodatkowaniu podatkiem dochodowym od osób prawnych w Belgii, które spełniają wymagane kryteria, mogą skorzystać z systemu *tax shelter* przewidzianego w ramach tego programu pomocy.
- (13) Do skorzystania z obniżek podatkowych w ramach tego programu uprawnione są przedsiębiorstwa, które inwestują w utwory wyprodukowane przez przedsiębiorstwa produkujące gry wideo zatwierdzone jako europejskie gry wideo przez właściwe służby danej wspólnoty, co oznacza, że gry te musiały zostać wyprodukowane głównie przy udziale autorów i specjalistów z sektora kreatywnego zamieszkałych w Belgii lub w innym kraju należącym do EOG lub ich produkcja musiała być nadzorowana i kontrolowana w praktyce przez co najmniej jednego producenta i koproducenta mającego siedzibę w jednym kraju EOG lub większej liczbie takich krajów.

⁽⁴⁾ N 410/02 (ex-CP 77/2002), Belgia – Pomoc państwa na rzecz belgijskiej produkcji filmowej i audiowizualnej – system *tax shelter* na rzecz kin, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/137343/137343_455458_39_2.pdf.

⁽⁵⁾ N 224/04, Belgia – Pomoc państwa na rzecz belgijskiej produkcji kinowej i audiowizualnej – zmiany w systemie federalnym znanym jako system *tax shelter* na rzecz kin, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/140619/140619_503601_23_2.pdf.

⁽⁶⁾ N 121/2007, Belgia – Środki podatkowe mające zachęcać do produkcji audiowizualnej – system *tax shelter* – rozszerzenie środka pomocy nr N 224/2004, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/219141/219141_703682_36_2.pdf.

⁽⁷⁾ N 516/2009, Belgia – System *tax shelter* mający zachęcać do produkcji audiowizualnej – rozszerzenie środka pomocy nr N 121/2007, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/233078/233078_1210789_29_2.pdf.

⁽⁸⁾ SA.35643 (2012/N), Belgia – Rozszerzenie systemu *tax shelter* na rzecz produkcji audiowizualnej, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/246468/246468_1451339_61_2.pdf oraz SA.36655 (2013/N), Belgia – Zmiany w systemie *tax shelter* na rzecz produkcji audiowizualnej, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/248603/248603_1525887_174_2.pdf.

⁽⁹⁾ SA.38370 (2014/N), Belgia – Zmiany w systemie *tax shelter* na rzecz produkcji audiowizualnej, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/253328/253328_1646431_87_2.pdf.

⁽¹⁰⁾ SA.59274 (2020/N), Belgia – Rozszerzenie systemu *tax shelter* na rzecz produkcji audiowizualnej SA.38370 (2014/N), https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/1/20215/289138_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⁾ Zob. przypis nr 3.

⁽¹⁴⁾ W zgłoszeniu z 1 lipca 2019 r. Belgia zaproponowała przedłużenie obowiązywania środka pomocy do 31 grudnia 2025 r. Z uwagi na czas, jaki upłynął od tego zgłoszenia, Belgia zdecydowała, że chce przedłużyć okres obowiązywania środka pomocy do 31 grudnia 2027 r.

- (14) Wspomniane zatwierdzenie gier wideo zależy od „testów kulturowych” ustanowionych przez Wspólnotę Flamandzką i Region Waloński na potrzeby ich własnych programów pomocy oraz zatwierdzonych przez Komisję (w 2018 r. w odniesieniu do Wspólnoty Flamandzkiej⁽¹⁵⁾), rozszerzonych i zmienionych w 2022 r.⁽¹⁶⁾, oraz w 2020 r. w odniesieniu do Regionu Walońskiego⁽¹⁷⁾). Zgodnie z kryteriami testu gra musi mieć walory kulturalne i artystyczne, działalność produkcyjna i zainteresowane strony muszą być powiązane z Flandrią lub Regionem Walońskim oraz gra musi być innowacyjna i kreatywna. Aby to zapewnić, Belgia zobowiązała się do zagwarantowania, że belgijskie państwo federalne zawrze umowę o współpracy ze Wspólnotą Flamandzką, Wspólnotą Francuskojęzyczną i Wspólnotą Niemieckojęzyczną w sprawie odpowiednich kompetencji tych wspólnot i państwa federalnego w odniesieniu do systemu *tax shelter*. Belgia zauważa, że w okresie obowiązywania systemu *tax shelter* zatwierdzanie przez wspólnoty gier wideo w tym kontekście będzie podlegało takim samym kryteriom jak kryteria stosowane przez Wspólnotę Flamandzką i Region Waloński w odniesieniu do ich własnych programów pomocy na rzecz gier wideo.

