

DÉCISION (UE) 2022/1978 DE LA COMMISSION**du 25 juillet 2022****concernant le régime d'aides SA.54817 (2020/C) (ex 2019/N) que la Belgique envisage de mettre à exécution en faveur de la production des jeux vidéo***(notifiée sous le numéro C(2022)5130)***(Les textes en langue française et néerlandaise sont les seuls faisant foi)****(Texte présentant de l'intérêt pour l'EEE)**

LA COMMISSION EUROPÉENNE,

vu le traité sur le fonctionnement de l'Union européenne, et notamment son article 108, paragraphe 2, premier alinéa,

vu l'accord sur l'Espace économique européen, et notamment son article 62, paragraphe 1, point a),

après avoir invité les intéressés à présenter leurs observations conformément auxdits articles ⁽¹⁾ et vu ces observations,

considérant ce qui suit:

1. PROCÉDURE

- (1) Par lettre du 1^{er} juillet 2019, la Belgique a notifié à la Commission le régime d'aide à la production des jeux vidéo. Elle a communiqué des informations complémentaires à la Commission par lettres des 3 janvier et 2 février 2020.
- (2) Par lettre du 30 avril 2020, la Commission a informé la Belgique de sa décision d'ouvrir la procédure prévue à l'article 108, paragraphe 2, du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne (ci-après 'TFUE') à l'égard de cette aide.
- (3) La décision de la Commission d'ouvrir la procédure a été publiée au *Journal officiel de l'Union européenne* ⁽²⁾. La Commission a invité les intéressés à présenter leurs observations sur l'aide en cause.
- (4) Dans sa lettre du 29 mai 2020 la Belgique a soumis ses commentaires concernant la décision d'ouvrir la procédure.
- (5) Le 16 juillet 2020, la Commission a reçu des observations à ce sujet de la part d'une partie intéressée. Elle les a transmises à la Belgique en lui donnant la possibilité de les commenter, et a reçu ses commentaires par lettre du 30 novembre 2020.
- (6) La Belgique a informé la Commission dans sa lettre du 29 mai 2020 de sa volonté d'adapter la législation servant de base à l'aide et, le 30 novembre 2021, du fait qu'une proposition de loi avait été introduite à la Chambre des représentants de Belgique contenant ces changements ⁽³⁾.
- (7) La Belgique a soumis des informations additionnelles les 10 juin et 8 décembre 2021, ainsi que les 10 février et 29 mars 2022.

⁽¹⁾ Décision C (2020) 2648 final du 30 avril 2020 (JO C 206 du 19.6.2020, p. 11).

⁽²⁾ JO C 206 du 19.6.2020, p. 11.

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

2. DESCRIPTION DÉTAILLÉE DU RÉGIME D'AIDES

2.1. Titre du régime, base juridique et durée

- (8) Il s'agit d'un régime d'aide tax shelter pour la production de jeux vidéo. C'est prévu comme une extension du tax shelter initial qui avait comme objectif le soutien à la production audiovisuelle et a été autorisé par la Commission en 2003 ⁽⁴⁾. Depuis, des prolongations et modifications de ce dernier régime ont été approuvées en 2004 ⁽⁵⁾, 2007 ⁽⁶⁾, 2009 ⁽⁷⁾, 2013 ⁽⁸⁾, 2014 ⁽⁹⁾. Le tax shelter de 2014 a été prolongé sans modification en 2020 ⁽¹⁰⁾. La version actuelle de ce régime est valable jusqu'au 31 décembre 2026.
- (9) La base juridique est le Code des impôts sur les revenus ⁽¹¹⁾ et la loi du 29 mars 2019 visant à étendre le tax shelter à l'industrie du jeu vidéo, publiée au Moniteur belge du 16 avril 2019 ⁽¹²⁾, et son amendement que la Chambre des représentants de Belgique est actuellement en train de traiter ⁽¹³⁾. Il est prévu d'adopter l'amendement après une décision positive de la Commission.
- (10) La durée de l'aide s'étend jusqu'au 31 décembre 2027 ⁽¹⁴⁾.

2.2. Budget

- (11) Le budget estimé s'élève à 36 000 000 EUR (6 000 000 EUR par an). Il provient du budget fédéral de l'État belge.

2.3. Objectif de l'aide et œuvres éligibles

- (12) Ce régime vise à soutenir et à encourager l'investissement par des entreprises dans la production des jeux vidéo en accordant à ces entreprises un avantage fiscal. Les sociétés soumises à l'impôt des sociétés en Belgique et qui remplissent les conditions requises pourront prétendre au tax shelter offert par ce régime d'aides.
- (13) Pour bénéficier de ces réductions fiscales, ils doivent investir dans des productions de sociétés qui produisent des jeux vidéo agréés par les services compétents de la communauté concernée comme jeu vidéo européen, c'est-à-dire principalement réalisés avec l'aide d'auteurs et de collaborateurs créatifs résidant en Belgique ou dans un autre État faisant partie de l'EEE ou supervisés et effectivement contrôlés par un ou plusieurs producteurs ou coproducteurs établis dans un ou plusieurs États faisant partie de l'EEE.

