



Brussel, 28.05.2018  
C(2018) 3431 final

OPENBARE VERSIE

Dit document is een intern document van de Commissie dat louter ter informatie is bedoeld.

**Betreft:           Steunmaatregel SA.49947 (2017/N) - België**  
**Steun voor videogames (VAF Gamefonds)**

Excellentie,

**1. PROCEDURE**

- 1) Op 23 december 2017 hebben de Belgische autoriteiten een steunregeling voor videogames (*Gamefonds*, beheerd door het *Vlaams Audiovisueel Fonds*, hierna "VAF" genoemd) bij de Commissie aangemeld.
- 2) Deze steunregeling was reeds eerder (in 2012) van kracht geworden onder de *de-minimisregeling*<sup>1</sup>. In afwachting van de goedkeuring van de maatregel door de Commissie wordt eventuele steun nog in het kader van die regeling toegekend.
- 3) Bij brief van 19 februari 2018 heeft de Commissie om aanvullende inlichtingen verzocht, die bij brief van 16 maart 2018 zijn verstrekt.

**2. BESCHRIJVING VAN DE MAATREGEL**

**2.1. Looptijd, rechtsgrondslag, doelstellingen en budget**

- 4) De steunregeling is aangemeld voor de periode 2018-2021.

---

<sup>1</sup> Verordening (EU) nr. 1407/2013 van de Commissie van 18 december 2013 betreffende de toepassing van de artikelen 107 en 108 van het Verdrag betreffende de werking van de Europese Unie op de de-minimissteun (PB L 352 van 24.12.2013)

Zijne Excellentie de heer Didier REYNDERS  
Minister van Buitenlandse Zaken en Europese Zaken  
Karmelietenstraat 15  
1000 Brussel

- 5) De rechtsgrondslag van de maatregel wordt gevormd door:
  - a) het decreet van 13 april 1999 houdende de oprichting van het VAF,
  - b) een beheersovereenkomst 2018-2021 tussen de Vlaamse Gemeenschap en het VAF betreffende de steunmaatregel.
- 6) De Vlaamse autoriteiten willen de professionele en creatieve dynamiek in de onafhankelijke sector voor videogames<sup>2</sup> in Vlaanderen versterken en de culturele en educatieve waarde van videogames in Vlaanderen verhogen.

De specifieke doelstellingen van de maatregel zijn de volgende:

- a) een duurzame en diverse instroom realiseren van culturele en/of creatieve, hoogwaardige nieuwe games geïnitieerd in Vlaanderen;
  - b) bijdragen tot een dynamische videogamesector in Vlaanderen;
  - c) jonge talenten ontwikkelingskansen bieden;
  - d) het publieksbereik van games, geïnitieerd in Vlaanderen, verhogen;
  - e) "*game based learning*" bevorderen door het stimuleren van de productie van videogames, o.a. voor het onderwijs;
  - f) de competenties m.b.t. "*storytelling*" in het ontwikkelen van videogames versterken;
  - g) innovatie in de videogamesector aanmoedigen.
- 7) Om deze doelstellingen te bereiken, zal het VAF de ontwikkeling en de bevordering van videogames en de professionalisering van de sector ondersteunen. Om ervoor te zorgen dat Vlaamse videogames zich kwalitatief kunnen onderscheiden op de lokale en de mondiale markt, willen de autoriteiten steunbedragen kunnen toekennen die de de-minimisdrempels overschrijden.
  - 8) Voor de maatregel wordt jaarlijks een budget van 1,4 miljoen EUR beschikbaar gesteld uit de algemene begroting van de Vlaamse Gemeenschap.

## **2.2. Kenmerken van de videogamesector in Vlaanderen**

- 9) De Belgische autoriteiten hebben meerdere statistische gegevens overgelegd om aan te tonen dat de videogamesector in Vlaanderen en België bijzonder zwak is.
- 10) In de eerste plaats bedroeg de totale omzet van de Belgische ontwikkelaars van videogames in 2014 43,6 miljoen EUR. In Finland was dat 1,8 miljard EUR, in Zweden 905 miljoen EUR en in Denemarken 149 miljoen EUR<sup>3</sup>. Volgens de

---

<sup>2</sup> Gedefinieerd als een interactief spel dat kan worden gespeeld door één of meer spelers op een digitaal platform zoals een pc, een spelconsole, een smartphone of een tablet.