2.4. Forma pomocy, organizacja systemu, intensywność i kumulacja pomocy

- (15) W ramach obecnego systemu *tax shelter* przedsiębiorstwo („inwestor”) może wnieść wkład finansowy, na podstawie umowy ramowej, na rzecz producenta określonego utworu audiowizualnego. Inwestor otrzymuje rekompensatę za tę inwestycję w postaci „poświadczenia *tax shelter*”, dzięki któremu może skorzystać z ulgi podatkowej polegającej na zmniejszeniu jego dochodów podlegających opodatkowaniu. Zgodnie z zasadą leżącą u podstaw opodatkowania dochodów przedsiębiorstw przedsiębiorstwa podlegają opodatkowaniu od całości swoich dochodów (art. 185 belgijskiego kodeksu podatku dochodowego). Podstawę opodatkowania ustala się przez odjęcie od przychodów kosztów uzyskania przychodów (art. 6 kodeksu podatku dochodowego). Zasadniczo przedsiębiorstwa mogą odliczać koszty związane z działalnością zawodową, które poniosły w okresie rozliczeniowym (art. 49 kodeksu podatku dochodowego). Jeśli chodzi o wartość inwestycji, można odliczyć kwotę zależną od wartości wkładu (art. 61 akapit drugi kodeksu podatku dochodowego). W ramach systemu *tax shelter* przedsiębiorstwo podlegające opodatkowaniu może od razu odliczyć 421 % zainwestowanej kwoty, czyli sumę przekraczającą jego wkład finansowy. W zależności od charakteru zgłoszonego projektu dotyczy to również wkładu finansowego w produkcję gry wideo.
- (16) W ramach programu zgłoszonego przez Belgię wartość podatkową poświadczenia *tax shelter* ustalono na poziomie 70 % kosztów produkcji i kosztów operacyjnych poniesionych na terytorium EOG lub – jeżeli koszty produkcji i koszty operacyjne poniesione w Belgii stanowią mniej niż 63 % budżetu całkowitego – kosztów produkcji i kosztów operacyjnych poniesionych w Belgii. Kwotę pomocy na ewentualne inwestycje w produkcję ustalono na poziomie 48 % wartości podatkowej poświadczenia *tax shelter*. Oznacza to, że w maksymalnym scenariuszu, w którym co najmniej 63 % budżetu całkowitego jest wydawane w Belgii, intensywność pomocy mogłaby osiągnąć 48 % z 70 %, co stanowi 33,6 % budżetu produkcji, ale byłaby niższa w przypadkach, gdy wydatki na produkcję poniesione w Belgii byłyby niższe niż 63 % budżetu całkowitego. Jeżeli taka pomoc byłaby udzielana dodatkowo oprócz innych form pomocy na rzecz produkcji, intensywność pomocy byłaby ograniczona do 50 %.
- (17) W związku z tym w pierwotnej wersji systemu wartość podatkową poświadczenia *tax shelter* ustalono na podstawie wydatków terytorialnych. Kwota inwestycji (a więc i kwota pomocy) zależy od odsetka wydatków terytorialnych, co oznacza, że zmienia się ona w zależności od planowanej kwoty wydatków w Belgii.

2.5. Zatwierdzanie beneficjentów

- (18) Zgodnie z zasadami systemu *tax shelter* producenci będący beneficjentami muszą uzyskać zatwierdzenie, aby móc w nim uczestniczyć. Według Belgii chodzi o to, że zatwierdzenie może zostać cofnięte każdemu przedsiębiorstwu lub każdej osobie, które nie przestrzegają prawa⁽¹⁸⁾.

⁽¹⁵⁾ SA.49947, Belgia – Pomoc na rzecz sektora gier wideo (VAF Gamefonds), https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_49947.

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

⁽¹⁷⁾ SA.55046, Belgium – Soutien aux jeux vidéo culturels, artistiques et éducatifs (Wallimage), motyw 14 https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_55046; Region Waloński obejmuje region niemieckojęzyczny.

⁽¹⁸⁾ Art. 194ter ust. 1 pkt 2 kodeksu podatku dochodowego stanowi, że warunki zatwierdzenia określa dekret królewski.

- (19) Belgia wyjaśniła, że zatwierdzenie zostanie przyznane w krótkim czasie po złożeniu wniosku przez zainteresowanych producentów. Wniosek taki składa się po prostu z: informacji określających dane przedsiębiorstwo, dokumentu wykazującego, że wnioskodawca nie zalega z płatnościami na rzecz krajowego zakładu ubezpieczeń społecznych, oraz z zobowiązania do przestrzegania prawa dotyczącego systemu *tax shelter*. Dokładniej rzecz ujmując, oznacza to, że producent zobowiązuje się do złożenia oferty dotyczącej poświadczenia *tax shelter* zgodnie z przepisami ustawy z dnia 11 lipca 2018 r. o publicznych ofertach instrumentów inwestycyjnych i dopuszczeniu instrumentów inwestycyjnych do negocjacji na rynkach regulowanych ⁽¹⁹⁾ oraz zgodnie z przepisami rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 ⁽²⁰⁾.
- (20) Belgia wyjaśniła, że w ramach procesu zatwierdzania nie zostaną wprowadzone żadne warunki związane z posiadaniem przez zainteresowane przedsiębiorstwa siedziby w Belgii w chwili składania przez nie wniosku o zatwierdzenie.