⁽⁴⁾ N 410/02 (ex-CP 77/2002), Belgique — Aides d'État à la production cinématographique et audiovisuelle belge — régime dit du «tax shelter» cinématographique, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/137343/137343_455458_39_2.pdf

⁽⁵⁾ N 224/04, Belgique — Aides d'État à la production cinématographique et audiovisuelle belge — modifications au régime fédéral dit du «tax shelter» cinématographique, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/140619/140619_503601_23_2.pdf

⁽⁶⁾ N 121/2007, Belgique — Mesures fiscales en faveur de la production audiovisuelle – exonération fiscale (tax shelter) — Prolongation de l'aide n° N 224/2004, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/219141/219141_703682_36_2.pdf

⁽⁷⁾ N 516/2009, Belgique — Régime d'exonération fiscale (tax shelter) en faveur de la production audiovisuelle — Prolongation de l'aide n° N 121/2007, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/233078/233078_1210789_29_2.pdf

⁽⁸⁾ SA.35643 (2012/N), Belgique — Prolongation du «tax shelter» pour soutenir des œuvres audiovisuelles, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/246468/246468_1451339_61_2.pdf, et SA.36655 (2013/N), Belgique — Modifications du «tax shelter» pour soutenir des œuvres audiovisuelles, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/248603/248603_1525887_174_2.pdf

⁽⁹⁾ SA.38370 (2014/N), Belgique — Modifications du «tax shelter» pour soutenir des œuvres audiovisuelles, https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/253328/253328_1646431_87_2.pdf

⁽¹⁰⁾ SA.59274 (2020/N), Belgique - Prolongation du Régime d'aide Tax Shelter pour la production des œuvres audiovisuelle 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⁾ Rappel de la note n° 3.

⁽¹⁴⁾ Dans la notification du 1^{er} juillet 2019, la Belgique a proposé une durée au 31 décembre 2025. Vu le temps écoulé depuis la notification, la Belgique a souhaité étendre la durée au 31 décembre 2027.

- (14) Cet agrément des jeux vidéo dépend des tests culturels tels qu'introduits par la Communauté flamande et la Région wallonne pour leurs propres régimes d'aide aux jeux vidéo et approuvés par la Commission (en 2018 pour la Communauté flamande ⁽¹⁵⁾, prolongé et modifié en 2022 ⁽¹⁶⁾, et en 2020 pour la Région wallonne ⁽¹⁷⁾). Les critères du test exigent un caractère culturel et artistique du jeu, des liens culturels des activités de production et des acteurs avec la Flandre ou la Région wallonne, et un caractère innovant et créatif du jeu. À cette fin, la Belgique s'est engagée à ce que l'État fédéral belge conclura un accord de coopération avec la Communauté flamande, la Communauté française et la Communauté germanophone relatif aux compétences des communautés et de l'État fédéral en matière du régime tax shelter. La Belgique précise que l'agrément des jeux vidéo par les communautés dans le cadre du tax shelter se fera selon les mêmes critères que ceux appliqués par la Communauté flamande et la Région wallonne à leurs propres régimes d'aide aux jeux vidéo pour la durée de la mesure.

