

II

(Nelegislativní akty)

ROZHODNUTÍ

ROZHODNUTÍ KOMISE

ze dne 27. března 2014

o režimu státní podpory SA.36139 (13/C) (ex 13/N),

kterou Spojené království zamýšlí poskytnout pro videohry

*(oznámeno pod číslem C(2014) 1786)***(Pouze anglické znění je závazné)****(Text s významem pro EHP)**

(2014/764/EU)

EVROPSKÁ KOMISE,

s ohledem na Smlouvu o fungování Evropské Unie, a zejména na čl. 108 odst. 2 první pododstavec této smlouvy,

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

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

vzhledem k těmto důvodům:

I. POSTUP

- (1) Dne 25. ledna 2013 oznámilo Spojené království Komisi svůj záměr zavést od 1. dubna 2013 do 31. března 2017 daňovou úlevu pro videohry. Komise požádala dopisem ze dne 7. března 2013 o dodatečné informace, které Spojené království poskytlo dopisem ze dne 22. března 2013.
- (2) Dopisem ze dne 16. dubna 2013 informovala Komise Spojené království, že se rozhodla zahájit ve věci plánovaného opatření podpory řízení podle čl. 108 odst. 2 Smlouvy.
- (3) Rozhodnutí Komise o zahájení řízení („rozhodnutí o zahájení řízení“) bylo zveřejněno v *Úředním věstníku Evropské Unie* ⁽²⁾. Komise vyzvala zúčastněné strany k podání připomínek.
- (4) Spojené království předložilo své připomínky k rozhodnutí Komise dopisem ze dne 17. května 2013. Komise rovněž obdržela připomínky od zúčastněných stran. Zaslala je Spojenému království a poskytla mu možnost se k nim vyjádřit; jeho připomínky obdržela dopisem ze dne 22. srpna 2013. Dopisem ze dne 7. října 2013 Komise požádala Spojené království o další informace. Spojené království odpovědělo dopisem ze dne 4. listopadu 2013.

⁽¹⁾ Rozhodnutí Komise ve věci SA.36139 – daňová úleva pro videohry ve Spojeném království (Úř. věst. C 152, 30.5.2013, s. 24).

⁽²⁾ Srov. poznámku pod čarou 1.