2.6. Uzasadnienie pomocy

- (21) Belgia wyjaśniła w swoim zgłoszeniu, że wartość sektora gier wideo w Belgii wynosiła 100 000 000 EUR w 2018 r., co stanowiło 0,08 % rynku światowego (około 124 000 000 000 EUR w 2018 r.).
- (22) Od tego czasu Belgia zaktualizowała te dane. W 2020 r. sektor gier wideo wygenerował 159 800 000 000 USD przychodów na całym świecie ⁽²¹⁾. Kwota 82 000 000 EUR, którą Belgia podała jako całkowity przychód rynku belgijskiego w tym roku, stanowiła zaledwie 0,05 % przychodu światowego. Rynek europejski stanowi 19 % rynku światowego, co odpowiada kwocie 29 600 000 000 USD, czyli ponad 27 600 000 000 EUR. Oznacza to, że w 2020 r. belgijski rynek gier wideo stanowił 0,3 % odnośnego rynku europejskiego. Według danych z 2019 r. w belgijskim sektorze gier wideo zatrudnionych było 1 000 osób, przy czym ogółem w całej Europie było zatrudnionych w tym sektorze 87 628 osób. W Belgii działały 63 studia deweloperskie, a w całej Europie było ich łącznie 4 913 ⁽²²⁾. Z danych tych wynika więc, że belgijski sektor gier wideo zajmuje skromne miejsce na całym rynku europejskim. W Belgii wiele przedsiębiorstw działających w sektorze gier wideo to małe przedsiębiorstwa. Wiele z nich jest stosunkowo nowych, co oznacza, że istnieją krócej niż sześć lat. Biorąc pod uwagę wielkość przedsiębiorstw w tym sektorze i krótki czas ich istnienia, napotykają one trudności w rozwoju. Hamuje to produkcję większej liczby gier wideo o charakterze kulturalnym, charakteryzujących się większą różnorodnością.
- (23) Belgia pragnie poczynić następujące uwagi: pomimo wzrostu odnotowanego przez ten sektor brakuje mu impulsu finansowego niezbędnego do osiągnięcia przełomu na rynku. Opracowanie gry przeznaczonej na komputer osobisty, konsolę, tablet lub smartfon przypomina tworzenie filmu, ponieważ zajmuje to kilka miesięcy, a nawet lat. Proces ten wymaga zaangażowania wysoko wykwalifikowanych pracowników. Podobnie jak w branży filmowej produktu nie można wprowadzić do obrotu do momentu zakończenia procesu. Z uwagi na te specyfiki sektor gier wideo wiąże się ze stosunkowo dużym ryzykiem. Ponadto, podobnie jak w branży filmowej, nie można mieć pewności, że dana gra okaże się atrakcyjna dla wystarczającej liczby osób, aby przynieść zwrot z inwestycji. Co więcej, za bardziej ryzykowne uznaje się projekty dotyczące gier wideo o znaczącym komponencie edukacyjnym, kulturalnym i artystycznym. Wiąza się one bowiem z takimi samymi kosztami produkcji jak gry wideo cieszące się światową popularnością, ale mają dostęp do bardziej ograniczonego rynku.
- (24) Ograniczenia finansowe utrudniają realizację dużych projektów o znacznym potencjale twórczym, które wymagają jednak odpowiednio wyższego budżetu. Produkcja gier wideo koncentruje się zatem na grach, w które można grać na komputerach osobistych, oraz na grach, które można wyprodukować przy niższym budżecie. Trudności z finansowaniem stoją na przeszkodzie zachowaniu i rozwijaniu kulturowego know-how na szczeblu lokalnym. Faktem jest, że w interesie producentów leży praca w charakterze podwykonawców dla przedsiębiorstw zagranicznych, a nie opracowywanie własnych gier wideo.
- (25) W związku z tym belgijskie przedsiębiorstwa produkujące gry wideo często mają poważne trudności z uzyskaniem środków finansowych na nowe projekty. Ponadto muszą one sprostać silnej konkurencji międzynarodowej.

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

⁽²⁰⁾ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 czerwca 2017 r. w sprawie prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym oraz uchylenia dyrektywy 2003/71/WE (Dz.U. L 168 z 30.6.2017, s. 12).

⁽²¹⁾ Newzoo – Global Games Market Report 2020 [sprawozdanie za 2020 r. dotyczące globalnego rynku gier], do pobrania z newzoo.com.

⁽²²⁾ Sprawozdanie dotyczące 2019 r. przygotowane przez Europejską Federację Producentów Gier we współpracy z Interactive Software Federation of Europe. Dane zebrane na temat większości państw Unii Europejskiej i kilku państw niebędących państwami członkowskimi UE. https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2021/08/EGDF_report2021.pdf.

- (26) Omawiany system *tax shelter* pomoże w zwiększeniu liczby inwestycji prywatnych w sektorze produkcji gier wideo w taki sam sposób jak system *tax shelter* na rzecz produkcji filmowej i audiowizualnej.