2.4. Forme de l'aide, organisation du système, intensité de l'aide et cumul

- (15) Dans le système tax shelter en vigueur, une entreprise ("l'investisseur") a la possibilité d'apporter, sur base d'une convention cadre, une contribution financière au producteur pour une production audiovisuelle spécifique. Cet investissement est compensé via l'acquisition d'une «attestation tax shelter», qui permet à l'investisseur de bénéficier d'un avantage fiscal, sous la forme d'une réduction de ses bénéfices imposables. Dans le cadre de l'imposition des bénéfices de sociétés, le principe est que les sociétés sont imposables sur le montant total des bénéfices (article 185 du Code des impôts sur les revenus). Pour déterminer la base imposable, les bénéfices sont diminués des dépenses déductibles (article 6 du Code des impôts sur les revenus). Normalement une société peut déduire les frais professionnels qu'elle a faits ou supportés pendant la période imposable (article 49 du Code des impôts sur les revenus). S'agissant de la valeur des investissements, une déductibilité est possible en fonction de la valeur d'apport (article 61, second alinéa, du Code des impôts sur les revenus). Dans le cas du tax shelter, l'entreprise imposable peut déduire immédiatement 421 % des sommes investies, un montant qui est plus élevé que son apport financier. Selon le projet notifié, cette possibilité sera aussi accordée aux contributions à la production d'un jeu vidéo.
- (16) Dans le régime notifié par la Belgique, la valeur fiscale de l'attestation tax shelter était fixée sur la base de 70 % des dépenses de production et d'exploitation effectuées dans l'EEE ou, si les dépenses de production et d'exploitation effectuées en Belgique sont inférieures à 63 % du budget total, des dépenses de production et d'exploitation effectuées en Belgique. Le montant de l'aide pour des investissements possibles dans une production est fixé à 48 % de cette valeur fiscale de l'attestation tax shelter. Par conséquent, dans le scénario maximal, où au moins 63 % du budget total était dépensé en Belgique, l'intensité de l'aide pourrait atteindre 48 % de 70 %, soit 33.6 % du budget de production, mais serait inférieure quand des dépenses liées à la production effectuées en Belgique sont inférieures à 63 % du budget global. En cas de cumul avec d'autres aides à la production, l'intensité de l'aide sera limitée à 50 %.
- (17) Le projet initial du régime prévoyait ainsi que la valeur fiscale de l'attestation tax shelter est déterminée sur base des dépenses territoriales. Le montant de l'investissement (et ainsi le montant de l'aide) dépend du pourcentage des dépenses territoriales et varie donc selon le montant des dépenses prévues en Belgique.

2.5. L'agrément des bénéficiaires

- (18) Le tax shelter prévoit que les sociétés de production bénéficiaires doivent être agréées pour pouvoir participer au régime du tax shelter. Selon la Belgique, l'objectif est de pouvoir retirer l'agrément aux sociétés et aux personnes qui ne respecteraient pas la loi ⁽¹⁸⁾.

⁽¹⁵⁾ Aide SA.49947, Belgique — Aide aux jeux vidéo (VAF Gamefonds), https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_49947

⁽¹⁶⁾ Aide SA.101526, Belgique — VAF Gamefonds, considérant 23, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_101526

⁽¹⁷⁾ Aide SA.55046, Belgique — Soutien aux jeux vidéo culturels, artistiques et éducatifs (Wallimage), considérant 14, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_55046; la Région wallonne inclut la région de langue allemande.

⁽¹⁸⁾ Selon l'article 194 *ter*, § 1, alinéa 2, du Code des impôts sur les revenus, les conditions de l'agrément sont déterminées par arrêté royal.

- (19) La Belgique a expliqué que l'agrément sera octroyé dans un bref délai sur demande des sociétés de production concernées. La demande comprendra seulement des renseignements d'identification, un document attestant que le demandeur n'a pas d'arriérés auprès de l'Office national de sécurité sociale, et un engagement de respecter la loi relative au tax shelter. En particulier, cela implique que la société de production s'engage à effectuer son offre d'attestation tax shelter en conformité avec les dispositions de la loi du 11 juillet 2018 relative aux offres au public d'instruments de placement et aux admissions d'instruments de placement à la négociation sur des marchés réglementés ⁽¹⁹⁾ et avec celles du règlement (UE) 2017/1129 du Parlement européen et du Conseil ⁽²⁰⁾.
- (20) La Belgique a expliqué que le processus d'agrément n'introduira aucune condition relative à l'établissement ou la résidence en Belgique des entreprises concernées au moment de leur demande d'agrément.

