

II

(Akty přijaté na základě Smlouvy o ES a Smlouvy o Euratomu, jejichž uveřejnění není povinné)

ROZHODNUTÍ

KOMISE

ROZHODNUTÍ KOMISE

ze dne 11. prosince 2007

Státní podpora C 47/06 (ex N 648/05) o daňovém úvěru na vývoj videoher

(oznámeno pod číslem K(2007) 6070)

(Pouze francouzské znění je závazné)

(Text s významem pro EHP)

(2008/354/ES)

KOMISE EVROPSKÝCH SPOLEČENSTVÍ,

s ohledem na Smlouvu o založení Evropského společenství,
a zejména na čl. 88 odst. 2 první pododstavec této smlouvy,

s ohledem na Dohodu o Evropském hospodářském prostoru,
a zejména na čl. 62 odst. 1 písm. a) této dohody,

poté, co vyzvala zúčastněné strany k podání připomínek
v souladu s uvedenými články⁽¹⁾, a s ohledem na tyto připomínky,

vzhledem k těmto důvodům:

1. POSTUP

(1) Dne 20. prosince 2005 francouzské orgány oznámily toto opatření podpory.

(2) Dopisem ze dne 25. ledna 2006 Komise požádala o doplňující informace, které jí byly poskytnuty v dopise ze dne 15. února 2006.

(3) Dne 3. května 2006 proběhlo jednání mezi Komisí a francouzskými orgány. Po tomto jednání francouzské orgány provedly v opatření změny, o kterých informovaly Komisi dopisem ze dne 12. června 2006.

(4) Na základě těchto změn Komise požádala o doplňující informace dopisem ze dne 1. srpna 2006, na který francouzské orgány odpověděly poté, co požádaly o prodloužení lhůty, dopisem ze dne 18. září 2006.

(5) Dopisem ze dne 22. listopadu 2006 Komise informovala Francii o svém rozhodnutí zahájit v souvislosti s daňovým úvěrem na vývoj videoher řízení podle čl. 88 odst. 2 Smlouvy.

(6) Francie předložila své připomínky dopisem ze dne 22. prosince 2006, zaevidovaným dne 3. ledna 2007.

(7) Rozhodnutí Komise zahájit řízení bylo uveřejněno v *Úředním věstníku Evropské unie*⁽²⁾. Komise vyzvala zúčastněné strany, aby podaly své připomínky k dotyčnému opatření.

⁽¹⁾ Úř. věst. C 297, 7.12.2006, s. 19.

⁽²⁾ Viz poznámka pod čarou 1.

- (8) Komise obdržela připomínky od těchto zúčastněných stran:
- TIGA, dopisem ze dne 21. prosince 2006
 - EGDF, dopisem ze dne 22. prosince 2006
 - GAME, dopisem ze dne 3. ledna 2007
 - ADESE, dopisem ze dne 3. ledna 2007
 - APOM, dopisem ze dne 5. ledna 2007
 - ISFE, dopisem ze dne 5. ledna 2007
 - Ubisoft, dopisem ze dne 8. ledna 2007.
- (9) Komise obdržela doplňující komentáře dlouho po uplynutí lhůty jednoho měsíce od zveřejnění rozhodnutí v *Úředním věstníku Evropské unie*, a proto je nezohlednila.
- (10) Připomínky předložené ve lhůtě byly Francii zaslány dopisem ze dne 12. února 2007.
- (11) V rámci přípravy na jednání s Komisí, které se konalo dne 29. ledna 2007, francouzské orgány dopisem ze dne 23. ledna 2007 informovaly Komisi o změnách provedených v oznámeném opatření.
- (12) Komise zaslala doplňující otázky dne 21. února 2007.
- (13) Dopisem ze dne 22. března 2007 francouzské orgány zaslaly své komentáře k připomínkám zúčastněných stran, které byly zaslány dne 12. února 2007, a své odpovědi na otázky zaslány dne 21. února 2007.
- (14) Zástupci EGDF a ISFE byli přijati ve dnech 13. a 14. února 2007.
- (15) Po jednání mezi francouzskými orgány a Komisí, které proběhlo dne 31. července 2007, zaslaly francouzské orgány tři dopisy, a to ze dne 5. října, 17. října a 7. listopadu 2007, ve kterých Komisi informovaly o změnách provedených v oznámeném opatření.
- 2. PODROBNÝ POPIS OPATŘENÍ V DEN ZAHÁJENÍ ŘÍZENÍ**
- (16) Opatření je mechanismem podpory vývoje videoher s kulturním rozměrem formou daňového úvěru. V den zahájení řízení bylo toto opatření následující:
- a) *Způsobilé podniky a videohry*
- (17) Způsobilé podniky jsou podniky vyrábějící videohry, tedy studia specializovaná na jejich vývoj, která jsou buď nezávislými subjekty nebo pobočkami vydavatele.
- (18) Způsobilé hry jsou definovány jako programy pro volný čas dostupné veřejnosti na fyzickém nosiči nebo on-line a obsahující prvky umělecké tvorby a prvky technologické. Jedná se nejenom o videohry pro osobní počítače nebo hrací konzoly, ale také o mobilní hry, on-line hry pro více hráčů nebo jednotlivce, vzdělávací nebo zábavně-vzdělávací programy a kulturní CD-ROMy, pokud jsou dostatečně interaktivní a tvůrčí. S cílem vyloučit hry, které nejsou určeny k významnému průniku na trh, byla stanovena minimální částka 150 000 EUR na náklady na vývoj. Navíc k tomu, aby byly způsobilé k poskytnutí daňového úvěru, musí videohry splňovat určitá kritéria.
- (19) První kritérium je negativní: z poskytnutí daňového úvěru jsou vyloučeny videohry obsahující scény pornografického nebo velmi násilného charakteru.
- (20) Způsobilé videohry musí mít navíc kulturní rozměr. K tomu musí splňovat jedno ze dvou následujících kritérií:
- a) buď jsou adaptací již existujícího díla z evropského kulturního dědictví a jsou vytvářeny na základě scénáře napsaného ve francouzštině,
 - b) nebo splňují „kritérium kvality a originality ztvárnění a představují přínos z hlediska evropské kulturní rozmanitosti a tvorby v oblasti videoher“. Posouzení tohoto kritéria spočívá v „přezkoumání kvality a originality obsahu, scénáře, hratelnosti, navigace, interaktivity a vizuálních, zvukových a grafických složek“.

(21) Hry budou rovněž posuzovány z hlediska „kulturně“ evropského charakteru, pokud jde o státní příslušnost spolutvůrců: evropský charakter videoher a tedy jejich způsobilost k poskytnutí daňového úvěru bude posuzována v rámci bodového hodnocení rozděleného do kategorií, přičemž body budou přidělovány jednotlivým pozicím zastoupeným v projektu, podle státní příslušnosti dané osoby k některému z členských států Evropské unie. Do hodnocení jsou zahrnuti nejen spolupracovníci přímo najatí výrobcem hry, ale i ti, kdo pracují pro případné subdodavatelské podniky.

b) Způsobilé náklady

(22) Způsobilé náklady jsou definovány jako náklady na pojetí a na tvorbu. Jsou z nich vyloučeny zejména náklady na vyhledání a odstranění závad a na konečné testování. Zahrnují:

a) příslušné náklady na zaměstnance (mzdy a sociální odvody):

- (1) na režiséra, na asistenta režiséra, na uměleckého ředitele, na technického ředitele;
- (2) na osoby zodpovědné za scénář a za dialogy, za design a za pojetí herních úrovní;
- (3) na osoby zodpovědné za programování;
- (4) na osoby zodpovědné za grafiku a animaci;
- (5) na osoby zodpovědné za ozvučení.

b) odpisy hmotného majetku s výjimkou nemovitostí, který bude přímo využíván pro vývoj schválených videoher;

c) jiné provozní náklady stanovené paušálně ve výši 75 % nákladů na zaměstnance.