2.7. Opis podstawy do wszczęcia postępowania

- (27) Program pomocy w formie, w jakiej został początkowo zgłoszony Komisji, budził wątpliwości dotyczące jego ogólnej zgodności z prawem. Wartość podatkową poświadczenia *tax shelter* ustala się na podstawie wydatków terytorialnych. Mogło dojść do konfliktu między tymi warunkami terytorialnymi a zasadami ogólnej zgodności z prawem, w szczególności zasadami TFUE gwarantującymi swobodny przepływ towarów i swobodę świadczenia usług (art. 34 i 56 TFUE).
- (28) Komisja wyraziła wątpliwość, czy określenie kwoty inwestycji, a tym samym kwoty pomocy, jako odsetka wydatków terytorialnych w Belgii jest zgodne z prawem i rynkiem wewnętrznym w odniesieniu do pomocy na rzecz gier wideo oraz czy konieczne i proporcjonalne jest określenie warunków terytorialnych związanych z taką pomocą.

3. UWAGI ZAINTERESOWANYCH STRON

- (29) W piśmie z 16 lipca 2020 r. organizacja flamandzkich niezależnych producentów filmowych i telewizyjnych (Vlaamse Onafhankelijke Film & Televisie Producenten, zwana dalej VOFTP) przedstawiła szereg uwag dotyczących zgłoszonego programu pomocy. VOFTP uważa, że program ten ma na nią wpływ, i obawia się, że rozszerzenie systemu *tax shelter* na gry wideo zmniejszy przepływ inwestycji w produkcje audiowizualne jej członków. Według VOFTP rozszerzenie pierwotnego systemu *tax shelter* nie spełnia warunków zgodności z rynkiem wewnętrznym i dlatego nie powinno zostać zatwierdzone przez Komisję.
- (30) W swoim piśmie VOFTP podkreśla znaczenie dokładnego zbadania, czy gry wideo, które mają być objęte pomocą w ramach tego programu, faktycznie mają związek z Belgią i przyczyniają się do osiągnięcia celu polegającego na wspieraniu kultury w rozumieniu art. 107 ust. 3 lit. d) TFUE oraz różnorodności kulturowej. VOFTP obawia się, że program w żaden sposób nie gwarantuje, iż pomoc będzie przyznawana wyłącznie na gry wideo realizujące cel kulturowy.
- (31) Zdaniem VOFTP kryteria stosowane w ramach programu pomocy na rzecz sektora gier wideo w celu oceny aspektu kulturowego tych gier powinny gwarantować, że każda gra objęta pomocą ma wartość kulturową. Kryteria te powinny zostać określone przez odpowiedzialną wspólnotę lub odpowiedzialny region, które wprowadziły własne programy pomocy na rzecz sektora gier wideo. W każdym przypadku organizacja właściwa odpowiednio dla Wspólnoty Flamandzkiej (Flamandzki Fundusz Audiowizualny) lub dla Regionu Walońskiego określa kryteria oceny aspektu kulturowego gry wideo. VOFTP ma wątpliwości, czy stosowanie tych kryteriów jest gwarantowane. Potrzebna jest umowa o współpracy między państwem belgijskim a odpowiednimi wspólnotami, jednak taka umowa nie istnieje.

4. UWAGI BELGII

- (32) W piśmie z 29 maja 2020 r. Belgia zaznaczyła, że w decyzji o wszczęciu postępowania potwierdzono, że spełnione są warunki uznania przedmiotowej pomocy za pomoc przeznaczoną na wspieranie kultury, a tym samym za zgodną z rynkiem wewnętrznym, zgodnie z art. 107 ust. 3 lit. d) TFUE.
- (33) Jeżeli chodzi o warunki terytorialności wydatków i ich ogólnej zgodności z prawem (w tym ich konieczności i proporcjonalności), a w szczególności o zasady TFUE gwarantujące swobodny przepływ towarów i swobodę świadczenia usług (art. 34 i 56 TFUE), Belgia zaczęła badać możliwość rozszerzenia wydatków kwalifikowalnych na całe terytorium EOG. 16 lipca 2021 r. Komisja Finansów i Budżetu belgijskiej Izby Reprezentantów zaproponowała nowelizację mającego zastosowanie ustawodawstwa polegającą na zastąpieniu sformułowania „wydatki na koszty produkcji i koszty operacyjne w Belgii” sformułowaniem „wydatki na koszty produkcji i koszty operacyjne w Europejskim Obszarze Gospodarczym”. W projekcie nowelizacji wartość poświadczenia *tax shelter* do celów podatkowych ustala się na poziomie 70 % wydatków na koszty produkcji i koszty operacyjne poniesione na terytorium EOG lub – jeżeli wydatki na koszty produkcji i koszty operacyjne stanowiące dochód zawodowy podlegający opodatkowaniu na terytorium EOG stanowią mniej niż 63 % budżetu całkowitego – wydatków na koszty produkcji i koszty operacyjne stanowiących dochód zawodowy podlegający opodatkowaniu na terytorium EOG. Izba Reprezentantów jest gotowa uchwalić tę nowelizację z chwilą przyjęcia przez Komisję decyzji pozytywnej.