2.6. Justification de l'aide

- (21) Dans leur notification, la Belgique a expliqué qu'en Belgique, le secteur du jeu vidéo représentait en 2018 EUR 100 000 000 EUR, soit 0,08 % du marché mondial (s'élevant à approximativement 124 000 000 000 EUR en 2018).
- (22) Entretemps, la Belgique a mis à jour ces données. En 2020 le secteur du jeu vidéo a généré 159 800 000 000 USD de revenus au niveau mondial ⁽²¹⁾ dont les 82 000 000 EUR, que la Belgique a signalé comme revenu total du marché belge pour cette année, ne comptent que pour 0,05 %. Le marché du continent européen représente 19 % de ce marché, correspondant à 29 600 000 000 USD, soit plus que 27 600 000 000 EUR. En 2020 le marché belge des jeux vidéo correspondait donc à 0,3 % du marché du continent européen. Sur base de données pour 2019 le secteur belge employait 1 000 personnes sur un total de 87 628 sur le continent européen. Il y avait 63 studios de développement de jeu vidéo en Belgique sur les 4 913 sur le continent européen ⁽²²⁾. Ces chiffres démontrent donc que le secteur belge du jeu vidéo prend une place modeste dans le marché européen. En Belgique, beaucoup d'entreprises actives dans le secteur du jeu vidéo sont des petites entreprises. Une grande partie de ces entreprises sont récentes, c'est-à-dire existantes depuis moins de 6 ans. En raison de la taille et de la jeunesse des entreprises du secteur, celles-ci font face à des difficultés pour se développer, ce qui empêche la création d'un plus grand nombre de jeux vidéo culturels impliquant une plus grande diversité.
- (23) La Belgique fait les constats suivants: en dépit de la croissance du secteur, l'industrie ne dispose pas du moteur financier nécessaire pour percer sur le marché. À l'instar d'une production cinématographique, le développement d'un jeu pour l'ordinateur, la console, la tablette ou le smartphone demande plusieurs mois ou années. Il requiert un personnel très qualifié. Comme dans le cas du cinéma, le résultat commercialisable n'arrive qu'en fin de ce processus. Ces éléments en font un secteur relativement risqué. Et comme pour le cinéma, on ne sait jamais avec certitude si un jeu réussira à séduire le grand public et rentabilisera ainsi les investissements. De plus, les projets de jeux vidéo à forte composante éducative, culturelle et artistique sont considérés plus risqués car, s'ils génèrent les mêmes coûts de production que les jeux vidéo populaires au niveau mondial, ils bénéficient d'un accès à un marché plus restreint.
- (24) Les restrictions financières limitent le lancement de projets de grande envergure, présentant un fort potentiel créatif mais également un budget plus élevé. La production des jeux vidéo est donc concentrée sur des jeux PC et des jeux à plus faible budget. Les difficultés de financement font obstacle à la préservation et au développement d'un savoir-faire culturel local. En effet, les producteurs sont incités à travailler en sous-traitance pour des entreprises étrangères, plutôt qu'à développer des jeux vidéo propres.
- (25) Par conséquent, les sociétés de jeux vidéo belges éprouvent souvent de sérieuses difficultés à trouver le financement nécessaire pour des nouveaux projets. En outre, elles doivent également faire face à une importante concurrence internationale.

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

⁽²⁰⁾ Règlement 2017/1129 du Parlement européen et du Conseil du 14 juin 2017 concernant le prospectus à publier en cas d'offre au public de valeurs mobilières ou en vue de l'admission de valeurs mobilières à la négociation sur un marché réglementé, et abrogeant la directive 2003/71/CE (JO L 168 du 30.6.2017, p. 12).

⁽²¹⁾ Newzoo — Global Games Market Report 2020, téléchargeable sur newzoo.com.

⁽²²⁾ Rapport rédigé pour l'année 2019 par le European Game Developers Federation en collaboration avec le Interactive Software Federation of Europe. Données collectionnées concernant une majorité d'États membres de l'Union européenne ainsi que quelques pays non-membres de l'Union européenne.
https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2021/08/EGDF_report2021.pdf

- (26) Le tax shelter aidera à augmenter le nombre d'investissements privés dans le secteur de la production des jeux vidéo, comme ça a été le cas pour le tax shelter pour la production cinématographique et audiovisuelle.

2.7. Description des raisons ayant conduit à l'ouverture de la procédure

- (27) Le régime comme initialement notifié auprès de la Commission soulevait des doutes quant à sa légalité générale. La valeur fiscale de l'attestation tax shelter est déterminée sur base des dépenses territoriales. Ces conditions de territorialité des dépenses auraient pu être en conflit avec les principes de la légalité générale et notamment les principes du TFUE assurant la libre circulation des marchandises et la libre prestation des services (articles 34 et 56 du TFUE).
- (28) La Commission exprimait ses doutes qu'il soit légal et conforme au marché intérieur pour l'aide aux jeux vidéo de définir le montant de l'investissement et ainsi le montant de l'aide en pourcentage des dépenses territoriales en Belgique, et qu'il soit nécessaire ou proportionné d'avoir des conditions territoriales liées à cette aide.