<sup>3</sup> Door de Belgische autoriteiten verstrekte gegevens, bron: European Games Developer Federation.

gegevens van FLEGA<sup>4</sup> had 70 % van de Vlaamse ontwikkelaars in 2014 een jaarlijkse omzet tussen 0 en 50 000 EUR.

- 11) Ten tweede is het aantal in de videogamesector actieve ondernemingen beperkt: in België zijn dat er 75, tegenover 455 in Nederland, 250 in Finland, 180 in Noorwegen en 120 in Ierland<sup>5</sup>.
- 12) Ten derde komen weinig Vlaamse videogames op de markt: in 2017 waren dat er 28, waarvan slechts 2 voor spelconsoles (Xbox). Voor het overige waren het games voor pc's of mobiele apparaten, marktsegmenten die worden gekenmerkt door een hoge concurrentie vanwege het gigantische aanbod.
- 13) Volgens de Belgische autoriteiten is het tegen deze achtergrond noodzakelijk dat de productie en de ontwikkeling van culturele, artistieke en educatieve videogames in Vlaanderen wordt ondersteund. Het ontwikkelen van videogames houdt een aanzienlijk economisch risico in waardoor particuliere financieringsmogelijkheden beperkt zijn. De moeilijkheden worden nog versterkt door de kleine omvang van het Vlaamse Gewest en de beperkte reikwijdte van de Nederlandse taal.

### **2.3. Soorten steun en steunintensiteit**

- 14) De steun kan bestaan in een financiële compensatie, of in andere steunvormen zoals begeleiding en advies.
- 15) De regeling omvat verschillende soorten financiële steun:
  - a) selectieve preproductiesteun: rechtstreekse subsidies van maximaal 15 000 EUR, of 75 000 EUR wanneer een prototype wordt gemaakt;
  - b) selectieve productiesteun: rechtstreekse subsidies van maximaal 250 000 EUR (daaronder begrepen eventueel ontvangen preproductiesteun);
  - c) selectieve promotiesteun: rechtstreekse subsidies tot 50 000 EUR. Promotiesteun wordt alleen toegekend voor projecten die ook preproductie- en/of productiesteun hebben ontvangen.
- 16) Voor zogenoemde professionaliseringsinitiatieven, zoals korte opleidingen, voorlichtingssessies en ontmoetingen, worden beperkte middelen uitgetrokken (maximaal 125 000 EUR per jaar).
- 17) Voor de productie van videogames die vooral gericht zijn op het spelplezier, is de cumulatieve steunintensiteit beperkt tot 50 % van het totale productiebudget.
- 18) Hogere cumulatieve steunintensiteiten zijn toegestaan voor de productie van educatieve of maatschappelijke videogames (75 %) en voor bijzonder artistieke videogames (85 %), waarvoor moeilijker particuliere financiering te vinden is (de criteria om als educatieve, maatschappelijke of artistieke videogame te worden aangemerkt, zijn vermeld in punt 25).

---

<sup>4</sup> Door de Belgische autoriteiten verstrekte gegevens, bron: Flemish Games Association (2016). *Gaming in Vlaanderen. FLEGA Rapport 2016*.

<sup>5</sup> Door de Belgische autoriteiten verstrekte gegevens, bron: European Games Developer Federation.

- 19) Voor promotiesteun is de maximale steunintensiteit beperkt tot 50 % van het totale promotiebudget.
- 20) Bij realisatie van de videogame waarvoor steun wordt verleend, moeten de preproductie- en de productiesteun worden terugbetaald uit de eventuele netto-inkomsten.

#### 2.4. Subsidiabiliteitscriteria, selectieprocedure

- 21) De steun moet worden aangevraagd door de ontwikkelaar van de game. Die moet aantonen dat hij over de technische vaardigheden en de financiële knowhow beschikt om het project te realiseren.
- 22) Voor steun komen in aanmerking:
- a) voor financiële steun voor creatie (zoals nader bepaald in punt 15): rechtspersonen die hun maatschappelijke zetel, een filiaal of een vestiging (d.w.z. een dochteronderneming of vaste inrichting) in de Europese Economische Ruimte hebben (hierna "de EER" genoemd). Op het tijdstip van de betaling van de steun moet deze entiteit haar maatschappelijke zetel, een filiaal of een vestiging in Vlaanderen hebben.
  - b) voor de overige soorten steun, zoals begeleiding en professionalisering: fysieke personen van eender welke nationaliteit die een band met de Vlaamse Gemeenschap hebben.
- 23) De selectie van projecten gebeurt door beoordelingscommissies, die bestaan uit externe Belgische en buitenlandse deskundigen, en wordt bevestigd door de Raad van Bestuur van het VAF.
- 24) In de tabel hieronder zijn de selectiecriteria weergegeven die deze commissies voor de selectie van projecten hanteren. Een project kan slechts worden gesteund als aan *ten minste* 2 criteria van de categorieën I, II en III is voldaan.