(23) Dotace z veřejných prostředků, které podniky dostávají na pokrytí nákladů poskytujících nárok na daňový úvěr, budou snižovat základ pro výpočet daňového úvěru.

c) Mechanismus uplatnění daňového úvěru

(24) Na tento základ, tvořený způsobilými náklady, bude aplikována sazba daňového úvěru. Sazba daňového úvěru je stanovena na 20 % z celkových způsobilých nákladů.

(25) Francouzské orgány si navíc vytkly za cíl zavést pro každý podnik horní hranici ve snaze kontrolovat daňové náklady na opatření. Při stávajícím stavu návrhu si francouzské orgány vytkly za cíl stanovit tuto horní hranici na částku 3 milionů EUR. Předběžný roční rozpočet na toto opatření je odhadován zhruba na 30 milionů EUR.

(26) Navíc je pro ověřování plnění kritérií výběru videoher zaveden schvalovací mechanismus. Jeho součástí je hodnocení prováděné výborem odborníků složeným ze zástupců francouzské správy a z odborníků, kteří nebudou nutně vycházet z prostředí videoher, ale budou moci zastupovat i jiné kulturní obory. Tato skupina odborníků ověří způsobilost podniku a hry, druh výdajů a to, zda jsou dodržována kritéria kulturní povahy uvedená v bodech odůvodnění 19, 20 a 21. Tento výbor vydá stanovisko, na jehož základě Ministerstvo kultury a komunikace vydá svůj souhlas.

(27) Podmínky vyplácení jsou následující: daňový úvěr je odečten z daně z příjmu právnických osob splatné za první účetní období uzavřené k datu prozatímního schválení, které je vydáno při zahájení projektu, a poté z daně z příjmu právnických osob splatné za každé účetní období, během kterého byly způsobilé náklady vynaloženy. Konečné schválení je uděleno při dodání vydavateli. Pokud není konečné schválení uděleno ve lhůtě 24 měsíců od data vydání prozatímního schválení, musí podnik vrátit daňový úvěr, který použil. Pokud částka, o kterou bude snížena daň za příslušné účetní období, přesáhne výšku splatné daně, bude tento rozdíl podniku refundován.

3. DŮVODY, KTERÉ VEDLY K ZAHÁJENÍ ŘÍZENÍ

(28) Komise se v souladu s rozsudkem *Matra v. Komise* ⁽³⁾ především chtěla ujistit, že zmíněné opatření neobsahuje doložky, které by byly v rozporu s ustanoveními Smlouvy v jiných oblastech než v oblasti státní podpory. Francouzských orgánů se zejména tázala, zda francouzské pobočky evropských podniků mohou využívat daňový úvěr bez ohledu na právní formu těchto poboček. Komise se rovněž dotazovala, zda vyloučení nákladů na subdodávky nemůže být považováno za diskriminaci z hlediska místa, kam náklady směřují.

⁽³⁾ Rozsudek Soudního dvora ze dne 15. června 1993, *Matra v. Komise* (Věc C 225/91), Sb. rozh. s. I-3203, bod 41).

(29) Komise navíc vyjádřila pochybnosti ohledně slučitelnosti zmíněného opatření s čl. 87 odst. 3 písm. d) Smlouvy. Nejprve zpochybnila, že je zmíněné opatření skutečnou podporou kultury. Komise, i když přiznává, že některé videohry lze považovat za kulturní produkty, vyjádřila pochybnosti, zda používaná kritéria výběru dovolují vybrat pro poskytnutí daňového úvěru pouze videohry, které mohou být považovány za kulturní produkty ve smyslu čl. 87 odst. 3 písm. d) Smlouvy.

(30) Prvním kritériem kulturní povahy navrženým francouzskými orgány pro výběr videoher, na něž se daňový úvěr vztahuje, je, že tyto hry představují adaptaci již existujícího díla z evropského kulturního dědictví na základě scénáře napsaného ve francouzštině. Na základě některých příkladů videoher, které byly uvedeny francouzskými orgány a které splňují toto kritérium, se však zdá, že vymezení kritéria by mohlo být široce interpretováno a neposkytovalo by všechny nutné záruky toho, že vybrané videohry budou skutečně adaptací již existujícího díla z evropského kulturního dědictví.

(31) Videohry jsou také způsobilé, pokud splňují „kritérium kvality a originality ztvárnění a představují přínos z hlediska evropské kulturní rozmanitosti a tvorby v oblasti videoher“. Toto kritérium by mohlo být rovněž předmětem široké interpretace, jež by umožnila považovat za způsobilé zejména hry se sportovní tematikou a/nebo simulační hry, jejichž kulturní obsah není zřejmý.

(32) Komise rovněž požádala francouzské orgány, aby ozřejmily kritérium, které má za cíl vyloučit z poskytnutí daňového úvěru hry „velmi násilného“ charakteru.

(33) Komise požádala o simulace založené na výrobě z posledních let, aby mohla posoudit úroveň výběru, které lze testem způsobilosti dosáhnout.

(34) Komise také vyjádřila pochybnosti o tom, zda je opatření navrženo tak, aby splňovalo stanovený cíl podporovat kulturu, a zejména zda má dostatečně stimulující účinek, zda neexistují jiné, vhodnější nástroje než toto opatření, a zda je přiměřené. K tomuto bodu Komise poznamenala, že opatření podpory musí vycházet ze správné definice způsobilých nákladů, aby mohlo být přiměřené. „Ostatní provozní náklady“ (mimo náklady na zaměstnance a odpisy hmotného majetku) jsou stanoveny paušální sazbou 75 % nákladů na zaměstnance. Komise

vyjádřila pochybnosti o tom, zda výpočet „ostatních provozních nákladů“ umožňuje určit skutečné náklady vynaložené způsobilými podniky na vývoj videoher.

(35) Komise poznamenala, že snížením výrobních nákladů podniků působících v tomto odvětví ve Francii by tento daňový úvěr mohl vést k posílení jejich pozice vůči evropským konkurentům. Komise se tedy ptala, zda jsou účinky na hospodářskou soutěž a na obchod natolik omezeny, aby bylo celkové hodnocení podpory příznivé.

4. PŘIPOMÍNKY ZÚČASTNĚNÝCH STRAN

(36) Ubisoft, TIGA⁽⁴⁾, GAME⁽⁵⁾, APOM⁽⁶⁾ a EGDF⁽⁷⁾ zdůrazňují, že podle jejich názoru jsou videohry kulturní produkty. Zdůrazňují, že hra je obecně jednou z nejstarších kulturních tradic lidstva, stejně tak jako její propojení s ostatními odvětvími kultury jako jsou film, hudba a výtvarné umění. Představují videohry jako audiovizuální produkty, které mohou ovlivňovat představivost, způsob myšlení, řeč a kulturní hodnoty hráčů, a to zejména u věkové skupiny 15 – 25 let. Podle jejich názoru videohry odrážejí kulturní prostředí, ve kterém byly vytvořeny, a to prostřednictvím použitého jazyka a humoru, hudby, prostředí (architektury a zejména krajiny...), postav (oděvu, původu), prostřednictvím scénáře, zobrazovaných námětů nebo příběhů a hratelosti. Například GAME zdůrazňuje, že se německé videohry často odehrávají v Německu nebo v Evropě a vycházejí z typicky místních příběhů (např. Siedler, což je strategická hra odehrávající se v 16. století). Naopak americká produkce se často odehrává ve Spojených státech a přejímá hollywoodskou estetiku. Japonské hry často vycházejí z národních mýtů a ze stylu japonských komiksů.