3. OBSERVATIONS DES INTÉRESSÉS

- (29) Dans sa lettre du 16 juillet 2020, l'organisation «Vlaamse Onafhankelijke Film & Televisie Producenten» («Producteurs Flamands Indépendants Film & Télévision» — ci-après «VOFTP») a communiqué ses observations concernant le régime d'aides notifié. VOFTP se considère affectée par le régime car elle craint que l'ouverture du tax shelter aux jeux vidéo diminue le flux des investissements vers la production audiovisuelle de ses membres. Selon VOFTP l'extension du tax shelter initial ne remplit pas les conditions de compatibilité avec le marché interne et ne devrait dès lors pas être approuvée par la Commission.
- (30) Dans sa soumission, VOFTP souligne l'importance de l'application d'un examen suffisant dans le but de constater si les jeux vidéo qui recevront de l'aide sous le régime en question ont effectivement un lien avec la Belgique et contribuent à l'objectif de promouvoir la culture au sens de l'article 107, paragraphe 3, alinéa d), du TFUE, et la diversité culturelle. VOFTP craint que le régime ne contienne pas de garantie que l'aide ne bénéficierait qu'aux jeux vidéo ayant un objectif culturel.
- (31) Selon VOFTP, les critères pour l'évaluation de l'aspect culturel du régime d'aides aux jeux vidéo devront assurer qu'un jeu vidéo bénéficiant de l'aide a une valeur culturelle. Ces critères devraient être définis par la communauté ou la région compétente qui ont leur propre régime d'aides au secteur de jeux vidéo pour lequel un organisme propre à la communauté flamande (le Fonds Audiovisuel de Flandre) ou la Région wallonne définit les critères concernant l'aspect culturel d'un jeu vidéo. VOFTP doute que l'application de ces critères soit assurée. Il manque l'accord de coopération nécessaire entre l'État et les communautés.

4. COMMENTAIRES DE LA BELGIQUE

- (32) Dans sa lettre du 29 mai 2020, la Belgique a noté que la décision d'ouverture de procédure confirmait que les conditions pour être considéré comme une aide pour promouvoir la culture compatible avec le marché intérieur, conformément à l'article 107, paragraphe 3, alinéa d), du TFUE sont remplies.
- (33) En ce qui concerne les conditions de territorialité des dépenses et leur légalité générale (incluant leur nécessité et proportionnalité) et notamment les principes du TFUE assurant la libre circulation des marchandises et la libre prestation des services (articles 34 et 56 du TFUE), la Belgique a entamé l'examen de la possibilité d'étendre les dépenses éligibles à l'ensemble du territoire de l'EEE. Le 16 juillet 2021, la Commission des finances et du budget de la Chambre des représentants de Belgique proposait une modification de la législation par laquelle la formulation «dépenses de production et d'exploitation effectuées en Belgique» est remplacée par «dépenses de production et d'exploitation effectuées dans l'Espace économique européen». Dans le projet de modification, la valeur fiscale de l'attestation tax shelter est fixée sur la base de 70 % des dépenses de production et d'exploitation effectuées dans l'EEE ou, si les dépenses de production et d'exploitation qui sont constitutives de revenus professionnels imposables dans l'EEE sont inférieures à 63 % du budget total, des dépenses de production et d'exploitation qui sont constitutives de revenus professionnels imposables dans l'EEE. La Chambre des représentants est prête à adopter la modification dès l'intervention d'une décision positive de la Commission.

- (34) Concernant les observations de VOFTP sur le caractère culturel des jeux vidéo qui pourraient bénéficier de l'aide et l'application des tests culturels des communautés aux jeux vidéo bénéficiant du tax shelter, la Belgique a indiqué que l'accord de coopération entre l'État fédéral et les communautés concernant le tax shelter existant pour les productions audiovisuelles devra être adapté à l'inclusion de l'application des tests culturels des communautés ou régions aux jeux vidéo. Ceci aura lieu avant la mise en œuvre du régime notifié, dès l'approbation par la Chambre des représentants de la modification législative proposée, et l'adoption de la décision concernant le tax shelter pour la production de jeux vidéo par la Commission. La Belgique a confirmé que cet accord de coopération ne changerait pas le contenu de ces tests.

5. APPRÉCIATION DU RÉGIME

5.1. Présence d'aide d'État

- (35) L'article 107, paragraphe 1, du TFUE dispose comme suit: «Sauf dérogations prévues par les traités, sont incompatibles avec le marché intérieur, dans la mesure où elles affectent les échanges entre États membres, les aides accordées par les États ou au moyen de ressources d'État sous quelque forme que ce soit qui faussent ou qui menacent de fausser la concurrence en favorisant certaines entreprises ou certaines productions».

5.1.1. Ressources d'État et imputabilité

- (36) Les investisseurs peuvent déduire de leurs bénéfices imposables les fonds utilisés dans le cadre du régime examiné. Cette déduction prévue par la loi réduit le produit de l'impôt perçu par l'État. En outre, la loi prévoit que ces fonds sont dirigés vers des entreprises approuvées par l'État pour cette opération et contribuent à des productions spécifiques qui ont reçu l'agrément explicite par les services compétents de la communauté concernée comme jeu vidéo européen. En conséquence, les investissements mobilisent des ressources d'État et sont imputables à l'État.