Categorie	Selectiecriteria
I. Culturele context en inhoud	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De setting van de game situeert zich in Vlaanderen, België of de EER, of bevat verwijzingen naar die context.</li> <li>2. De hoofdpersonages van de game verwijzen naar Vlaanderen, België of de EER, of verbeelden een historisch of fictief personage uit Vlaanderen, België of de EER of uit de wereldgeschiedenis.</li> <li>3. De game wordt ten minste in het Nederlands uitgebracht.</li> <li>4. Het thema, de motieven, de ideeën, de inhoud of de vormgeving bevatten een verwijzing naar Vlaanderen, België of de EER<sup>6</sup>.</li> </ol>

<sup>6</sup> Voorbeelden: a) de vormgeving, het verhaal of het design van het spel verwijzen naar de Vlaamse cultuur, maatschappij of identiteit, de Vlaamse of Belgische geschiedenis of de geschiedenis van de EER of aspecten van het leven in Vlaanderen, België of de EER; b) het verhaal is gebaseerd op literatuur, film, tv

	<p>5. De game draagt als artistieke creatie bij tot het cultuurpatrimonium van Vlaanderen, België en de EER.</p> <p>6. De game is afgestemd op de onderwijscultuur in Vlaanderen, België of de EER.</p> <p>De culturele context en inhoud kunnen in uitzonderlijke gevallen ook niet-Europees zijn, wanneer ze duidelijk omkaderd en bijzonder creatief of innovatief is vormgegeven, en wanneer beduidend meer criteria van de categorieën II en III zijn vervuld.</p>
<p>II. Cultureel/creatief platform</p> <p><i>(ten minste criterium 1 of 2 moet zijn vervuld)</i></p>	<p>1. Er wordt verwacht dat het project een stimulerend effect heeft op de nationale culturele en creatieve economie, aangezien een wezenlijk deel van de creatieve arbeid (conceptuele ontwikkeling, gamedesign, programmering, sound) in Vlaanderen gebeurt.</p> <p>2. Minstens 50 % van de teamleden hebben hun hoofdverblijfplaats in Vlaanderen, worden daar belast of zijn in andere opzichten met de Vlaamse cultuur vertrouwd, bv. op basis van de kwalificaties die ze in Vlaanderen hebben gehaald of van een langdurig verblijf in Vlaanderen. De volgende teamleden moeten aan dit criterium voldoen: de producer, de leidinggevende auteur/tekstschrijver/concept developer, de leidinggevende sound designer/componist, de art director, de technical director en de leidinggevende game designer.</p> <p>3. Jong cultureel talent wordt aangemoedigd: het team omvat afgestudeerden van hogere beroepsopleidingen, universiteiten of hogescholen (die minder dan twee jaar geleden zijn afgestudeerd), mits de universiteit of school in Vlaanderen is gelegen of de afgestudeerde momenteel in Vlaanderen woont.</p> <p>4. Er wordt samengewerkt met</p>

of iets anders uit het Vlaamse of Europese taalgebied; c) de game vertoont gelijkenissen met de Vlaamse of Belgische speltraditie of ontwikkelt deze verder; d) de game beeldt aspecten uit van de regionale veelzijdigheid in Vlaanderen, België of de EER; e) de game weerspiegelt het Vlaamse/Belgische culturele erfgoed.

	professionals uit andere lidstaten van de EER.
III. Artistieke, creatieve en technologische innovatie	Het spel is bijzonder creatief of innovatief op de volgende vlakken: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. verhaalstructuur of spelopbouw;</li> <li>2. vormgeving van de personages, de setting, het verhaal en de omgeving;</li> <li>3. gebruikte muziek of sound design;</li> <li>4. interactiviteit, meerdere spelers, gebruikersinterface, user-generated content;</li> <li>5. gebruik van artificiële intelligentie;</li> <li>6. gebruik van virtual reality en augmented reality;</li> <li>7. gebruik van nieuwe technologie voor de ontwikkeling, de implementatie of de toepassing van de game.</li> </ol>

**Tabel 1: selectiecriteria**

25) Naast de selectiecriteria in punt 24) zijn ook aandachtspunten vastgesteld, die niet cumulatief zijn. Ze verschillen per soort videogame en zijn weergegeven in onderstaande tabel.