(37) Tyto třetí strany jsou toho názoru, že dopad opatření na obchod a na hospodářskou soutěž bude omezen a že opatření nepředstavuje skutečné riziko pro jejich domácí průmysl, zejména německý a britský. EGDF zvláště zdůrazňuje, že opatření tak, jak bylo oznámeno, tj. že umožňuje po dobu dvou let financovat 15 až 30 projektů do výše 20 %, povede pouze k omezené disproporcii, protože je na trh v každém členském státě každoročně uvedeno 1 500 videoher. TIGA dále poznamenává, že hospodářská soutěž je narušována hlavně třetími

⁽⁴⁾ Trade association representing the business and commercial interests of games developers (Profesní sdružení zastupující ekonomické a obchodní zájmy výrobců videoher ve Spojeném království a v Evropě).

⁽⁵⁾ Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V. (Spolkový svaz výrobců videoher v Německu).

⁽⁶⁾ Sdružení výrobců multimediálních produktů.

⁽⁷⁾ European Games Developer Federation (Evropská federace výrobců videoher).

zeměmi, a to hlavně Kanadou, kde je politika podpory průmyslu videoher ze strany orgánů mnohem aktivnější. Některé třetí strany také zdůrazňují, že by toto opatření mohlo vést k povzbuzení výroby videoher v celém Evropském společenství. GAME sdílí tento názor, nicméně za podmínky, že bude možné začlenit náklady na subdodávky do způsobilých nákladů; v opačném případě budou podniky, kterým byl poskytnut daňový úvěr, spíše internalizovat vlastní náklady, místo aby použily subdodávky.

- (38) ISFE⁽⁸⁾ zastupující vydavatele videoher (zejména Sony, Microsoft, Nintendo, Vivendi) se naopak domnívá, že videohry nemohou být považovány za kulturní produkty, ale pouze za produkty poskytující interaktivní zábavu. Zatímco filmový divák tiše sleduje dílo, hráč se v prvé řadě osobně a interaktivně zapojuje do hry, kde hrou vyprávěný příběh není ve skutečnosti podstatný. Narozdíl od filmů nejsou videohry nositelkami myšlenek nebo kulturních poselství. Jejich hlavní přínos spočívá naopak v hratelnosti a v interakci s jedním nebo více hráči. ISFE zdůrazňuje, že videohry musí být považovány za počítačové programy a ne za audiovizuální produkty. ISFE také pochybuje, že by údajné náklady na umělecké dílo mohly představovat víc než 50 % nákladů na pojetí videohry. Podle ISFE jsou s hratelností naopak jasně spojeny náklady na software, které jsou převažující a představují až 70 % výrobních nákladů. Podle ISFE by tento daňový úvěr ukázal neznalost skutečné podstaty videoher ze strany francouzských orgánů.
- (39) ISFE rovněž nevyklučuje, že snížením výrobních nákladů určité skupiny výrobců videoher ve Francii a podporou přesunu investic z jiných členských států do Francie, by opatření mohlo mít negativní dopad na hospodářskou soutěž. ISFE je také toho názoru, že tento daňový úvěr podpoří výrobu videoher, které neodpovídají požadavkům trhu, a upozorňuje na nebezpečí křížových dotací umožňujících výrobcům využívat podporu získanou pro jejich „kulturní“ hry na financování výroby čistě komerčních her. ISFE přesto schvaluje zásadu podpory videoher ve Francii, ale zdůrazňuje, že rámec Společenství pro státní podporu výzkumu, vývoje a inovací by byl vhodnějším právním základem takové podpory⁽⁹⁾.
- (40) Komentáře ADESE⁽¹⁰⁾ jsou obdobné. ADESE se domnívá, že videohry musí být hlavně považovány za počítačové

programy a ne za audiovizuální produkty, že výrobní náklady na videohry jsou hlavně technologického a ne uměleckého rázu, a proto by byla vhodnější podpora výzkumu a vývoje. ADESE se také domnívá, že by opatření mohlo mít negativní účinek na hospodářskou soutěž a na obchod mezi členskými státy, a to zejména na španělský průmysl. ADESE upozornilo na nebezpečí subjektivního hodnocení ze strany výboru odborníků pověřených uplatňováním kritérií výběru, které by mohlo být možným zdrojem diskriminace.

5. UPŘESNĚNÍ A ZMĚNY PRAVIDEL FRANCOUZSKÝMI ORGÁNY PO ZAHÁJENÍ ŘÍZENÍ

- (41) Po zahájení řízení a po jednání s Komisí francouzské orgány provedly určitý počet upřesnění a změn návrhu na daňový úvěr.
- (42) Potvrdily, že také francouzské pobočky evropských podniků budou moci využívat daňového úvěru bez ohledu na právní formu těchto poboček.
- (43) Co se týče kritéria, které má za cíl vyloučit z poskytnutí daňového úvěru hry „velmi násilného“ charakteru, francouzské orgány také vysvětlily, že komise odborníků pověřená určením toho, které hry jsou způsobilé, se bude opírat o jediný existující celoevropský klasifikační systém, tj. systém PEGI⁽¹¹⁾, který podrobně určuje, co znamená násilný charakter a zejména velmi násilný charakter (videohry klasifikované jako „+18“). Všechny hry klasifikované v systému PEGI jako „+18“ budou z poskytnutí daňového úvěru vyloučeny.
- (44) Francouzské orgány navíc provedly výraznou změnu selektivního testu. K tomu, aby bylo možné využít daňového úvěru, musí náklady na vývoj hry přesáhnout částku 150 000 EUR a hra nesmí obsahovat scény pornografického nebo velmi násilného charakteru. V této souvislosti došlo k podstatným změnám:
- (45) Hra musí být nyní realizována převážně ve spolupráci evropských autorů a spoluvůdčů.

⁽⁸⁾ Interactive Software Federation of Europe (Evropská federace interaktivních programů).

⁽⁹⁾ Úř. věst. C 323, 30.12.2006, s. 1.

⁽¹⁰⁾ Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (Španělské sdružení distributorů a vydavatelů programů pro volný čas).

⁽¹¹⁾ ISFE zavedla systém PEGI (Pan-European Game Information) v roce 2003 jako systém klasifikace videoher s cílem sjednotit evropské národní systémy. Systém získal podporu Evropské komise.

(46) Hra musí nyní také získat alespoň 14 bodů (z 22) podle kritérií uvedených v následující tabulce:

Kritérium	Počet bodů
1. Dědictví	Max. 4 body
Hra je adaptací díla uznaného za evropské dědictví historické, umělecké a vědecké NEBO	4 body
Hra je inspirována filmem, audiovizuálním, literárním nebo uměleckým dílem nebo evropským komiksem.	2 body
2. Původní výtvar	Max. 2 body
Hra je původním výtvozem (původní scénář / tvořivost grafického a zvukového prostředí).	Od 0 do 2 bodů
3. Kulturní obsah	Max. 8 bodů
Hra se zakládá na vyprávění	3 body
Náklady na umělecké dílo (!) představují víc než 50 % rozpočtu na výrobu.	2 body
Původní znění herního návodu je napsáno ve francouzštině.	1 bod
Hra je vydána v původním znění alespoň ve třech platných úředních jazycích Evropské unie.	1 bod
Hra pojednává o politické, sociální nebo kulturní problematice, která je podstatná pro evropské občany, a/nebo odráží hodnoty vlastní evropské společnosti.	1 bod
4. Náklady směřující do Evropy a státní příslušnost spoluvůrců	Max. 5 bodů
Nejméně 80 % nákladů na tvorbu se realizuje na území Evropské unie.	1 bod
Na hře spolupracovali evropští tvůrci.	Od 0 do 4 bodů
5. Vydavatelská a technologická inovace	Max. 3 body
Hra obsahuje jednu až tři inovace v šesti následujících oblastech: rozhraní člověk/stroj, obsah generovaný uživateli, umělá inteligence, kvalita provedení, interaktivita a funkčnost pro více hráčů, vyprávěcí stavba.	Od 0 do 3 bodů
Nejvyšší možný počet bodů	22 bodů

(!) Náklady způsobilé k daňovému úvěru odpovídají nákladům na pojetí a na tvorbu. Náklady na umělecké dílo pokrývají náklady na zaměstnance (mzdy a sociální odvody), zejména na režiséra, na asistenta režiséra, na uměleckého ředitele, na osoby zodpovědné za scénář, animaci a ozvučení. Do nákladů na umělecké dílo nespádají náklady na zaměstnance jako jsou osoby zodpovědné za programování, odpisy hmotného majetku, který bude přímo využíván pro vývoj videoher, a ostatní provozní náklady.