5.1.2. Avantage

- (37) Le régime vise à réduire les coûts de production supportés par les producteurs de jeux vidéo. Ces dépenses relèvent des coûts que doivent normalement supporter tous les producteurs de jeux vidéo. Il s'agit donc d'un coût qui grève normalement le budget du bénéficiaire.
- (38) L'aide allant au producteur résulte de la contribution de l'investisseur, elle-même induite par la déductibilité fiscale de cette opération. La Commission constate ainsi que l'avantage résultant de la déductibilité fiscale est en réalité transmis au producteur par le biais de la convention cadre.
- (39) En conséquence, le régime procure au producteur un avantage dont il ne pourrait pas bénéficier dans les conditions normales du marché. La mesure constitue donc un avantage en faveur des producteurs de jeux vidéo.

5.1.3. Sélectivité

- (40) Le régime est sélectif puisque seuls les bénéficiaires dont le projet aura passé le test de sélection pourront bénéficier d'une aide. De plus, le régime d'aide ne concerne que le secteur des jeux vidéo. En outre, la déduction fiscale du 421 % du valeur de l'investissement permet aux investissements en cause (et en conséquence aux bénéficiaires) d'être traités plus favorablement que d'autres investissements au regard de l'objectif du système d'imposition, qui ne peuvent pas être déduits pour un montant excédant leur valeur nominale. Ceci alors qu'ils se trouvent dans une situation juridique et factuelle comparable au regard de l'objectif de ce système, étant de taxer les revenus des entreprises après déduction des investissements, sans que ce traitement soit justifié par la nature et la logique de ce dernier. Sous le système d'imposition d'entreprises la déduction régulière s'élèverait au maximum à la valeur nominale de l'investissement.

5.1.4. Distorsion de concurrence et effets sur les échanges entre États membres

- (41) Étant donné que les jeux vidéo sont échangés au niveau international et que ce marché est ouvert à la concurrence, l'avantage financier octroyé aux bénéficiaires peut affecter la concurrence et les échanges entre États membres.

5.2. Légalité de l'aide

- (42) En notifiant le régime avant son mise en œuvre, la Belgique a respecté les obligations qui lui incombent en vertu de l'article 108, paragraphe 3, du TFUE.

5.3. Base juridique de l'appréciation

- (43) La compatibilité du régime avec le marché intérieur sera analysée sur base de l'article 107, paragraphe 3, alinéa d), du TFUE vu l'objectif de promouvoir la culture en soutenant des projets culturels.
- (44) La compatibilité du régime avec le marché intérieur sera, plus particulièrement, analysée à la lumière du point 24 de la Communication de la Commission sur les aides d'État en faveur des œuvres cinématographiques et autres œuvres audiovisuelles ⁽²³⁾ (ci-après «Communication Cinéma») vu que ce point traite explicitement d'aides d'État à la production de jeux vidéo et indique que, dans la mesure où il peut être démontré qu'un régime d'aide axé sur des jeux ayant des finalités culturelle et éducative est nécessaire, la Commission appliquera *mutatis mutandis* les critères d'intensité de l'aide définis pour des œuvres cinématographiques dans la Communication Cinéma.

5.4. Compatibilité de l'aide avec le marché intérieur

- (45) Dans sa décision d'ouverture de la procédure, la Commission a constaté que le régime semble remplir la plupart des conditions pour être considérée comme étant une aide destinée à promouvoir la culture compatible avec le marché intérieur, conformément à l'article 107, paragraphe 3, alinéa d), du TFUE.

5.4.1. Légalité générale

- (46) Pour être compatibles, les régimes d'aides doivent d'abord respecter le critère de «légalité générale». La notion de «légalité générale» suppose que les conditions d'éligibilité et les critères d'octroi ne contiennent aucune clause, indissolublement liée à l'octroi d'une aide, contraire aux dispositions spécifiques du TFUE dans les domaines autres que les aides d'État ⁽²⁴⁾.
- (47) Le régime n'impose pas de condition relative à la nationalité belge ou à l'établissement à titre principal sur le territoire belge de l'entreprise bénéficiaire. Les bénéficiaires peuvent être établis dans un autre État de l'Union européenne ou de l'Espace économique européen.
- (48) La procédure d'agrément pour les sociétés de production et les intermédiaires n'affecte pas la légalité générale du régime. Déjà sous le régime tax shelter existant, les entreprises de production bénéficiant du régime tax shelter doivent avoir une agence stable en Belgique au moment du paiement de l'aide. L'agrément ne pose aucune condition relative à l'établissement ou la résidence en Belgique des entreprises concernées au moment de leur demande d'agrément.
- (49) Concernant l'intensité de l'aide, la Belgique a, dans une proposition de loi, introduit une modification des dispositions territoriales restrictives que contenait le régime d'aide initialement notifié. Dans cette proposition de loi, le montant de l'aide est fixé en fonction des dépenses de production et d'exploitation effectuées dans l'Espace économique européen. Par conséquent, le régime n'est plus susceptible de constituer une entrave aux libertés de circulation des marchandises et de prestation des services dans le cadre du marché intérieur (articles 34 et 56 du TFUE).