<b>Soort videogame</b>	<b>Aandachtspunten</b>
Videogames die vooral gericht zijn op het spelplezier	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>unique selling proposition</i> of "USP"</li> <li>• originaliteit</li> <li>• vernieuwing</li> <li>• inhoudelijke onderbouwing</li> <li>• commercieel potentieel</li> <li>• sterke partnerschappen met andere actoren (andere gamebedrijven en andere specialisaties), kwaliteit van de samenwerking met deze andere actoren</li> <li>• kwaliteit en soliditeit van het promotieplan (vooral voor productiesteun)</li> <li>• potentieel bereik (in functie van de doelgroep, de marktpenetratie van de gebruikte technologie, enz.)</li> <li>• opbouw van eigen IP (intellectual property)</li> <li>• structurerend effect voor het bedrijf</li> <li>• internationaal potentieel</li> </ul>
Educatieve of maatschappelijke videogames	<ul style="list-style-type: none"> <li>• inhoudelijke onderbouwing</li> <li>• maatschappelijke relevantie</li> <li>• potentieel bereik (in functie van de doelgroep, de marktpenetratie van de gebruikte technologie, enz.)</li> <li>• USP</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• originaliteit</li> <li>• vernieuwing</li> <li>• opbouw van eigen IP (intellectual property)</li> <li>• haalbaarheid</li> <li>• kwaliteit en soliditeit van het promotieplan (vooral voor productiesteun)</li> <li>• sterke partnerschappen met andere actoren (andere gamebedrijven en andere specialisaties), kwaliteit van de samenwerking met deze andere actoren</li> <li>• structurerend effect voor het bedrijf</li> <li>• internationaal potentieel</li> </ul> <p><i>Aanvullende criteria voor games die bestemd zijn voor het onderwijs:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pedagogische meerwaarde</li> <li>• inpasbaarheid in de Vlaamse onderwijskundige context, met name de conformiteit aan de officiële eindtermen en/of ontwikkelingsdoelen en leerplannen</li> </ul>
Bijzonder artistieke games	<ul style="list-style-type: none"> <li>• originaliteit</li> <li>• vernieuwing</li> <li>• eigenzinnigheid</li> <li>• USP</li> <li>• opbouw van eigen IP (intellectual property)</li> <li>• artistieke relevantie binnen het brede kunstenveld</li> <li>• internationaal potentieel</li> <li>• inhoudelijke onderbouwing</li> <li>• potentieel bereik (in functie van de doelgroep)</li> <li>• haalbaarheid</li> <li>• sterke partnerschappen met andere actoren (andere gamebedrijven en andere specialisaties), kwaliteit van de samenwerking met deze andere actoren</li> <li>• kwaliteit en soliditeit van het promotieplan (vooral voor productiesteun)</li> </ul>

**Tabel 2: aanvullende aandachtspunten bij de selectie van videogames**

26) Volgens de Belgische autoriteiten is aan slechts 9 van de 28 in 2017 uitgebrachte Vlaamse videogames steun verleend in het kader van de steunregeling (die reeds van kracht was onder de de-minimisregeling), wat overeenkomt met 32 %.

27) De Belgische autoriteiten gaan ervan uit dat het succespercentage bij de voorgestelde regeling even hoog zal liggen. Aangezien de Belgische autoriteiten een selectietest zullen organiseren, is het zeker dat de meeste projecten niet in aanmerking komen voor steun. Volgens de Belgische autoriteiten omvat de nieuwe regeling kwalitatieve veeleer dan kwantitatieve doelstellingen, zoals onder andere:

- een betere financiële ondersteuning van de voorgestelde projecten;
- de invoering van promotiesteun voor de gesubsidieerde projecten;
- de organisatie van acties om de sector een boost te geven: conferenties, workshops, deelname aan gamebeurzen;
- eventuele coaching voor de projecten.

### **3. BEOORDELING VAN DE MAATREGEL**

#### **3.1. Is er sprake van steun?**

28) De Belgische autoriteiten zijn van oordeel dat de steunregeling staatssteun in de zin van artikel 107, lid 1, VWEU vormt.