- (34) Jeżeli chodzi o uwagi VOFTP dotyczące kulturowego charakteru gier wideo, które mogą być objęte pomocą, oraz stosowania „testów kulturowych” odpowiednich wspólnot w odniesieniu do gier wideo objętych systemem *tax shelter*, Belgia stwierdziła, że umowa o współpracy między państwem federalnym a wspólnotami w sprawie istniejącego systemu *tax shelter* na rzecz produkcji audiowizualnych powinna zostać dostosowana, aby uwzględnić stosowanie „testów kulturowych” wspólnot lub regionów w odniesieniu do gier wideo. Nastąpi to przed wprowadzeniem zgłoszonego programu, po uchwaleniu przez Izbę Reprezentantów proponowanej nowelizacji ustawy oraz po przyjęciu przez Komisję decyzji w sprawie systemu *tax shelter* na rzecz produkcji gier wideo. Belgia potwierdza, że taka umowa o współpracy nie zmienia istoty tych testów.

5. OCENA PROGRAMU

5.1. Istnienie pomocy państwa

- (35) Art. 107 ust. 1 TFUE stanowi, że: „Z zastrzeżeniem innych postanowień przewidzianych w Traktatach, wszelka pomoc przyznawana przez państwo członkowskie lub przy użyciu zasobów państwowych w jakiegokolwiek formie, która zakłóca lub grozi zakłóceniem konkurencji poprzez sprzyjanie niektórym przedsiębiorstwom lub produkcji niektórych towarów, jest niezgodna z rynkiem wewnętrznym w zakresie, w jakim wpływa na wymianę handlową między państwami członkowskimi”.

5.1.1. Zasoby państwowe i możliwość przypisania środka państwu

- (36) Inwestorzy mogą odliczyć od swoich dochodów podlegających opodatkowaniu środki wykorzystane w kontekście analizowanego programu. Odliczenie to, przewidziane ustawą, zmniejsza kwotę podatku pobieranego przez państwo. Ustawa stanowi również, że środki te mają być przeznaczone dla przedsiębiorstw zatwierdzonych przez państwo do tej operacji oraz że przedsiębiorstwa te muszą wnieść wkład w określone produkcje, które właściwe służby danej wspólnoty wyraźnie uznały za europejskie gry wideo. W związku z tym w ramach przedmiotowych inwestycji wykorzystuje się zasoby państwowe i można te inwestycje przypisać państwu.

5.1.2. Korzyść

- (37) Celem programu jest zmniejszenie kosztów produkcji ponoszonych przez producentów gier wideo. Wydatki takie stanowią część kosztów zwyczajowo ponoszonych przez wszystkich producentów gier wideo. Innymi słowy, jest to koszt, który jest zwykle przypisany do budżetu beneficjenta.
- (38) Pomoc udzielona producentowi pochodzi z wkładu inwestora, który to wkład wynika z kolei z możliwości odliczenia podatkowego tej operacji. Komisja stwierdza więc, że korzyść wynikająca z możliwości odliczenia podatkowego jest w praktyce przekazywana producentowi za pośrednictwem umowy ramowej.
- (39) W związku z tym program zapewnia producentowi korzyść, której nie mógłby on uzyskać w normalnych warunkach rynkowych. Środek ten stanowi zatem korzyść dla producentów gier wideo.

5.1.3. Selektywność

- (40) Program jest selektywny, ponieważ pomoc mogą otrzymać jedynie beneficjenci, których projekty przeszły test selekcyjny. Ponadto program pomocy obejmuje wyłącznie sektor gier wideo. Co więcej, ulga podatkowa w wysokości 421 % wartości inwestycji oznacza, że przedmiotowe inwestycje (a więc i beneficjenci) są traktowane w sposób bardziej preferencyjny niż inne inwestycje w odniesieniu do celu systemu podatkowego, ponieważ innych inwestycji nie można odliczać w kwocie przekraczającej ich wartość nominalną. Dzieje się tak pomimo tego, że znajdują się one w porównywalnej sytuacji prawnej i faktycznej, jeżeli chodzi o cel systemu podatkowego, jakim jest opodatkowanie dochodów przedsiębiorstw po odliczeniu inwestycji. Takie traktowanie nie jest uzasadnione charakterem i logiką systemu. W systemie opodatkowania osób prawnych standardowe odliczenie nie może przekroczyć wartości nominalnej inwestycji.

5.1.4. Zakłócenie konkurencji i wpływ na wymianę handlową między państwami członkowskimi

- (41) W związku z tym, że gry wideo są przedmiotem handlu międzynarodowego i rynek ten jest otwarty na konkurencję, korzyści finansowe przyznane beneficjentom mogą wpływać na konkurencję i wymianę handlową między państwami członkowskimi.