(47) Jak bylo požadováno v rozhodnutí o zahájení řízení, francouzské orgány provedly simulace na základě videoher vyrobených ve Francii v letech 2005 až 2006. Simulace podle kritérií popsaných v rozhodnutí o zahájení řízení ukazuje, že 49 % her by bylo způsobilých. Podle nových kritérií popsaných v bodě odůvodnění 46 by bylo způsobilých 31 % videoher.

zahrnuty do způsobilých nákladů až do výše 1 milionu EUR na projekt. Kromě toho souhlasily s tím, že „ostatní provozní náklady“ (tj. mimo náklady na zaměstnance a odpisy hmotného majetku) již nebudou stanoveny paušální sazbou 75 % nákladů na zaměstnance, ale budou zohledněny pouze provozní náklady skutečně vynaložené na vývoj způsobilých videoher.

(48) Co se týče otázky definice způsobilých nákladů, francouzské orgány zpřístupnily daňový úvěr subdodávkám s upřesněním, že náklady na subdodávky mohou být

(49) Francouzské orgány se zavázaly znovu toto opatření předložit ve lhůtě nejpozději do 4 let od jeho vstupu v platnost.

6. POSOUZENÍ OPATŘENÍ

6.1 Posouzení státní podpory

- (50) Ustanovení čl. 87 odst. 1 Smlouvy stanoví: „Podpory poskytované v jakékoli formě státem nebo ze státních prostředků, které narušují nebo mohou narušit hospodářskou soutěž tím, že zvýhodňují určité podniky nebo určitá odvětví výroby, jsou, pokud ovlivňují obchod mezi členskými státy, neslučitelné se společným trhem, nestanoví-li tato smlouva jinak“.
- (51) Opatření, které je předmětem tohoto rozhodnutí, je daňovým úvěrem snižujícím daň z příjmu právnických osob, kterou příjemci úvěru standardně musí hradit. Toto opatření má tedy bezpochyby charakter státních prostředků.
- (52) Cílem tohoto opatření je snížit výrobní náklady podnikům, jimž byl poskytnut úvěr; to znamená jejich skutečné a navíc selektivní zvýhodnění, protože ho může využívat pouze odvětví výroby videoher. Toto opatření tedy představuje selektivní zvýhodnění, které by mohlo vést k disproporcii v hospodářské soutěži ve smyslu čl. 87 odst. 1 Smlouvy.
- (53) Navíc podle informací o podílech na trhu, které francouzské orgány poskytly a které mají k dispozici pouze vydavatelé videoher, tři velcí francouzští vydavatelé videoher, tedy Ubisoft, Atari a VUGames, se v roce 2005 podíleli na trhu vydavatelů videoher tvořeném Spojeným královstvím, Německem, Francií, Španělskem a Itálií. V případě Ubisoftu činil tento podíl 6,4 %, v případě společnosti Atari 3,5 % a v případě VUGames 4,4 %. Studia usazená ve Francii, kterým je opatření určeno, se na obratu těchto vydavatelů podílejí pouze omezeně (25 % Ubisoft, 10 % Atari a 2 % VUGames). Zaujímají ale nezanedbatelný podíl na trhu těchto vydavatelů v pěti výše uvedených členských státech. Opatření má nesporně dopad na obchod uvnitř Společenství.
- (54) Vzhledem k výše uvedeným úvahám lze dospět k závěru, že zmíněné opatření představuje státní podporu ve smyslu Smlouvy.

6.2 Legalita podpor

- (55) Francouzský parlament přijal dne 31. ledna 2007 v rámci debaty k návrhu zákona o modernizaci televizního vysílání a o televizi budoucnosti návrh článku zavádějícího

daňový úvěr, který byl oznámen Komisi a na jehož základě Komise zahájila šetření. Toto znění zákona bylo zveřejněno v Úředním věstníku dne 7. března 2007. Francouzské orgány nicméně potvrdily, že prováděcí nařízení nebudou přijata dřív, než Komise přijme konečné rozhodnutí.

- (56) Komise tedy může dospět k závěru, že opatření podpory nebylo zavedeno a že francouzské orgány tudíž splnily povinnosti, které pro ně vyplývají z čl. 88 odst. 3 Smlouvy.
- (57) Francouzské orgány se navíc zavázaly doplnit znění zákona a návrhy prováděcích nařízení tak, aby do nich byly začleněny změny uvedené v oddílu 5.

6.3 Slučitelnost podpor se společným trhem

- (58) Komise se především podle zásady stanovené Soudním dvorem v rozsudku Matra⁽¹²⁾, musí ujistit, že podmínky pro získání daňového úvěru neobsahují doložky, které by byly v rozporu se Smlouvou v jiných oblastech než v oblasti státní podpory, a že zejména neumožňují žádnou diskriminaci na základě státní příslušnosti.
- (59) V tomto bodě je třeba poznamenat, že opatření neobsahuje žádné omezení, co se týče státní příslušnosti zaměstnanců nebo místa, kam způsobilé náklady směřují. Francouzské orgány zahrnuly náklady na subdodávky do způsobilých nákladů do maximální výše 1 milionu EUR a potvrdily, že tyto náklady jsou způsobilé, ať sídlí subdodavatelský podnik ve Francii nebo v jiném členském státu.
- (60) Opatření je určené podnikům vyrábějícím videohry a usazeným ve Francii včetně stálých francouzských poboček evropských podniků, jak to potvrdily francouzské orgány ve svých komentářích, které vypracovaly po přijetí rozhodnutí o zahájení řízení. Komise se domnívá, že omezení poskytování daňového úvěru pouze na takto definované podniky je vzhledem k francouzským daňovým předpisům neoddelitelné od podmínky zdanění příjmu právnických osob ve Francii, a je tedy odůvodněno fiskální povahou opatření.
- (61) Komise tedy může dospět k závěru, že opatření podpory neporušuje žádné z ustanovení Smlouvy v jiných oblastech než v oblasti státní podpory.

⁽¹²⁾ Rozsudek Matra v. Komise, výše uvedený v poznámce č. 3.

(62) Co se týká slučitelnosti opatření s právními předpisy Společenství o státních podporách, Komise dále poznamenává, že francouzské orgány oznámily opatření na základě čl. 87 odst. 3 písm. d) Smlouvy. Jak Komise uvedla v rozhodnutí o zahájení řízení, je třeba vyhodnotit slučitelnost tohoto opatření na základě tohoto článku podle následujících otázek:

- 1) Je skutečným cílem opatření podpora kultury?
- 2) Je opatření navrženo tak, aby dosáhlo svého cíle podporovat kulturu? Jedná se zejména o následující:
 - a) Je k tomu opatření vhodným nástrojem nebo existují jiné, vhodnější nástroje?
 - b) Má dostatečně stimulující účinek?
 - c) Je přiměřené? Nebylo by možné dosáhnout stejného výsledku s menší podporou?
- 3) Je narušení hospodářské soutěže a účinek na obchod omezen tak, že je celkové hodnocení podpory příznivé?