29) In artikel 107, lid 1, VWEU is het volgende bepaald: "*Behoudens de afwijkingen waarin dit Verdrag voorziet, zijn steunmaatregelen van de staten of in welke vorm ook met staatsmiddelen bekostigd, die de mededinging door begunstiging van bepaalde ondernemingen of bepaalde producties vervalsen of dreigen te vervalsen, onverenigbaar met de interne markt, voor zover deze steun het handelsverkeer tussen de lidstaten ongunstig beïnvloedt.*"

30) De in het kader van de steunregeling gebruikte middelen komen uit de staatsbegroting. Er bestaat dus geen twijfel over dat deze maatregel met staatsmiddelen wordt bekostigd.

31) De maatregel heeft tot doel de productiekosten van de begunstigde ondernemingen te verminderen, hetgeen duidelijk een voordeel vormt dat bovendien selectief is omdat alleen de videogamesector ervan kan profiteren. De producenten van videogames bevinden zich in een situatie die vergelijkbaar is met die van producenten van andere audiovisuele werken, die niet in aanmerking komen voor steun in het kader van de aangemelde regeling. Bovendien komt de maatregel alleen ten goede aan producenten van videogames die voldoen aan de selectiecriteria. Deze maatregel houdt dus een selectief voordeel in dat tot een verstoring van de concurrentie in de zin van artikel 107, lid 1, VWEU kan leiden.

32) Gezien de internationale dimensie van de handel in videogames, is het financiële voordeel voor de begunstigden van invloed op het handelsverkeer tussen de lidstaten.

33) Gelet op het voorafgaande dient te worden geconcludeerd dat de betrokken maatregel staatssteun in de zin van artikel 107, lid 1, VWEU vormt.

#### **3.2. Verenigbaarheid van de steun**

##### *3.2.1. Rechtmatigheid in algemene zin*

34) Met betrekking tot de algemene rechtmatigheid van de regeling merkt de Commissie op dat de regeling openstaat voor elke in de EER gevestigde aanvrager. Pas op het tijdstip van de betaling van de steun moet de begunstigde onderneming haar



maatschappelijke zetel, een filiaal of een vestiging in Vlaanderen hebben. De regeling bevat geen discriminerende bepalingen op grond van nationaliteit of verblijfplaats. De maatregel houdt geen enkele beperking in ten aanzien van de nationaliteit van het personeel of de plaats van de subsidiabele uitgaven.

3.2.2. *Bevordering van cultuur overeenkomstig artikel 107, lid 3, onder d), VWEU*

- 35) Volgens de Belgische autoriteiten heeft de steun een culturele doelstelling en kan de regeling derhalve krachtens artikel 107, lid 3, onder d), VWEU als verenigbaar met de interne markt worden beschouwd.
- 36) In artikel 107, lid 3, onder d), VWEU is bepaald dat steunmaatregelen om de cultuur en de instandhouding van het culturele erfgoed te bevorderen, verenigbaar zijn met de interne markt wanneer door deze maatregelen de voorwaarden inzake het handelsverkeer en de mededingingsvoorwaarden in de Unie niet zodanig worden veranderd dat het gemeenschappelijk belang wordt geschaad.
- 37) De Commissie heeft geen richtsnoeren vastgesteld voor de toepassing van deze bepaling met betrekking tot steun voor videogames. In punt 24 van de mededeling van de Commissie betreffende staatssteun voor films en andere audiovisuele werken<sup>7</sup> (hierna "de filmmededeling" genoemd) is bepaald dat steun ter bevordering van games van geval tot geval wordt beoordeeld. Voor zover de noodzaak van een steunregeling voor games die een cultureel of educatief doel dienen, kan worden aangetoond, moet de Commissie gebruikmaken van de criteria inzake steunintensiteit van de filmmededeling.
- 38) De beoordeling van de steunmaatregelen voor videogames op basis van artikel 107, lid 3, onder d), VWEU is in overeenstemming met de praktijk van de Commissie in deze sector<sup>8</sup>.
- 39) De regeling is namelijk ingevoerd om culturele doelstellingen te bevorderen (zie punt 2.1). Alleen games met een cultureel, educatief of artistiek doel komen in aanmerking voor steun in het kader van de regeling. De Belgische autoriteiten hebben een selectiesysteem ontwikkeld waarbij de uiteindelijke selectie van de games gebeurt door een commissie van deskundigen op basis van duidelijke criteria en objectieve elementen. Bovendien garanderen de subsidiabiliteitscriteria dat de geselecteerde begunstigden ervaring hebben en dat de games deel uitmaken van de Vlaamse cultuur.