5.2. Zgodność pomocy z prawem

- (42) Zgłaszając program przed jego wejściem w życie, Belgia wypełniła swoje obowiązki wynikające z art. 108 ust. 3 TFUE.

5.3. Podstawa prawna oceny

- (43) Zakres zgodności programu z rynkiem wewnętrznym zostanie przeanalizowany na podstawie art. 107 ust. 3 lit. d) TFUE pod kątem celu, jakim jest wspieranie kultury przez propagowanie projektów w obszarze kultury.
- (44) Dokładniej mówiąc, zgodność programu pomocy z rynkiem wewnętrznym zostanie przeanalizowana w świetle pkt 24 komunikatu Komisji w sprawie pomocy państwa przeznaczonej na filmy i inne utwory audiowizualne ⁽²³⁾ (zwanego dalej „komunikatem w sprawie kinematografii”). Pkt 24, który dotyczy konkretnie pomocy państwa na produkcję gier wideo, stanowi, że w przypadku gdy można wykazać, że program pomocy ukierunkowany na gry o charakterze kulturalnym i edukacyjnym jest konieczny, Komisja będzie stosować odpowiednio kryteria intensywności pomocy określone w odniesieniu do filmów w komunikacie w sprawie kinematografii.

5.4. Zgodność pomocy z rynkiem wewnętrznym

- (45) W decyzji o wszczęciu postępowania Komisja zauważyła, że program wydaje się spełniać większość kryteriów pozwalających uznać go za pomoc przeznaczoną na wspieranie kultury, a tym samym za pomoc zgodną z rynkiem wewnętrznym, zgodnie z art. 107 ust. 3 lit. d) TFUE.

5.4.1. Ogólna zgodność z prawem

- (46) Aby programy pomocy były zgodne z rynkiem wewnętrznym, muszą najpierw spełniać kryterium „ogólnej zgodności z prawem”. Pojęcie „ogólnej zgodności z prawem” opiera się na założeniu, że warunki kwalifikowalności i kryteria przyznawania pomocy nie zawierają żadnej klauzuli nierozzerwalnie związanej z przyznaniem pomocy, która byłaby sprzeczna ze szczegółowymi postanowieniami TFUE w dziedzinach innych niż pomoc państwa ⁽²⁴⁾.
- (47) W programie nie nakłada się żadnych warunków dotyczących obywatelstwa belgijskiego ani wymogu, aby przedsiębiorstwo otrzymujące pomoc miało siedzibę główną na terytorium Belgii. Beneficjenci mogą mieć siedzibę w innym państwie członkowskim Unii Europejskiej lub na terytorium Europejskiego Obszaru Gospodarczego.
- (48) Procedura zatwierdzania producentów i pośredników nie ma wpływu na ogólną zgodność programu z prawem. W ramach istniejącego systemu *tax shelter* producenci korzystający z programu muszą mieć oddział z siedzibą w Belgii w chwili wypłaty pomocy. Proces zatwierdzania nie obejmuje żadnych warunków dotyczących posiadania przez zainteresowane przedsiębiorstwa siedziby ani rezydencji podatkowej w Belgii w chwili składania wniosku o akredytację.
- (49) W odniesieniu do intensywności pomocy Belgia wprowadziła zmianę, w formie projektu ustawy, do restrykcyjnych przepisów terytorialnych pierwotnie zgłoszonego programu pomocy. Zgodnie z tym projektem ustawy kwotę pomocy ustala się w zależności od kwoty wydatków na koszty produkcji i koszty operacyjne poniesionych w Europejskim Obszarze Gospodarczym. W związku z tym program nie może już stanowić przeszkody w swobodzie przepływu towarów lub swobodzie świadczenia usług w ramach rynku wewnętrznego (art. 34 i 56 TFUE).

5.4.2. Wspieranie kultury zgodnie z art. 107 ust. 3 lit. d) TFUE

- (50) Zgodnie z art. 107 ust. 3 lit. d) TFUE pomoc przeznaczoną na wspieranie kultury i zachowanie dziedzictwa kulturowego można uznać za zgodną z rynkiem wewnętrznym, o ile pomoc ta nie zmienia warunków wymiany handlowej i konkurencji w UE w zakresie sprzecznym ze wspólnym interesem.

⁽²³⁾ Dz.U. C 332 z 15.11.2013, s. 1.

⁽²⁴⁾ Wyrok Trybunału Sprawiedliwości z dnia 15 czerwca 1993 r., Matra, C-225/91, ECLI:EU:C:1993:239, pkt 41.