II. POPIS OPATŘENÍ A DŮVODY PRO ZAHÁJENÍ ŘÍZENÍ

- (5) Cílem opatření umožňujícího daňovou úlevu pro videohry ve Spojeném království je poskytnout vývojářům videoher pobídku k produkci videoher založených na britské či evropské kultuře. Opatření vychází ze vzoru daňové pobídky pro film ve Spojeném království, kterou Komise schválila v roce 2006 ⁽³⁾ a v roce 2011 ji prodloužila ⁽⁴⁾ do 31. prosince 2015.
- (6) Navrhovaný celkový rozpočet opatření, které má probíhat do března 2017, je 115 milionů GBP. Předpokládané výdaje na rozpočtový rok 2013/2014 činí 10 milionů GBP a na následující tři rozpočtové roky vždy 35 milionů EUR. Podpora je financována Ministerstvem financí Spojeného království. Za hodnocení žádostí o certifikaci her založených na britské kultuře bude odpovídat certifikační oddělení Britského filmového ústavu.
- (7) Společnosti, které podléhají korporační dani ve Spojeném království a vytvoří videohry splňující kritéria, by mohly uplatnit daňovou úlevu z výdajů za zboží a služby užívané či spotřebovávané ve Spojeném království až do hodnoty 25 % rozpočtu na produkci. Úleva je poskytována jako dodatečný odečet způsobilých výrobních nákladů ze zdanitelného příjmu z videohry. Dodatečný odečet je však omezen na maximálně 80 % rozpočtu na produkci. Jestliže příjemci vznikla v daném účetním období ztráta, může požádat o daňový bonus. Podle článku 1217CF(3) návrhu novely zákona o korporační dani z roku 2009 jsou způsobilé výdaje omezeny na hlavní výdaje týkající se návrhu, produkce a testování hry.
- (8) Daňová úleva pro videohry ve Spojeném království podléhá kulturnímu testu podobně jako daňová pobídka pro film ve Spojeném království. Oba testy jsou rozděleny do čtyř oddílů: kulturní obsah, kulturní přínos, využití kulturních center Spojeného království a využití pracovníků v kultuře, kteří jsou občany nebo rezidenty Spojeného království nebo EHP.
- (9) Jelikož oznámené opatření je financováno odpočtem z daní, které jsou běžně splatné do státního rozpočtu, je financováno státem. Videohry se produkují v několika členských státech a existuje vnitřní trh s těmito videohrami. Jejich podpora proto může ovlivnit obchod a hospodářskou soutěž mezi členskými státy. V souladu s tím Komise v rozhodnutí o zahájení řízení shledala, že opatření představuje státní podporu ve smyslu čl. 107 odst. 1 Smlouvy. Komise měla rovněž pochybnosti, zda lze podporu považovat za slučitelnou s vnitřním trhem.
- (10) Zprvce měla Komise pochybnosti o tom, že je nezbytné nebo přiměřené spojovat s touto podporou územní podmínky. Spojené království založilo koncepci navrhovaného režimu na daňové pobídce pro film ve Spojeném království. Proto navrhlo, aby daňová úleva byla k dispozici pouze pro výdaje na zboží a služby užívané či spotřebovávané ve Spojeném království. Nicméně režim pobídky pro film využívá zvláštní výjimku z obvyklého zákazu územních omezení, kterou umožňuje sdělení o filmu ⁽⁵⁾, pouze pokud jde o podporu produkce filmů a televizních pořadů, nikoli pokud jde o videohry.
- (11) Zadruhé měla Komise pochybnosti, zda je podpora pro hry nezbytná, neboť se jedná o rychle rostoucí trh. Spojené království nepředložilo přesvědčivé důkazy, že by došlo k selhání trhu, které by bez státní podpory vedlo k nedostatečné produkci videoher založených na britské kultuře.
- (12) Kromě toho se Spojené království domnívá, že daňová úleva pro videohry ve Spojeném království je slučitelná s vnitřním trhem podle čl. 107 odst. 3 písm. d) Smlouvy. Komise však nebyla přesvědčena, že kulturní test navrhovaný Spojeným královstvím by v praxi vedl k selektivní identifikaci omezeného počtu videoher, které představují kulturní kvalitu, již trh bez podpory dostatečně nenabízí, a které by byly nutné pro zajištění dostatečného zastoupení a zohlednění britských a evropských kulturních témat ve videohrách.

⁽³⁾ Rozhodnutí Komise ze dne 22. listopadu 2006 ve věci N461/05 – UK Film Tax Incentive (Úř. věst. C 9, 13.1.2007, s. 1).

⁽⁴⁾ Rozhodnutí Komise ze dne 27. ledna 2011 ve věci SA.33234 – UK Film Tax Incentive Extension, (Úř. věst. C 142, 22.5.2012, s. 1).

⁽⁵⁾ Sdělení Komise o státní podpoře filmů a dalších audiovizuálních děl (Úř. věst. C 332, 15.11.2013, s. 1). Stejně tomu bylo ve sdělení Komise Radě, Evropskému parlamentu, Evropskému hospodářskému a sociálnímu výboru a Výboru regionů o některých právních aspektech filmových a ostatních audiovizuálních děl (Úř. věst. C 43, 16.2.2002, s. 6), které se použilo, když byl zahájen postup podle čl. 108 odst. 2 Smlouvy.

- (13) Komise rovněž vyjádřila obavu, že by podpora mohla podnítit soupeření v poskytování dotací v rámci Unie, a zpochybnila, že by možné narušení hospodářské soutěže bylo vyrovnáno pozitivními účinky.