5.4.2. Promotion de la culture, conformément à l'article 107, paragraphe 3, alinéa d), du TFUE

- (50) L'article 107, paragraphe 3, alinéa d), du TFUE dispose que les aides destinées à promouvoir la culture et la conservation du patrimoine peuvent être considérées comme compatibles avec le marché intérieur quand elles n'altèrent pas les conditions des échanges et de la concurrence dans l'Union dans une mesure contraire à l'intérêt commun.

⁽²³⁾ JO C 332 du 15.11.2013, p. 1.

⁽²⁴⁾ Arrêt de la Cour du 15 juin 1993, Matra, C-225/91, ECLI:EU:C:1993:239, point 41.

- (51) La Commission n'a pas élaboré de lignes directrices pour l'application de cette disposition concernant les aides aux jeux vidéo. Le point 24 de la Communication Cinéma confirme que les aides destinées à favoriser les jeux vidéo sont analysées au cas par cas.
- (52) L'évaluation des aides aux jeux vidéo sur la base de l'article 107, paragraphe 3, alinéa d), du TFUE suit la pratique de la Commission, ayant débuté avec la décision relative au crédit d'impôt français en faveur des jeux vidéo où la Commission a reconnu que certains jeux vidéo peuvent constituer des produits culturels ⁽²⁵⁾.
- (53) La communauté flamande et la Région wallonne ont développé – pour leurs propres régimes d'aide aux jeux vidéo – des critères culturels pour les jeux pouvant bénéficier d'aide, qui s'appliquent aussi au tax shelter ⁽²⁶⁾. Elles ont mis en place un barème de sélection des projets afin de vérifier que les jeux soutenus répondent effectivement à des conditions pour être une œuvre culturelle. La Commission a analysé ces critères ⁽²⁷⁾ et approuvé ces régimes.
- (54) Contrairement à ce que soutient la partie intéressée VOFPT, la Belgique s'est engagée à établir un accord de coopération entre l'État fédéral et les communautés avant la mise en œuvre du régime tax shelter pour jeux vidéo (voir les considérants 14 et 34]. Une telle coopération fonctionne déjà pour le soutien aux œuvres audiovisuelles.
- (55) En conclusion, le régime soutient des projets culturels et remplit l'objectif de promotion de la culture, en application de l'article 107, paragraphe 3, alinéa d), du TFUE.

5.4.3. Caractère approprié de l'aide

- (56) Le régime vise à soutenir des projets culturels rencontrant des difficultés de financement sur le marché en raison notamment de la nature (œuvres culturelles) et des risques (coûts de production certains mais audience incertaine) du projet. Elle contribue donc à financer une partie des coûts de production des jeux vidéo sélectionnés en raison de leur contribution à la promotion de la culture. Le mécanisme de soutien est fondé sur le principe du soutien de la production de jeux par des investisseurs privés. La Belgique a expliqué qu'un système de soutiens directs entraînerait des coûts administratifs et financiers plus élevés que la mesure fiscale du tax shelter. En plus, le paiement d'une subvention directe se situerait plus tôt dans le temps que les exonérations fiscales (provisoires et définitives). En outre, la culture étant une compétence communautaire, la politique audiovisuelle du niveau fédéral belge se limite à

⁽²⁵⁾ La Commission a reconnu la nécessité des soutiens en faveur des jeux vidéo dans les décisions suivantes:

C47/2006 (ex N 648/2005), France — Crédit d'impôt pour la création de jeux vidéo, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_20324;

SA 33943 (2011/N), France — Prolongation du régime d'aide C 47/2006 — Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_33943;

SA.36139 (2013/C), United Kingdom — Video games tax relief, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_36139;

SA.39299 (2014/N), France — Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo – modifications, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_39299;

SA.47892 (2017/N), France — Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo – modifications et prolongation, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_47892;

SA.45735 (2017/N), Denmark — Scheme for the development, production and promotion of cultural and educational digital games, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_45735;

SA.46572 (2017/N), Germany — Bavarian games support measure, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_46572;

SA.49947 (2017/N), Belgique — Aide aux jeux video (VAF Gamefonds), https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_49947;

SA.50512 (2018/N), France — Fonds d'aides aux jeux vidéo — volets écriture, création de propriétés intellectuelles et opérations à caractère collectif, https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_50512;

SA.51820 (2018/N), Germany — North Rhine Westphalian games support measure; https://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_51820;

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

⁽²⁶⁾ SA.55046, Belgique — Soutien aux jeux vidéo culturels, artistiques et éducatifs (Wallimage);

SA.101526, Belgique — VAF Gamefonds.