- (51) Komisja nie sporządziła żadnych wytycznych dotyczących sposobu stosowania tego postanowienia w odniesieniu do pomocy na rzecz sektora gier wideo. W pkt 24 komunikatu w sprawie kinematografii potwierdzono, że pomoc przeznaczona na wsparcie tworzenia gier wideo jest analizowana indywidualnie.
- (52) Ocena pomocy na rzecz tworzenia gier wideo na podstawie art. 107 ust. 3 lit. d) TFUE jest zgodna z praktyką Komisji, którą zapoczątkowała decyzja w sprawie francuskiej ulgi podatkowej na rzecz gier wideo, w której to decyzji Komisja uznała, że niektóre gry wideo mogą być klasyfikowane jako produkty kultury ⁽²⁵⁾.
- (53) Wspólnota Flamandzka i Region Waloński opracowały – na potrzeby własnych programów pomocy na rzecz gier wideo – szereg kryteriów kulturowych, które muszą spełnić gry, aby zakwalifikować się do objęcia pomocą; kryteria te mają również zastosowanie do systemu *tax shelter* ⁽²⁶⁾. Opracowano skalę na potrzeby selekcji projektów w celu zagwarantowania, że gry, które zostają objęte wsparciem, istotnie spełniają warunki uznania ich za dzieło kultury. Komisja przeanalizowała te kryteria ⁽²⁷⁾ i zatwierdziła te programy.
- (54) Wbrew temu, co twierdzi zainteresowana strona, tj. VOFPT, Belgia zobowiązała się do zawarcia umowy o współpracy między państwem federalnym a wspólnotami przed wprowadzeniem w życie systemu *tax shelter* na rzecz gier wideo (zob. motywy 14 i 34). Tego rodzaju współpraca istnieje już w przypadku wsparcia na rzecz utworów audiowizualnych.
- (55) Podsumowując, w ramach programu wspierane są projekty w obszarze kultury i realizowany jest cel polegający na wspieraniu kultury zgodnie z art. 107 ust. 3 lit. d) TFUE.

5.4.3. Odpowiedniość środka pomocy

- (56) Celem programu jest wspieranie projektów w obszarze kultury, w przypadku których mogą wystąpić trudności z uzyskaniem finansowania na rynku ze względu na charakter projektu (dzieła kultury) i związane z nim ryzyko (o ile poniesienie kosztów produkcji jest konieczne, o tyle nie ma gwarancji wzbudzenia zainteresowania odbiorców). Program pomaga więc sfinansować część kosztów produkcji gier wideo wybranych ze względu na ich wkład we wspieranie kultury. Mechanizm wsparcia opiera się na zasadzie wspierania produkcji gier przez inwestorów prywatnych. Belgia wyjaśniła, że system bezpośredniego wsparcia pociągałby za sobą wyższe koszty administracyjne i finansowe niż środek w postaci systemu *tax shelter*. Co więcej, wypłata dotacji bezpośredniej miałyby miejsce na wcześniejszym etapie procesu niż ewentualne zwolnienia z podatku (zarówno tymczasowe, jak i ostateczne). Ponadto, ponieważ odpowiedzialność za kwestie związane z kulturą spoczywa na wspólnotach Belgii, polityka

⁽²⁵⁾ Komisja uznała potrzebę wsparcia tworzenia gier wideo w następujących decyzjach:
C47/2006 (ex N 648/2005), Francja – Ulga podatkowa na produkcję gier wideo, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_20324;
SA 33943 (2011/N), Francja – Rozszerzenie programu pomocy C 47/2006 – Ulga podatkowa na produkcję gier wideo, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_33943;
SA.36139 (2013/C), Zjednoczone Królestwo – Ulga podatkowa na rzecz gier wideo, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_36139;
SA.39299 (2014/N), Francja – Ulga podatkowa na produkcję gier wideo – zmiany, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_39299;
SA.47892 (2017/N), Francja – Ulga podatkowa na produkcję gier wideo – zmiany i rozszerzenie, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_47892;
SA.45735 (2017/N), Dania – Program na rzecz tworzenia, produkcji i promocji gier cyfrowych o charakterze kulturalnym i edukacyjnym, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_45735;
SA.46572 (2017/N), Niemcy – Bawarski środek wsparcia na rzecz gier, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_46572;
SA.49947 (2017/N), Belgia – Pomoc na rzecz gier wideo (VAF Gamefonds), https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_49947;
SA.50512 (2018/N), Francja – Fundusz pomocy na rzecz gier wideo – pisanie, tworzenie własności intelektualnej i działania zbiorowe, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_50512;
SA.51820 (2018/N), Niemcy – Środek wsparcia na rzecz gier w Nadrenii Północnej-Westfalii, 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 – Wsparcie na rzecz gier wideo o charakterze kulturalnym, edukacyjnym i artystycznym (Wallimage); SA.101526, Belgia – VAF Gamefonds.

⁽²⁷⁾ Motywy 52–54 decyzji dotyczącej funduszu Wallimage oraz motywy 38 i 39 decyzji dotyczącej VAF Gamefonds.

audiowizualna na belgijskim szczeblu federalnym ogranicza się do ustanowienia systemu *tax shelter* w ramach polityki społeczno-gospodarczej Belgii. Poprzez zaangażowanie inwestorów prywatnych Belgia chce zachęcić do wzajemnych kontaktów i zapewnienia sektorowi kultury dostępu do różnych potencjalnych źródeł finansowania.