III. PŘIPOMÍNKY ZÚČASTNĚNÝCH STRAN

- (14) Komise obdržela připomínky od jednoho členského státu, Francie, od vnitrostátních sdružení vývojářů her ze Spojeného království, Francie, Německa a Finska, Evropské federace vývojářů her (EGDF), veřejnoprávních subjektů Spojeného království zapojených do propagace filmů, jedné vysílací společnosti a profesních sdružení v oblasti filmové produkce ze Spojeného království. Všichni přispěvatelé zdůraznili kulturní kvalitu a význam, které hry mohou mít. Považovali tržní pobídky pro výrobu kulturně relevantnější her za nedostatečné. Nikdo z nich se nedomníval, že existuje riziko soupeření v poskytování finanční pomoci mezi členskými státy.
- (15) Pokud jde o nezbytnost podpory, zúčastněné strany uvedly, že Spojené království ztrácí své vedoucí postavení na trhu videoher, že v roce 2012 bylo ve Spojeném království vytvořeno méně než 10 % her, které byly uvedeny na jeho trh, že trh ovládají Severní Amerika a Asie a že probíhá odliv zaměstnanců do Kanady. Přispěvatelé poukázali rovněž na skutečnost, že hlavní výzvou pro členské státy je řešit hospodářskou soutěž ze třetích zemí, které hry silně dotují, zejména z Kanady.
- (16) Sdružení nezávislých vývojářů her Spojeného království (TIGA) předložilo četné příklady plánů a projektů, které mohly být ve Spojeném království/Evropě uskutečněny, kdyby existovala daňová úleva, ale bez ní k jejich realizaci nedošlo. Organizace United Kingdom Interactive Entertainment (Ukie), která ve Spojeném království zastupuje herní a interaktivní zábavní průmysl, uvedla, že na globálním trhu her působí na vývojáře tlak, aby své produkty zacílili na co nejširší trh. To zejména znamená, aby byly přístupné pro severoamerický trh a stále více také pro trhy na Dálném východě a aby odpovídaly kulturním normám a očekáváním těchto trhů. Proto jsou vývojáři her v Evropě pod stálým tlakem, aby nezdůrazňovali kulturně evropské prvky svých her s cílem prodávat je na celosvětovém trhu. Z toho důvodu je pro vývojáře her založených na evropské kultuře obtížnější získat soukromé financování. Organizace Ukie měla za to, že podpora by pomohla napravit selhání trhu.
- (17) Francie uvedla, že hry mají tendenci stále více zobrazovat „mezinárodní stereotypy“.
- (18) Na druhou stranu sdružení TIGA sdělilo, že 54 % obratu nezávislých vývojářů ve Spojeném království tvoří domácí prodej. To naznačuje, že kupující ve Spojeném království vykazují silné preference pro produkci ze Spojeného království. Navíc (podle údajů sdružení TIGA) mezi lety 2008 a 2011 v tomto odvětví více podniků vzniklo (216) než zaniklo (197).
- (19) Pokud jde o možné narušení hospodářské soutěže mezi členskými státy, sdružení TIGA připustilo, že nižší náklady skutečně ovlivňují rozhodnutí o umístění společností produkujících videohry; domnívalo se však, že hlavní narušení je způsobeno třetími zeměmi, jako je Kanada, kde toto odvětví roste díky veřejné podpoře. Podle sdružení TIGA zaměstnanost v tomto odvětví mezi roky 2008 a 2010 v Kanadě vzrostla o 33 %, zatímco ve Spojeném království o 9 % poklesla.

IV. PŘIPOMÍNKY SPOJENÉHO KRÁLOVSTVÍ

1. Povinná územní vázanost výdajů

- (20) Po vyjádření pochybností Komise o tom, zda by podmínky územní vázanosti výdajů vyplývající z testu „užívání či spotřebovávání ve Spojeném království“ byly přiměřené, se Spojené království zavázalo tyto obavy rozptýlit a změnit navrhovaný právní předpis tak, že výraz „užívané či spotřebovávané ve Spojeném království“ nahradí výrazem „užívané či spotřebovávané v Evropském hospodářském prostoru (EHP)“, a upřesnilo, že pro úlevu budou způsobilé veškeré výdaje vynaložené v EHP. Kromě toho hodlá omezit výši nákladů na subdodavatelskou činnost,

kteří jsou způsobilé pro financování. Podporovaný výrobce může subdodavatelům vyplatit způsobilé hlavní výdaje na projekt ve výši až 1 milion EUR, v souladu s daňovou úlevou pro videohry ve Francii⁽⁶⁾. Díky tomu bude podstatnou část vývoje hry provádět sám příjemce.

- (21) Spojené království se domnívá, že toto omezení způsobilosti nákladů na subdodavatelské činnosti má jen malý vliv na obchod mezi členskými státy. Z diskusí se zástupci z celého odvětví videoher, včetně malých a velkých vývojářů, vyplynulo, že vývoj videoher se stejně jako jiná tvůrčí odvětví vyznačuje vysokou mírou spolupráce, přičemž hlavní vývojové činnosti, jako je programování, design a umělecké ztvárnění, obvykle probíhají ve stejném místě.