⁽²⁷⁾ Considérants (52) à (54) de la décision concernant le fonds de Wallimage et (38) et (39) de la décision concernant le VAF Gamefonds.

la mise en place du système tax shelter dans le cadre de ses politiques socio-économiques. Par l'implication des investisseurs privés, la Belgique souhaite stimuler les contacts mutuels et l'accès du secteur culturel aux différentes sources potentielles de financement.

- (57) Par conséquent, le régime est approprié pour atteindre l'objectif poursuivi.

5.4.4. Nécessité de l'aide

- (58) Les jeux vidéo bénéficiaires constituent des œuvres culturelles promouvant la culture locale et européenne. Leur potentiel de commercialisation à l'international représente un levier pour la promotion de la culture à grande échelle.
- (59) Cependant, les projets de jeux vidéo rencontrent des difficultés de financement aux conditions de marché (voir les considérants 22 à 24 ci-dessus). Les risques financiers inhérents aux projets de jeux vidéo, dont les coûts de fabrication sont certains, contrairement aux recettes potentielles, constituent des obstacles à l'investissement privé. L'intervention publique est donc nécessaire pour permettre à une part plus grande et plus diversifiée de projets de voir le jour.

5.4.5. Proportionnalité de l'aide

- (60) Le point 24 de la Communication Cinéma établit que, dans la mesure où il peut être démontré qu'un régime d'aide axé sur des jeux ayant des finalités culturelle et éducative est nécessaire, la Commission appliquera par analogie les mêmes critères d'intensité de l'aide établis pour les régimes d'aides en faveur des œuvres audiovisuelles.
- (61) Le régime soutient la création de jeux vidéo dans des proportions limitées. L'intensité d'aides maximale est de 33,6 %, et, en cas de cumul des aides, limitée à 50 % des coûts de production d'un jeu vidéo, conformément au seuil de 50 % établi par la Communication Cinéma. Les taux maximaux d'intensité visent à préserver l'initiative privée en obligeant les bénéficiaires d'aides à obtenir des fonds provenant d'autres ressources qu'étatiques.
- (62) En conclusion, le régime est proportionné à l'objectif poursuivi.

5.4.6. Distorsion de concurrence et effets sur les échanges limités

- (63) Le secteur des jeux vidéo mondial a généré 159 800 000 000 USD de revenus en 2020. Le marché du continent européen représente 19 % de ce marché, correspondant à 29 600 000 000 USD, soit plus que 27 600 000 000 EUR. En 2020 le marché belge des jeux vidéo a connu des revenus de 82 000 000 EUR, ce qui correspond à 0,3 % du marché du continent européen et 0,05 % du marché mondial ⁽²⁸⁾.
- (64) Il est donc d'abord évident que le budget pour le régime afin de soutenir le secteur des jeux vidéo belge est relativement limité (voir considérant 11) en comparaison avec le chiffre d'affaires global de ce secteur en Belgique. Deuxièmement, les effets de distorsion induits par l'aide peuvent être considérés comme faibles vu que la part du marché de jeux vidéo belge est limitée en comparaison avec ce marché tant au niveau du continent européen qu'au niveau mondial.
- (65) La Commission conclut que l'aide n'aura pas pour effet de renforcer indûment le pouvoir de marché des entreprises bénéficiaires mais, au contraire d'accroître la diversité de l'offre des jeux d'une qualité culturelle sur le marché. Le bilan global de l'aide est positif pour le marché intérieur, dès lors que les distorsions de concurrence et les effets sur le commerce sont limités.

⁽²⁸⁾ Considérant (22).

6. CONCLUSION

- (66) La Commission estime par conséquent que l'aide aura pour effet non pas de renforcer indûment le pouvoir de marché des entreprises bénéficiaires mais, bien au contraire, d'augmenter la variété de l'offre des jeux d'une qualité culturelle sur le marché. Il convient donc de conclure que les distorsions de concurrence et les effets sur le commerce du régime sont limités, de telle sorte que le bilan global de l'aide destinée à promouvoir la culture est positif. Le tax shelter pour la création de jeux vidéo est donc compatible avec le marché commun, sur base de l'article 107, paragraphe 3, point d), du TFUE,

A ADOPTÉ LA PRÉSENTE DÉCISION:

Article premier

L'aide d'État que la Belgique envisage de mettre à exécution en faveur de la production des jeux vidéo en appliquant un régime tax shelter pour la production de jeux vidéo est compatible avec le marché intérieur conformément à l'article 107, paragraphe 3, point d), du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne.

La mise à exécution de cette aide est par conséquent autorisée.

Article 2

Le Royaume de Belgique est destinataire de la présente décision.

Fait à Bruxelles, le 25 juillet 2022.

Par la Commission
Margrethe VESTAGER
Membre de la Commission