Existence cíle podporovat kulturu

(63) K obecné otázce, zda videohry mohou být považovány za kulturní produkty, Komise poznamenává, že Unesco přiznává průmyslu videoher charakter kulturního průmyslu a uznává i jeho roli pro zachování kulturní rozmanitosti⁽¹³⁾. Komise také bere na vědomí důvody předložené některými třetími stranami a francouzskými orgány, zejména ty, podle nichž mohou být videohry nositelkami představ, hodnot a námětů, které odrážejí kulturní prostředí, ve kterém vznikly, a podle nichž mohou ovlivňovat způsob myšlení a kulturní hodnoty uživatelů, a to obzvláště u mladých věkových skupin. Komise v tomto ohledu poznamenává, že Unesco přijalo Úmluvu o ochraně a podpoře rozmanitosti kulturních

projevů⁽¹⁴⁾. Krom toho Komise bere na vědomí, že se stále větší množství videoher šíří mezi různými věkovými a socioprofesionálními skupinami a mezi muži i ženami.

- (64) Ukazuje se, že hlavním cílem videoher je poskytnout interaktivní zábavu, jak zdůrazňuje ISFE. To nicméně není v rozporu s tím, že některé videohry mohou mít i kulturní rozměr, jako je tomu v případě některých divadelních forem, kde také dochází k interakci s diváky. I skutečnost, že lze považovat videohry spíše za počítačové programy než za audiovizuální produkty, nic nemění na tom, že některé z nich mohou být rovněž považovány za kulturní produkty ve smyslu čl. 87 odst. 3 písm. d) Smlouvy. Je tedy třeba dospět k závěru, že v případě některých videoher se může jednat o kulturní produkty⁽¹⁵⁾. To bylo ostatně výslovně uznáno v rozhodnutí o zahájení řízení⁽¹⁶⁾.
- (65) Komise také poznamenává, že výjimka obsažená v čl. 87 odst. 3 písm. d) musí jako každá výjimka z obecného pravidla uvedeného v čl. 87 odst. 1 být vykládána restriktivně. V odvětví výroby filmových a audiovizuálních děl sdělení Komise Radě, Evropskému parlamentu, Evropskému hospodářskému a sociálnímu výboru a Výboru regionů o určitých právních aspektech týkajících se kinematografických a jiných audiovizuálních děl stanoví, že k tomu, aby tato výjimka byla použitelná „každý členský stát musí dbát o to, aby obsah výroby, na kterou se podpora vztahuje, byl kulturní podle ověřitelných vnitrostátních kritérií (podle zásady subsidiarity)“⁽¹⁷⁾.
- (66) Tato zásada musí být v tomto případě použita a je tedy třeba ověřit, zda francouzské orgány vypracovaly ověřitelná vnitrostátní kritéria umožňující zaručit, že je obsah videoher způsobilých k daňovému úvěru skutečně kulturní. Komise měla pochybnosti ohledně kritérií původně použitých francouzskými orgány, a právě proto zahájila šetření týkající se tohoto daňového úvěru.
- (67) Je tedy třeba vyhodnotit nový selektivní test, a tak ověřit, zda je v souladu se zásadou uvedenou v bodě odůvodnění 65.

⁽¹⁴⁾ Úmluva, jež byla přijata generální konferencí Unesco dne 20. října 2005 a zavedena do práva Společenství rozhodnutím Rady 2006/515/ES ze dne 18. května 2006 o uzavření Úmluvy o ochraně a podpoře rozmanitosti kulturních projevů (Úř. věst. L 201, 25.7.2006, s. 15). Její znění je k dispozici na následujících internetových stránkách <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf>.

⁽¹⁵⁾ Tento závěr se nijak nedotýká klasifikace nebo posouzení videoher vyplývajících z vnitrostátních nebo mezinárodních norem.

⁽¹⁶⁾ Bod odůvodnění 39.

⁽¹⁷⁾ KOM(2001) 534 v konečném znění (Úř. věst. C 43, 16.2.2002, s. 6).

⁽¹³⁾ Viz stránky Unesco, zejména stránky týkající se kulturního průmyslu a jeho významu pro kulturu: http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=2461&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

- (68) K tomu, aby hra byla způsobilá, musí získat nejméně 14 bodů z 22. Na základě úvahy, kterou Komise uplatnila ve svém rozhodnutí ze dne 22. listopadu 2006 o státní podpoře N 461/05 (dále jen rozhodnutí „UK film tax incentive“) ⁽¹⁸⁾, je nezbytné mezi různými kritérii, která jsou součástí selektivního testu, určit ta, která lze považovat za podstatná pro posouzení kulturního obsahu videoher, a ujistit se, že počet bodů udělených těmto kritériím je dostatečný k tomu, aby bylo možné zaručit, že lze obsah způsobilých videoher považovat za kulturní v souladu s čl. 87 odst. 3 písm. d) Smlouvy.
- (69) První část testu obsahuje dvě kritéria týkající se dědictví a lze ji považovat za část s kulturním obsahem. To je jednoznačně případ kritéria, podle něhož se udělují 4 body, pokud je hra adaptací díla uznaného za evropské dědictví historické, umělecké a vědecké. Kritérium, podle něhož jsou udělovány 2 body, pokud je hra inspirována filmem, audiovizuálním, literárním nebo uměleckým dílem nebo evropským komiksem, má méně výrazný kulturní obsah, protože záleží na kulturní úrovni díla, kterým je videohra inspirována. To se nicméně odráží v nižším počtu bodů, které lze podle tohoto kritéria přidělit. Proto lze toto kritérium považovat za přiměřené a přijatelné.
- (70) Druhá část testu umožňuje udělit až 2 body podle původního charakteru videohry. Je zohledněna originalita scénáře a tvořivost grafického a zvukového prostředí. Ukazuje se, že tvořivost je u audiovizuálních produktů obecně považována za důležitý prvek produktů s kulturním obsahem. Navíc je tvořivost základním prvkem při definování kulturních projevů v Úmluvě Unesco o ochraně a podpoře rozmanitosti kulturních projevů ⁽¹⁹⁾. Mimoto je použití kritéria „původní výtvor“ doporučeno Nejvyšší radou pro literární a umělecké vlastnictví pro odlišení multimediálního díla od počítačového programu ⁽²⁰⁾. Simulace provedená francouzskými orgány navíc ukazuje, že se jedná o skutečně selektivní kritérium, protože pouze 13 ze 74 videoher vyrobených ve Francii v letech 2005 a 2006 získává 1 až 2 body. To je ukazatelem účinnosti tohoto kritéria pro dosažení cílené podpory kultury.
- (71) Třetí část testu se nazývá „kulturní obsah“. Kritérium, na jehož základě se přidělují 3 body videohrám zakládajícím se na vyprávění, může být považováno za kulturní. Spočívá v tom, že má být videohra založena na scénáři a příběhu, což vylučuje čistě simulační hry (například sportovní nebo bojové), jejichž kulturní charakter by byl sporný. Tím jsou upřednostňovány videohry, které se více blíží k filmům a jejichž kulturní obsah je tedy zjevnější.
- (72) Kritérium, na jehož základě se přidělují 2 body videohrám, u kterých je 50 % rozpočtu na výrobu určeno na náklady na umělecké dílo, může být také považováno za podstatné kulturní kritérium; svědčí totiž o zvláštní pozornosti, která je při výrobě videohry přikládána designu, scénáři, dialogu a hudbě, jež jsou důležitými prvky vedoucími k závěru, že má videohra celkově kulturní obsah. Díky takovému kritériu tedy lze zvýhodnit tyto hry vůči hrám techničtějším, jako jsou sportovní hry nebo hry čistě simulační, jejichž kulturní aspekt je méně zjevný. Úmluva Unesco o ochraně a podpoře rozmanitosti kulturních projevů se ostatně rovněž odvolává na umělecký rozměr při definování kulturního obsahu ⁽²¹⁾.
- (73) ISFE zpochybnilo skutečnost, že 50 % nákladů na výrobu hry může být povahy uměleckého díla, a zdůraznilo, že náklady na software obecně představují 70 % výrobních nákladů. Tento argument nezpochybňuje platnost kritéria, ale naopak ho posiluje, protože potvrzuje, že toto kritérium umožňuje přísnější výběr videoher.
- (74) Komise v každém případě poznamenává, že rozdíl mezi údaji poskytnutými ISFE a tvrzením francouzských orgánů, že se některé hry mohou vyznačovat náklady na umělecké dílo představujícími víc než 50 % výrobních nákladů, lze vysvětlit různými kategoriemi zohledněných nákladů. Náklady způsobilé k daňovému úvěru odpovídají pouze nákladům na pojetí a na tvorbu. Nezohledňují veškeré náklady na výrobu a například náklady na vyhledání a odstranění závad a na konečné testování jsou vyloučeny, což by mohlo vést ke zvýšení části nákladů na umělecké dílo.
- (75) Kromě toho je třeba zdůraznit, že francouzské orgány poskytly přesné příklady detailních rozpočtů na výrobu videoher, které jasně ukazují, že náklady na umělecké dílo tu mohou být převažující. To je navíc podpořeno komentáři některých třetích stran, z nichž například APOM, který zdůrazňuje, že tvůrčí prvky videohry jsou

⁽¹⁸⁾ Úř. věst. C 9, 13.1.2007, s. 1.