2. Nezbytnost podpory

- (22) Pokud jde o nezbytnost podpory z důvodu nedostatečné produkce her založených na dané kultuře, předložilo Spojené království doklady o tom, že tyto hry jsou na ústupu, a to v relativním i absolutním měřítku. Spojené království souhlasí s tím, že obecně je odvětví videoher dynamické a rostoucí. V roce 2012 však bylo ve Spojeném království vytvořeno méně než 10 % her, které byly ve Spojeném království uvedeny na trh, ve srovnání s 16 % v roce 2008. Spojené království rovněž provedlo další analýzu her uvedených na trh ve Spojeném království mezi roky 2003 a 2012. Údaje ukazují trvalý pokles počtu her založených na britské kultuře a prudký pokles jejich podíl na trhu z 9 % všech her uvedených na trh ve Spojeném království (včetně her z jiných zemí) v roce 2003 na 4 % v roce 2006 a na 3 % v letech 2009 až 2012. V roce 2003 by kulturním testem prošlo 41 % her vytvořených ve Spojeném království oproti pouze zhruba 25 % v roce 2012.

- (23) Spojené království souhlasí s tím, že rozšíření her pro chytré telefony odstranilo některé překážky vstupu na trh pro menší vývojáře, kteří chtějí začít působit na trhu videoher. Údaje zveřejněné v roce 2011 skutečně ukazují, že počet videoher vyvíjených nově založenými podniky v posledním roce vzrostl. Pokud však jde o obsah těchto her, průzkum provedený v rámci programu univerzity Abertay pro prototypy videoher ukazuje, že z 306 návrhů mobilních a on-line her, které univerzity za uplynulé dva roky předložily malé podniky a mikropodniky z celého Spojeného království, se naprostá většina (255) neodehrávala ve Spojeném království ani neměla britské hrdiny či příběh⁽⁷⁾.

- (24) To lze vysvětlit skutečností, že kulturně významné hry mohou mít stejné výrobní náklady jako „globální hry“, avšak mnohem menší trh. Jejich produkce s sebou tudíž nese vyšší ekonomické riziko. Proto jsou videohry založené na britské/evropské kultuře komerčně méně životaschopné než globalizovanější videohry. Mezinárodní vydavatelé i domácí vývojáři pravděpodobně nebudou ochotni nést riziko spojené s produkcí kulturně relevantního obsahu, a namísto toho budou vytvářet obecnější obsah zacílený na mezinárodní trhy.

- (25) Z průzkumu Spojeného království vyplynulo, že prvky britské kultury jsou ve hrách oslabovány s cílem zajistit smlouvu na vydání hry na globálním trhu, která umožní financovat vývoj hry a zaručí další existenci vývojáře. Téměř tři čtvrtiny britských vývojářů videoher uvedly, že vytváření původního duševního vlastnictví se během posledních pěti let zpomalilo nebo zastavilo. Průzkum zjistil, že řada vývojářů musela změnit kulturní obsah svých videoher, aby splnila komerční požadavky. Celých 53 % respondentů uvedlo, že změnili postavy a prostředí her tak, aby potlačili britskou nebo evropskou tematiku.

- (26) Z tohoto hlediska je motivačním cílem financování dosáhnout toho, aby se pravděpodobně ekonomicky nevýnosné kulturní produkty staly komerčně životaschopnými, čímž se podpoří vytváření nových kulturních produktů, které by bez daňové úlevy nebylo možné realizovat, a aby se napomohlo rozvoji dovedností pro udržitelnou produkci kulturních produktů, videoher relevantních pro britskou kulturu/kulturu EHP.

3. Rozlišující kulturní test

- (27) Pokud jde o kulturní test, který zajišťuje, že se režim vztahuje pouze na hry založené na určité kultuře, Spojené království vysvětlilo, že zaprvé má daňový orgán HM Revenue and Customs („HMRC“) zvláštní specializované „oddělení pro tvůrčí odvětví“, které bude odpovídat za správu a kontrolu žádostí o daňovou úlevu pro videohry.