---

<sup>7</sup> PB C 332, blz. 9.

<sup>8</sup> C47/2006 – France - Crédit d'impôt pour la création de jeux vidéo, [http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_C47\\_2006](http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_C47_2006);  
SA.36139 (2013/C) - UK - Video games tax relief, [http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_C47\\_2006](http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_C47_2006);  
SA.33943 – France - Prolongation du régime d'aide C 47/2006 - Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo, [http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_C47\\_2006](http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_C47_2006);  
SA.39299 – France - Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo – modifications, [http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_C47\\_2006](http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_C47_2006)

SA.45735 – Denmark - Scheme for the development, production and promotion of cultural and educational digital games, [http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case\\_details.cfm?proc\\_code=3\\_SA\\_45735](http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/case_details.cfm?proc_code=3_SA_45735)

- 40) Volgens de Belgische autoriteiten bedraagt het succespercentage in het kader van de regeling voor videogames (die reeds van kracht was onder de de-minimisregeling) 32 % en zou dat bij de voorgestelde regeling ongeveer hetzelfde zijn. Ter vergelijking: in haar besluit van 2007 inzake fiscale stimulansen voor Franse videogames en in haar besluit van 2014 inzake belastingvermindering voor videogames stelt de Commissie vast dat uit het subsidiabiliteitspercentage van ongeveer 30 % kan worden opgemaakt dat de culturele test voldoende selectief is.
- 41) De Commissie is er derhalve van overtuigd dat België een effectieve selectieve culturele test toepast die garandeert dat de steun alleen wordt verleend voor cultuurbevordering, overeenkomstig artikel 107, lid 3, onder d), VWEU.

### 3.2.3. *Geschiktheid, noodzaak en evenredigheid van de maatregel*

#### De steunmaatregel is een geschikt instrument

- 42) Volgens de Belgische autoriteiten is het moeilijk om voor culturele, educatieve en artistieke games voldoende financiering te vinden. De rechtstreekse subsidies die zullen worden verleend in het kader van de regeling voor videogames, zullen bijdragen tot de productie van deze games, waardoor op passende wijze kan worden gegarandeerd dat de doelstelling van de regeling wordt bereikt.
- 43) De opzet van de regeling, met name de subsidiabiliteits- en selectiecriteria, zal overheidssteun voor culturele, educatieve en artistieke games mogelijk maken. Het is een geschikt instrument om de culturele doelstellingen van de Belgische autoriteiten te verwezenlijken.
- 44) De Commissie is dan ook van mening dat de steunregeling een geschikte maatregel is om de doelstellingen van de regeling te bereiken.

#### Noodzaak

- 45) Educatieve, culturele en artistieke games kunnen dezelfde productiekosten hebben als mondiaal populaire games, maar hun markt is doorgaans veel beperkter. Hun productie houdt een hoger economisch risico in. Culturele en educatieve games zijn bijgevolg commercieel minder levensvatbaar dan games met een meer mondiaal georiënteerde inhoud. De Belgische autoriteiten hebben gewezen op de moeilijkheid om voor dergelijke games particuliere financiering aan te trekken.
- 46) De beschikbare gegevens over de markt voor Belgische games (zie punt 2.2) bevestigen dat de markt voor games wordt gedomineerd door de globalisering.
- 47) Met de voorgestelde maatregel wordt beoogd de ontwikkeling, de productie, de distributie en de promotie van videogames met een educatieve en culturele inhoud aan te moedigen ten opzichte van loutere entertainmentgames.
- 48) In het licht van het voorafgaande concludeert de Commissie dat de noodzaak van de steun tot aanmoediging van de productie van culturele of educatieve games is aangetoond.

#### Evenredigheid

- 49) Het programma heeft een relatief beperkt budget en de steunbedragen zijn eveneens relatief laag.