⁽¹⁹⁾ Ustanovení čl. 4 odst. 3 stanoví: „Kulturními projevy se rozumějí projevy, jež jsou výsledkem tvořivosti jednotlivců, skupin nebo společností a jež mají kulturní obsah.“

⁽²⁰⁾ Studie francouzské Nejvyšší rady pro literární a umělecké vlastnictví (Komise o právních aspektech multimediálních děl) ze dne 26. května 2005: „Právní režim multimediálních děl: autorská práva a právní jistota pro investory“.

⁽²¹⁾ Ustanovení čl. 4 bodu 2 stanoví: „Kulturním obsahem' se rozumí symbolický význam, umělecká dimenze a kulturní hodnoty, které mají původ v kulturních identitách nebo jsou jejich výrazem.“

dnes převažujícími a podstatnými prvky děl, že technologické a programové prvky jsou pouhými nástroji těchto tvůrčích prvků a představují v průměru jen omezenou část výrobní ceny. Komise poznamenává, že se tzv. náklady na software mohou lišit podle cyklu konzol a že mohou být skutečně vyšší na začátku cyklu.

přímo na programové složky videoher, u kterých ostatně ISFE zdůrazňuje jiný než kulturní charakter. S tímto argumentem lze souhlasit a není namístě považovat tato kritéria za podstatná pro posouzení kulturního obsahu způsobilých videoher.

- (76) Z výše uvedených důvodů se kritérium, jež je založeno na podílu na nákladech na umělecké dílo v rozpočtu, jeví v daném případě jako vhodné pro posouzení kulturního obsahu videoher.
- (77) Kritérium udělující 1 bod hře pojednávající o politické, sociální nebo kulturní problematice, která je podstatná pro evropské občany, a/nebo odráží hodnoty vlastní evropské společnosti, je samo o sobě také podstatné, pokud jde o výraz evropské kulturní identity.
- (78) Co se týká obou kritérií lingvistického typu (původní znění herního návodu ve francouzštině a původní znění hry vydané v alespoň třech jazycích Evropské unie včetně francouzštiny), kterým jsou udělovány celkem dva body, je třeba poznamenat, že hry ze simulace předložené francouzskými orgány tato kritéria téměř vždy splňují, a proto se jedná o kritéria poměrně málo diskriminující. Je možné mít určité výhrady, co se týká jejich vhodného charakteru pro hodnocení kulturního obsahu videohry. Navíc, aniž by byl jakkoliv zpochybnován zásadní kulturní význam jazyka, se zdá, že může být jazyk méně podstatný při posuzování kulturního obsahu videohry než je tomu například u filmu nebo knihy. Zdá se, že je opravdu možné změnit jazyk videohry, aniž by tím trpěla celistvost díla, což není možné u dabovaného filmu nebo u překladu knihy.
- (79) Čtvrtá část selektivního testu zahrnuje kritéria související s místem, kam náklady směřují, a se státní příslušností spolutvůrců. Ačkoli může mít přínos evropských tvůrců nepřímý dopad na evropský kulturní charakter videohry, kritéria související s místem, kam náklady směřují, a se státní příslušností spolutvůrců, nemají přímou souvislost s kulturním charakterem způsobilých videoher vzhledem k charakteristikám, jež jsou odvětví videoher vlastní. Komise ve svém rozhodnutí „UK Film Tax Incentive“ dospěla ke stejným závěrům ohledně obdobných kritérií používaných britskými orgány v rámci opatření týkajícího se daňového úvěru.
- (80) Pátá část testu zahrnuje kritéria související s vydavatelskou a technologickou inovací. Ta odkazují
- (81) Ukazuje se tudíž, že 14 bodů z maximálního počtu 22 (12 bodů, pokud nejsou lingvistická kritéria zohledněna) je uděleno kritériím, která lze oprávněně považovat za kritéria podporující kulturu podle čl. 87 odst. 3 písm. d) Smlouvy. To představuje tudíž více než polovinu možných bodů. Komise navíc zvažovala krajně hypotetickou situaci, tedy případ, že by hra obdržela nejvyšší možný počet bodů jak za kritéria, která lze z kulturního hlediska považovat za nepodstatná, tak i za kritéria lingvistická. Taková hra by získala 10 bodů. Musela by tedy získat ještě 4 body na základě kritérií podstatných z kulturního hlediska, aby překročila hranici 14 bodů nezbytných k tomu, aby byla způsobilá. K této „krajně hypotetické situaci“ pravděpodobně dochází zřídka. Ze 74 videoher ze simulace předložené francouzskými orgány jich pouze sedm odpovídá této situaci. Šest z nich je způsobilých, ale všechny získaly více než 4 body podle kritérií, jež jsou z kulturního hlediska považována za podstatná (a 6 bodů v případě, že jsou lingvistická kritéria zohledněna).
- (82) Navíc Komise poznamenává, že tento nový selektivní test založený na souboru přesných kritérií umožňuje snížit nebezpečí subjektivity při hodnocení videoher výběrem odborníků.
- (83) Komise poznamenává, že nový selektivní test navrhovaný francouzskými orgány je více omezující než původně oznámený test. Simulace poskytnuté francouzskými orgány ukazují, že 49 % videoher vyrobených ve Francii v letech 2005 až 2006 by bylo způsobilých na základě kritérií popsanych v rozhodnutí o zahájení řízení oproti 31 % na základě stávajícího testu. Jak Komise zdůraznila ve svém rozhodnutí o zahájení řízení, „pokud by opatření vedlo k podpoře výroby velkého podílu videoher, mohlo by se ukázat, že nedosáhlo svého původního cíle podporovat kulturu a že by mohlo vést k podpoře průmyslu⁽²²⁾“. Skutečnost, že bylo vybráno zhruba 30 % her, ukazuje, s ohledem na charakteristiky vlastní specifickému odvětví videoher, že opatření nemá pouhý průmyslový cíl spočívající v podpoře specifického odvětví.

(22) Bod odůvodnění 42.

(84) Je třeba tudíž dospět k závěru, že francouzské orgány vypracovaly ověřitelná vnitrostátní kritéria umožňující zaručit, že je obsah videoher způsobilých k daňovému úveru opravdu kulturní a že je tedy opatření podpory skutečnou podporou kultury.

Je opatření navrženo tak, aby splňovalo cíl podporovat kulturu?

(85) Komise se musí ujistit, že je opatření vhodné, že má dostatečně stimulující účinek a že je přiměřené.