⁽⁶⁾ Rozhodnutí Komise ze dne 25. dubna 2012 ve věci SA.33943 – Prodloužení režimu podpory C 47/06 – Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo (Úř. věst. C 230, 1.8.2012, s. 3).

⁽⁷⁾ Univerzita tyto údaje shromáždila během svého programu pro prototypy videoher, jehož cílem je pomáhat malým podnikům, aby vytvořily funkční prototypy svých her.

Oddělení provádí u žádostí posouzení rizik a tento proces mimo jiné zaručuje, že budou řádně dodržována stanovená kritéria. Existuje tedy jasný postup pro uplatnění testu.

- (28) Pokud jde o prvky testu, které mají pomoci určit kulturní kvalitu hry, Spojené království objasnilo, že většina bodů, které je možné v rámci navrhovaného kulturního testu získat, se vztahuje k obsahu. Až 20 bodů z 31 se týká kulturního obsahu a přínosu hry. Patří sem prvky jako umístění příběhu, hlavní postavy, téma, na němž je videohra založena, použití anglického jazyka a odraz britské kultury a kulturního dědictví. Pouze 3 body se vztahují k umístění vývojových činností a zbývajících 8 bodů lze získat v případě, že příslušní kulturní pracovníci, například autor scénáře, skladatel hudebního doprovodu, designér, výtvarník nebo programátor, jsou občany nebo rezidenty Spojeného království nebo EHP. Navrhovaný test se tedy výrazně zaměřuje na obsah a nikoli na umístění činnosti. Toto zaměření na obsah je dále posíleno uplatněním pravidla o minimálním kulturním obsahu, „pravidlo nejvýznamnějších bodů“, které zajistí, že testem projdou pouze hry, které získají dostatečný počet bodů za kulturní obsah.
- (29) Toto zaměření na obsah zabraňuje obecnému uplatnění daňové úlevy. Spojené království provedlo analýzu her, které v něm byly uvedeny na trh v letech 2006, 2009 a 2012, přičemž kulturní test uplatnilo zpětně na všechny hry uvedené na trh během tohoto období, které byly vytvořeny ve Spojeném království. Z 822 her uvedených na trh ve Spojeném království v roce 2012 bylo pouze 74 vytvořeno vývojáři ve Spojeném království a z nich by kulturním testem prošlo 25,7 % (19 videoher), kdyby v té době existoval. Z testu vyplynulo, že i v letech 2006 a 2009 by se podíl těchto her na hrách vytvořených ve Spojeném království pohyboval kolem 27 % a jejich podíl mezi všemi hrami uvedenými na trh ve Spojeném království by činil 3 až 4 %.
- (30) Spojené království má za to, že 25,7 % míra úspěšnosti se nachází v rozpětí přijatém Komisí v případě francouzské daňové pobídky pro videohry⁽⁸⁾. V daném rozhodnutí z roku 2007 Komise shledala, že skutečnost, že je vybráno zhruba 30 % her, ukazuje, že Francií vypracovaná kritéria zaručují, že je obsah videoher způsobilých k daňové úlevě skutečně kulturní. Podobně se Spojené království domnívá, že kulturní test videoher je dostatečně restriktivní na to, aby zajistil, že podpora bude zaměřena na videohry založené na britské kultuře/kultuře EHP.
- (31) Spojené království kromě toho souhlasilo s tím, že režim oznámí jako počáteční pilotní projekt na dobu čtyř let a toto období využije pro sledování úlevy a zajištění toho, aby byla využívána v souladu s původním záměrem.

4. Soupeření v poskytování dotací

- (32) Pokud jde o obavy Komise, že by podpora mohla podnítit soupeření v poskytování dotací v rámci Unie, jež by vedlo k nepřiměřenému narušení hospodářské soutěže, Spojené království uvedlo, že takové soupeření v poskytování dotací by nastalo, kdyby velký počet členských států používal režimy pro zvýšení konkurenceschopnosti svých domácích odvětví. Spojené království se nedomnívá, že by k tomu mělo dojít. Přestože daňové výhody mohou být určujícím faktorem pro rozhodnutí o umístění podniku, podpora je především reakcí na daňové úlevy v Kanadě, USA a Jižní Koreji. Jediným dalším členským státem, který nabízí daňovou pobídku pro produkci kulturně relevantních videoher, je v současnosti Francie.
- (33) Soupeření v poskytování dotací by navíc bylo zaměřeno čistě na hospodářskou soutěž bez jakýchkoli kulturních omezení. Pokud by dvě nebo více zemí chtělo chránit produkci určitých kulturních produktů (na základě schváleného kulturního testu, neznamenalo by to soupeření v poskytování dotací.
- (34) Cílem navrhované podpory je chránit produkci videoher založených na britské/evropské kultuře, a proto podpora poskytne úlevu pouze pro zlomek videoher vytvořených ve Spojeném království a v Evropě a bude se vztahovat