- 50) De steunintensiteiten voor games in het kader van de regeling (zie punt 2.3) zijn doorgaans beperkt tot 50 % van het totale productiebudget. Voor educatieve of maatschappelijke videogames en voor bijzonder artistieke videogames mogen de cumulatieve steunintensiteiten worden opgetrokken tot respectievelijk 75 % en 85 %. De Belgische autoriteiten hebben gewezen op het uitzonderlijke karakter van de hogere steunintensiteiten, die beperkt zijn tot gevallen waarin educatieve/maatschappelijke of artistieke videogames aanzienlijk moeilijker particuliere financiering kunnen krijgen. Voor promotiesteun is de maximale steunintensiteit beperkt tot 50 % van het totale promotiebudget.
- 51) De steunintensiteiten zijn in overeenstemming met de bepalingen van de filmmededeling, die naar analogie kan worden toegepast. In de punten 52.2 en 52.4 van de filmmededeling is namelijk bepaald dat de steunintensiteit voor productie en distributie beperkt is tot 50 % van het budget (en tot 60 % voor coproducties), en mag oplopen tot 100 % voor "moeilijke werken". Op grond van het subsidiariteitsbeginsel is het aan elke lidstaat om, aan de hand van nationale parameters, een definitie vast te stellen van wat een "moeilijk werk" is.
- 52) De Commissie merkt op dat de Belgische autoriteiten argumenten naar voren hebben gebracht met betrekking tot de steunintensiteiten voor moeilijke werken, en daarbij wezen op de bijzondere omstandigheden van de productie of de distributie van inhoud, die een verhoging van de steunintensiteiten noodzakelijk kunnen maken om het project te kunnen verwezenlijken. In de filmmededeling worden in dit verband het beperkte grondgebied van de oorspronkelijke taal waarin een werk is geproduceerd, en, algemener, de aard van de commercieel moeilijke werken genoemd als mogelijke indicatoren om een werk als moeilijk te kunnen beschouwen.

#### *3.2.4. Beperking van de concurrentievervalsingen en beïnvloeding van het handelsverkeer*

- 53) Rekening houdend met het relatief beperkte budget, de beperkte steunbedragen en het geringe aantal voor steun in aanmerking komende projecten kunnen de mededingingsversturende effecten van de steun als zeer beperkt worden beschouwd. De Belgische autoriteiten hebben de nadruk gelegd op het beperkte belang van de productie van Belgische games in het algemeen, en van de steunregeling in het bijzonder, ten opzichte van alle games op de Belgische markt (zie het jaarlijkse omzetcijfer in punt 10)).

#### *3.2.5. Conclusie*

- 54) De Commissie is van mening dat de steun er niet toe zal leiden dat de marktpositie van de begunstigde bedrijven wordt versterkt of de dynamische prikkels voor de marktdeelnemers worden verstoord, maar dat daarentegen de diversiteit van het aanbod op de markt zal worden vergroot. De voordelen voor de interne markt wegen op tegen de nadelen, aangezien de concurrentievervalsingen en de beïnvloeding van het handelsverkeer beperkt zijn. De Commissie heeft derhalve besloten geen bezwaar te maken tegen de steunmaatregel, omdat die op grond van artikel 107, lid 3, onder d), VWEU verenigbaar is met de interne markt.

#### 4. CONCLUSIE

55) De Commissie heeft besloten geen bezwaar te maken tegen de steunmaatregel, omdat die op grond van artikel 107, lid 3, onder d), van het Verdrag betreffende de werking van de Europese Unie verenigbaar is met de interne markt.

Ingeval deze brief vertrouwelijke gegevens mocht bevatten die niet mogen worden bekendgemaakt, wordt u verzocht de Commissie daarvan binnen vijftien werkdagen vanaf de ontvangst van dit schrijven in kennis te stellen. Ontvangt de Commissie binnen de vastgestelde termijn geen met redenen omkleed verzoek, dan neemt zij aan dat u instemt met mededeling aan derden en bekendmaking van de volledige tekst van dit schrijven in de authentieke taal op internet: <http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/index.cfm>.

Zend uw antwoord via e-mail aan het volgende adres:

Europese Commissie  
Directoraat-generaal Concurrentie  
Griffie Staatssteun  
1049 Brussel  
[Stateaidgreffe@ec.europa.eu](mailto:Stateaidgreffe@ec.europa.eu)

Met bijzondere hoogachting,

Voor de Commissie

Margrethe VESTAGER  
Lid van de Commissie

**VOOR GELIJKLUIDEND AFSCHRIFT**  
Voor de secretaris-generaal

**Jordi AYET PUIGARNAU**  
Directeur van de Griffie  
**EUROPESE COMMISSIE**