Vhodný nástroj

(86) Co se týče prvního bodu, francouzské orgány vysvětlily, že daňový úvér je podle nich nejvhodnějším nástrojem ke splnění vybraného cíle. Francouzské orgány zvážily možnost oznámit toto opatření na základě rámce Společenství pro státní podporu výzkumu, vývoje a inovací, jak je ostatně navrhováno ISFE, ale zamítly ji, zejména protože tento právní základ neumožňoval cílené ovlivňování kulturního obsahu způsobilých videoher a zajištění určité rozmanitosti v nabídce videoher. Tento rámec by rovněž neumožňoval dosáhnout stejné úrovně podpory jako daňový úvér. Komise přiznává, že tento daňový úvér tak, jak je navržen, umožňuje skutečně směřovat veřejnou podporu na videohry s kulturním obsahem, a proto se ukazuje jako vhodný nástroj pro dosažení cíle, který byl vytyčen a kterým je podpora kultury. Komise navíc zdůrazňuje, že došla již v předchozích rozhodnutích⁽²³⁾ k závěru, že opatření formou daňového úveru jsou slučitelná s čl. 87 odst. 3 písm. d) Smlouvy.

Stimulující účinek

(87) Analýza trhu s videohrami se vyznačuje tendencí ke koncentraci nabídky, ke které by docházelo na úkor nezávislých výrobních studií, a tedy na úkor rozmanitosti nabídky⁽²⁴⁾. Trh s videohrami je do značné míry světovým trhem, kde hry pro konzoly představují dvě třetiny prodeje. Na tomto trhu jednoznačně převládají výrobci herních konzol, kteří nutí výrobcům videoher systém oprávnění a licencí, jež představují až 20 % konečné ceny hry.

⁽²³⁾ Viz například rozhodnutí ze dne 16. května 2006 ve věci N 45/06 – Daňový úvér na výrobu hudebních nahrávek, (Úř. věst. C 293, 2.12.2006, s. 6) a rozhodnutí ze dne 22. března 2006 ve věci NN 84/04 a N 95/04 – Režimy podpor pro kinematografii a audiovizuální produkci (Úř. věst. C 159, 30.6.2005, s. 24).

⁽²⁴⁾ Prameny: Digital Broadband content – the online computer and video game industry, OECD, DSTI/ICCP/IE(2004)13 v konečném znění, zveřejněné dne 12. května 2005. Zpráva pana Friese zaslaná panu Merovi, ministři hospodářství, financí a průmyslu a paní Nicole Fontaine, ministryni pro průmysl. – Návrhy na rozvoj průmyslu videoher ve Francii (22. prosince 2003).

(88) Mimoto se trh vyznačuje roztržitostí technických norem a chybějící interoperabilitou. Poptávka se vyznačuje tím, že dochází k pravidelnému obnovování nebo ničení herních zařízení domácností (konzoly a osobní počítače), a to průměrně jednou za šest let.

(89) Z tohoto důvodu je průmysl videoher neustále ve fázi rozběhu s velmi krátkými výrobními cykly a vyžaduje nákladné investice. Navíc se odpisy výrobních nákladů mohou realizovat převážně na vydavatelském trhu narozdíl například od výrobních nákladů na film, které mohou být také odepsány prostřednictvím práv na televizi vysílání nebo na prodej DVD.

(90) V této souvislosti se podle poskytnutých informací francouzský průmysl videoher obecně vyznačuje malými výrobními studii (méně než 200 zaměstnanců), která nemají dostatečné finanční kapacity, a jsou proto závislá na vydavatelích při financování svého rozvoje. Systém odměňování studií specializovaných na vývoj videoher vydavateli je závislý na prodeji po úhradě výrobních nákladů, na které vydavatelé poskytli zálohu. Francouzské orgány zdůraznily, že počet „kulturních“ videoher schopných splnit požadavky selektivního testu k tomuto daňovému úveru od roku 2000 neustále klesá. Zvláště zdůrazňují a uvádějí jako příklad, že je stále méně videoher odehrávajících se v historickém kontextu (Versailles, Pompeje, Egypt), a to od zániku výrobního studia Cryo Interactive, které se na tento žánr specializovalo.

(91) Daňový úvér založený na kritériích popsanych v oddílu 5 tohoto rozhodnutí by měl snížením výrobních nákladů videoher, které mají kulturní obsah, tyto videohry zvýhodňovat, a to ve srovnání s hrami, které poskytují pouze zábavu. Je třeba tudíž dospět k závěru, že opatření může mít pro svůj cíl dostatečně stimulující účinek.

Proporcionalita

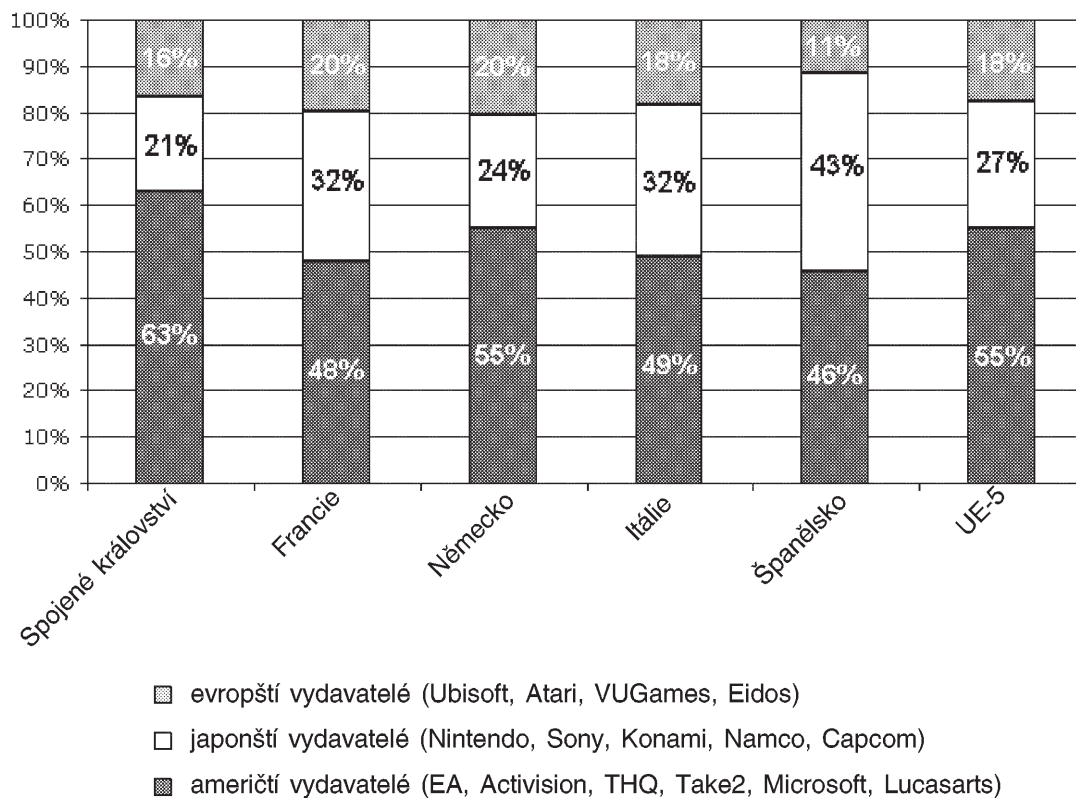
(92) Komise poznamenává, že míra podpory je pouze 20 %, což je poměrně málo ve srovnání s mírou podpor obecně povolených v kulturní oblasti. Míra podpory běžně povolená v oblasti filmu nebo audiovizuální produkce je 50 %.

- (93) Komise navíc poznamenává, že celkové způsobilé náklady jsou nyní správně a přesně definovány; budou tak zohledněny pouze provozní náklady mimo náklady na zaměstnance a odpisy hmotného majetku skutečně hrazené příjemcem daňového úvěru. Tento druh nákladů již totiž není stanoven paušálně ve výši 75 % nákladů na zaměstnance.
- (94) Lze tedy dospět k závěru, že opatření je také přiměřené. Navíc tím, že jsou zohledněny pouze náklady skutečně vynaložené na výrobu způsobilých her, je obava ISFE,

pokud jde o riziko křížených dotací mezi kulturními a komerčními hrami bezpředmětná.

Je narušení hospodářské soutěže a účinek na obchod omezen tak, že je celkové hodnocení podpory příznivé?