⁽⁸⁾ Rozhodnutí Komise 2008/354/ES ze dne 11. prosince 2007 o státní podpoře C 47/06 (ex N 648/05) – Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo (Úř. věst. L 118, 6.5.2008, s. 16).

pouze na malou část celkových výdajů na vývoj videoher. Na základě diskusí se zástupci odvětví Spojené království odhaduje, že pouze zhruba 10 % videoher založených na britské/evropské kultuře bude mít rozpočet přesahující 5 milionů GBP. Většina výdajů na vývoj her se bude týkat výrazně menších projektů.

V. POSOUZENÍ OPATŘENÍ PODPORY

1. Klasifikace státní podpory

- (35) Podle čl. 107 odst. 1 Smlouvy jsou, pokud jde o podpory poskytnuté členskými státy, 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, pokud ovlivňují obchod mezi členskými státy, neslučitelné s vnitřním trhem.
- (36) Podpora pro produkci videoher poskytovaná po schválení daňovým úřadem HMRC přináší formou daňové úlevy finanční výhodu podnikům v odvětví produkce videoher na úkor rozpočtu ministerstva financí. Je tedy poskytnuta ze státních prostředků a lze ji přičíst státu. Účelem daného opatření je snížit výrobní náklady příjemce a představuje pro ně ekonomickou výhodu. Podpora je poskytována pouze podnikům v odvětví produkce videoher, a je proto selektivní. Má rovněž dopad na obchod a hospodářskou soutěž mezi členskými státy, protože videohry se vyrábějí také v jiných členských státech a obchoduje se s nimi po celém světě. Z tohoto důvodu představuje státní podporu ve smyslu čl. 107 odst. 1 Smlouvy.

2. Slučitelnost podpory s vnitřním trhem

- (37) Co se týče obecné zákonnosti režimu, Komise bere na vědomí, že Spojené království stáhlo ustanovení o územní vázanosti výdajů, které Komise považovala za problematické s ohledem na svobodu pohybu zboží a poskytování služeb na vnitřním trhu. Dále souhlasilo s omezením výše nákladů na subdodavatelské činnosti považované za způsobilé pro podporu na 1 milion GBP.
- (38) Komise se domnívá, že toto omezení je v daném případě přijatelné, neboť vzhledem k výši rozpočtů na produkci se nejvíce jako pravděpodobné, že by limit 1 milionu GBP na náklady na subdodavatelské činnosti výrazně bránil využití subdodávek. Spojené království očekává, že většina videoher, na něž se vztahuje jejich kulturní test, bude mít rozpočet na produkci nižší než 1 milion GBP. Pouze asi 10 % z těchto videoher by mělo mít rozpočet přesahující 5 milionů GBP. V závislosti na vývoji rozpočtů na produkci videoher ve Spojeném království si Komise vyhrazuje právo výši horní hranice znovu zvážit, až bude toto opatření podpory do čtyř let od svého zavedení znovu oznámeno v souladu se závazkem, který si Spojené království stanovilo.
- (39) Spojené království má v úmyslu odůvodnit podporu vývoje her jako podporu určenou na pomoc kultuře. Proto by se muselo provádět posouzení podle čl. 107 odst. 3 písm. d) Smlouvy. Komise dosud nevypracovala pokyny pro uplatnění tohoto ustanovení na podporu her. O možnosti poskytování podpory pro hry se však hovoří ve sdělení o filmu. V odstavci 24 sdělení se uvádí, že opatření na podporu videoher budou i nadále posuzována případ od případu. Pokud bude možné prokázat, že režim podpory zaměřený na videohry, které slouží kulturním a vzdělávacím účelům, je nezbytný, uplatní Komise kritéria intenzity podpory uvedená ve sdělení o filmu.
- (40) Komise proto musí posoudit slučitelnost opatření přímo na základě čl. 107 odst. 3 písm. d) Smlouvy. Bude muset ověřit, zda skutečně slouží na pomoc kultuře a zda neovlivní podmínky obchodu a hospodářské soutěže v Unii v míře odporující společnému zájmu. To znamená, že musí být vhodným nástrojem k dosažení tohoto cíle, zejména že bez této podpory by účastníci trhu neměli dostatečné pobídky pro produkci požadovaného druhu her. Pokud jde o přiměřenost podpory, je možné analogicky použít maximální intenzity podpory stanovené ve sdělení o filmu pro audiovizuální dílo. Komise již posoudila kulturní cíl a nezbytnost podpory pro určité videohry ve dvou rozhodnutích ohledně podpory pro videohry ve Francii, jež byla zmíněna v bodech odůvodnění 20 a 30 výše.