- (57) Program jest więc odpowiednim środkiem do osiągnięcia zamierzonego celu.

5.4.4. Konieczność pomocy

- (58) Gry wideo objęte pomocą są dziełami kultury przyczyniającymi się do promowania kultury lokalnej i europejskiej. Ich międzynarodowy potencjał marketingowy umożliwia promocję kultury na dużą skalę.
- (59) W przypadku projektów dotyczących gier wideo mogą wystąpić jednak trudności w uzyskaniu finansowania na warunkach rynkowych (zob. motywy 22–24 powyżej). Ryzyko finansowe nieodłącznie związane z projektami dotyczącymi gier wideo, w przypadku których poniesienie kosztów produkcji jest pewne, w odróżnieniu od ewentualnych zysków, stanowi barierę ograniczającą inwestycje prywatne. Oznacza to, że aby doprowadzić do realizacji większej i bardziej zróżnicowanej części projektów, konieczna jest interwencja publiczna.

5.4.5. Proporcjonalność pomocy

- (60) Pkt 24 komunikatu w sprawie kinematografii stanowi, że w zakresie, w jakim można wykazać, iż program pomocy na rzecz tworzenia gier o charakterze kulturalnym i edukacyjnym jest konieczny, Komisja będzie stosować analogicznie takie same kryteria intensywności pomocy jak kryteria ustanowione w odniesieniu do programów pomocy na rzecz utworów audiowizualnych.
- (61) W ramach programu wspiera się tworzenie gier wideo w ograniczonym zakresie. Maksymalna intensywność pomocy wynosi 33,6 %, a w przypadku gdy istnieje więcej niż jedno źródło pomocy, jest ona ograniczona do 50 % kosztów produkcji gry wideo, zgodnie z progiem 50 % ustanowionym w komunikacie w sprawie kinematografii. Maksymalne stawki intensywności pomocy mają na celu stymulowanie inicjatywy prywatnej przez zobowiązanie beneficjentów pomocy do uzyskania środków ze źródeł innych niż pomoc państwa.
- (62) Podsumowując, program jest proporcjonalny do realizowanego celu.

5.4.6. Ograniczone zakłócenie konkurencji i wpływ na wymianę handlową

- (63) Na całym świecie sektor gier wideo wygenerował w 2020 r. przychody w wysokości 159 800 000 000 USD. Rynek europejski stanowi 19 % rynku światowego, co odpowiada kwocie 29 600 000 000 USD (ponad 27 600 000 000 EUR). W 2020 r. przychody na belgijskim rynku gier wideo wyniosły 82 000 000 EUR, co stanowi 0,3 % całego rynku europejskiego i 0,05 % rynku światowego ⁽²⁸⁾.
- (64) W świetle powyższego jasne jest, po pierwsze, że budżet programu wsparcia belgijskiego sektora gier wideo jest stosunkowo ograniczony (zob. motyw 11) w porównaniu z łącznym obrotem tego sektora w Belgii. Po drugie, ewentualne zakłócenie spowodowane przez tę pomoc można uznać za niewielkie, ponieważ belgijskie gry wideo mają ograniczony udział zarówno w rynku europejskim, jak i w rynku światowym.
- (65) Komisja stwierdza, że pomoc ta nie zwiększy nadmiernie pozycji rynkowej przedsiębiorstw będących beneficjentami, poszerzy natomiast ofertę gier o walorach kulturalnych na rynku. Ogólna ocena tej pomocy w odniesieniu do rynku wewnętrznego jest pozytywna, ponieważ ewentualne zakłócenia konkurencji i wpływ na wymianę handlową będą ograniczone.

⁽²⁸⁾ Motyw 22.

6. WNIOSKI

- (66) Komisja stwierdza zatem, że pomoc ta nie zwiększy nadmiernie pozycji rynkowej przedsiębiorstw będących beneficjentami, poprawi natomiast różnorodność oferty gier o walorach kulturalnych na rynku. Należy więc stwierdzić, że ewentualne zakłócenia konkurencji i wpływ na wymianę handlową wynikające z programu pomocy są ograniczone, a ogólna ocena pomocy przeznaczonej na wspieranie kultury jest pozytywna. System *tax shelter* na rzecz tworzenia gier wideo jest zgodny z rynkiem wewnętrznym na podstawie art. 107 ust. 3 lit. d) TFUE,

PRZYJMUJE NINIEJSZĄ DECYZJĘ:

Artykuł 1

Pomoc państwa, którą Belgia zamierza wdrożyć na rzecz produkcji gier wideo przez zastosowanie systemu *tax shelter* wspierającego produkcję gier wideo, jest zgodna z rynkiem wewnętrznym na podstawie art. 107 ust. 3 lit. d) Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej.

W związku z tym zezwala się na wdrożenie powyższej pomocy.

Artykuł 2

Niniejsza decyzja skierowana jest do Królestwa Belgii.

Sporządzono w Brukseli dnia 25 lipca 2022 r.

W imieniu Komisji
Margrethe VESTAGER
Członek Komisji