- (95) Z údajů poskytnutých francouzskými orgány vyplývá, že hlavními konkurenty na trhu s videohrami jsou hry japonské nebo severoamerické. Podíly evropských vydavatelů na hlavních evropských trzích v roce 2005 nikdy nepřesáhly 20 % a v průměru dosahovaly 18 %, jak ukazuje následující diagram:



- (96) Tyto údaje potvrzuje seznam 50 videoher předložený ISFE. Jedná se o videohry, které se ve Francii nejvíce prodávaly v roce 2006: 21 z nich vydaly japonské podniky, 19 americké a 10 evropské podniky. Tyto údaje jsou rovněž potvrzeny hodnocením podniků vyrábějících videohry podle výše obrátu sestaveným Evropskou audiovizuální observatoří v roce 2003, kde japonské a americké podniky zaujímají první čtyři místa.
- (97) Francouzští vydavatelé, kteří jsou nepřímými příjemci daňového úvěru, pokud vydávají videohry vyrobené

studii způsobilými k daňovému úvěru, mají logicky menší podíly na trhu; v roce 2005 se tři hlavní francouzští vydavatelé Ubisoft, Atari a VUGames podíleli 6,4 %, 3,5 % a 4,4 % na trhu vydavatelů videoher, který představovalo pět členských států uvedených v diagramu bodu odůvodnění 95. Navíc studia těchto vydavatelů usazená ve Francii představují pouze malý podíl na trhu těchto vydavatelů: 25 % Ubisoft (nebo-li 1,6 % na trhu představovaném těmito pěti členskými státy), 10 % Atari (nebo-li 0,35 %) a 2 % VUGames (zanedbatelný podíl).

- (98) Navíc je třeba zdůraznit, že bude subvencována pouze poměrně malá část videoher vyrobených ve Francii; simulace videoher vyrobených ve Francii v letech 2005 až 2006 ukazují, že by daňový úvěr mohlo v zásadě využít pouze 30 % z nich.
- (99) Je třeba také poznamenat, že i sdružení výrobců videoher jako je TIGA, GAME, APOM a EGDF ve svých komentářích k zahájení řízení zdůraznila malý dopad opatření na jejich domácí průmysl. EGDF, které zastupuje 500 studií v deseti členských státech, zejména zdůraznilo, že opatření tak, jak bylo oznámeno, tj. že umožňuje po dobu dvou let financovat 15 až 30 projektů do výše 20 %, povede pouze k omezené disproporci, protože je na trh každoročně uvedeno 1 500 videoher. Tyto komentáře jsou o to významnější, že byly vysloveny na základě návrhu popsáno v rozhodnutí o zahájení řízení, jehož rozsah působnosti byl od té doby zúžen.
- (100) GAME upozornila na možný negativní účinek opatření na obchod, protože v původním návrhu Francie nebyly náklady na subdodávky zahrnuty do způsobitelných nákladů. To by vedlo podniky, kterým byl poskytnut daňový úvěr, k tomu, aby internalizovaly své náklady, místo aby použily subdodávky, což je v tomto odvětví běžné. K tomu by mohlo dojít zejména na úkor podniků usazených v jiných členských státech, a tedy na úkor obchodu uvnitř Společenství. Tento negativní účinek je nicméně odstraněn, protože francouzské orgány souhlasily s tím, že náklady na subdodávky budou zahrnuty do způsobitelných nákladů až do výše 1 milionu EUR na projekt.
- (101) Komise se domnívá, že toto omezení z důvodu rozpočtu je v daném případě přijatelné, protože ve skutečnosti nemůže ovlivňovat většinu videoher vyrobených ve Francii. Francouzské orgány poskytly informace, podle kterých z celkového počtu 74 videoher uvedených v jejich simulaci jich 64 mělo rozpočet nižší než 2 miliony EUR, u osmi videoher se rozpočet pohyboval mezi dvěma a pěti miliony EUR a u dvou videoher rozpočet na výrobu přesahoval částku pěti milionů EUR. Vzhledem k průměrné výši rozpočtu na výrobu nebude pravděpodobně horní hranice jednoho milionu EUR nákladů na subdodávky schopná výrazně subdodávky omezit. Vzhledem k tomu, jak se rozpočty na výrobu videoher ve Francii vyvíjejí, si Komise vyhraduje právo znovu zvážit výši horní hranice, pokud bude toto opatření podpory znovu oznámeno do čtyř let od svého zavedení, v souladu se závazkem, který si francouzské orgány stanovily.
- (102) Komise má navíc za to, že dopad daňového úvěru na hospodářskou soutěž bude o to více omezen, čím bude trh s videohrami větší; tento trh dosáhl v roce 2003 v průměru 21 miliard USD, dlouhodobě narůstá meziročně přibližně o 13 % a ceny jsou na něm víceméně stabilní.
- (103) Komise dále poznamenává, že dvě třetí strany vyjádřily pochybnosti o možném negativním účinku opatření na obchod a hospodářskou soutěž. ISFE uvedlo, že opatření by mohlo vést k přesunu investic do Francie, a ADESE zdůraznilo možný negativní účinek opatření zejména na španělský průmysl. Tyto třetí strany nicméně neposkytly žádný číselný údaj nebo podrobné vysvětlení, které by Komisi umožnilo posoudit případné nebezpečí. Komise kromě toho poznamenává, že ISFE a ADESE zastupují vydavatele a distributory videoher. Jak již bylo vysvětleno v bodě odůvodnění 37, sdružení výrobců, kteří zastupují přímé konkurenty případných příjemců podpory, dospěla k závěru, že lze takové ohrožení hospodářské soutěže vyloučit. Komise má navíc za to, že studia specializovaná na vývoj videoher, která jsou příjemci daňového úvěru, nejsou v takové pozici, aby mohla uplatňovat tržní sílu na vydavatele tak, jak bylo vysvětleno v bodě odůvodnění 90. Také Ubisoft, jeden z hlavních francouzských vydavatelů, ve svých komentářích ostatně zdůraznil výhodnost podpory, která umožňuje rozvíjet evropskou nabídku a snížit finanční rizika vydavatelů tím, že se sníží výrobní náklady videoher.
- (104) Komise má navíc za to, že daňový úvěr nedosahuje takové úrovně, která by mohla ovlivnit rozhodování průmyslníků týkající se umístění investic, vzhledem k dalším faktorům těchto rozhodnutí, zejména k pracovním a platovým podmínkám. Co se přímo týká účinku opatření na španělský průmysl, Komise na základě diagramu uvedeného v bodě odůvodnění 95 navíc poznamenává, že právě ve Španělsku je podíl evropských vydavatelů na trhu nejnižší. Narozdíl od tvrzení ADESE a vzhledem k tomu, že z jeho strany chybějí přesnější údaje, je třeba dojít k závěru, že toto opatření podpory nemůže mít ve Španělsku výraznější dopad než v jiných členských státech.
- (105) V návaznosti na výše uvedené skutečnosti má Komise za to, že podpora nepovede k posílení tržní síly podniků, kterým byl poskytnut daňový úvěr, ani nebude narušovat dynamické pobídky účastníků trhu, ale naopak rozšíří nabídku na trhu. Lze tedy dojít k závěru, že narušení hospodářské soutěže a účinek opatření na obchod je omezen tak, že je celkové hodnocení podpory příznivé. Daňový úvěr na vývoj videoher je tedy slučitelný se společným trhem ve smyslu čl. 87 odst. 3 písm. d) Smlouvy.

PŘIJALA TOTO ROZHODNUTÍ:

Článek 1

Opatření, kterým Francie zavádí daňový úvěr na vývoj videoher, je slučitelné se společným trhem ve smyslu čl. 87 odst. 3 písm. d) Smlouvy.

Článek 2

Toto rozhodnutí je určeno Francouzské republice.

V Bruselu dne 11. prosince 2007.

Za Komisi
Neelie KROES
členka Komise