a) *Pomoc kultuře*

- (41) Aby byla podpora pro hry navrhovaná Spojeným královstvím slučitelná s čl. 107 odst. 3 písm. d) Smlouvy, musí být určena na pomoc kultuře. Na základě změny režimu a doplňujících důkazů předložených Spojeným královstvím je Komise přesvědčena, že Spojené království bude uplatňovat skutečně selektivní kulturní test, který zajistí, že podpora bude poskytnuta pouze na pomoc kultuře v souladu s čl. 107 odst. 3 písm. d) Smlouvy.
- (42) Komise zaprvé bere na vědomí vysvětlení podaná Spojeným královstvím, pokud jde o test používaný k určení kulturní kvality hry (body odůvodnění 27 až 29): většina bodů, které je v rámci navrhovaného kulturního testu možno získat, až 20 z celkem 31 bodů, se vztahuje ke kulturnímu obsahu a přínosu hry. To je dále posíleno uplatněním pravidla o minimálním kulturním obsahu, „pravidlo nejvýznamnějších bodů“, které zajistí, že testem projdou pouze hry, které získají dostatečný počet bodů za kulturní obsah.
- (43) Toto zaměření na obsah zabraňuje obecnému uplatnění daňové úlevy. Simulace kulturního testu vycházející z her uvedených na trh v dřívějších letech ukázaly, že kulturním testem by prošlo 26 % až 27 % her produkovaných ve Spojeném království. Tato míra úspěšnosti ukazuje, že kritéria testu zajišťují, že obsah videoher způsobilých k daňové úlevě je skutečně kulturní, a že test je dostatečně restriktivní na to, aby byla podpora cílená na videohry založené na britské/evropské kultuře. Pro srovnání, ve svém rozhodnutí z roku 2007 ohledně francouzské daňové pobídky pro videohry⁽⁹⁾ Komise došla k závěru, že způsobilost zhruba 30 % her ukazuje, že test je dostatečně selektivní.
- (44) Vzhledem k tomu byly pochybnosti vyjádřené v rozhodnutí o zahájení řízení rozptýleny. Skutečnost, že je vybráno jen asi 27 % her, ukazuje, že toto opatření nemá pouhý průmyslový cíl spočívající v podpoře specifického odvětví, ale cíl skutečně kulturní. Opatření podpory tudíž sleduje skutečný cíl pomoci kultuře.

b) *Vhodnost, nezbytnost a přiměřenost opatření*

- (45) Daňová úleva pro videohry na základě čl. 107 odst. 3 písm. d) Smlouvy by měla být vhodným nástrojem ke splnění vybraného cíle. Státní podpora pro jiné účely, která by nebyla zaměřena na tento kulturní cíl, by pravděpodobněji podporovala průmyslové cíle související s daným odvětvím. Komise uznává, že navržená daňová úleva umožňuje skutečně směřovat veřejnou podporu na videohry s kulturním obsahem, a proto je vhodným nástrojem pro dosažení vybraného kulturního cíle.
- (46) S ohledem na velmi dynamický rozvoj a vývoj trhu her předložilo Spojené království údaje dokládající, že podpora je nezbytná pro udržení rozumné produkce takovýchto her, jelikož bez podpory pro kulturní hry by jejich produkce a podíl na trhu výrazně poklesly. Údaje ukazují trvalý pokles počtu her založených na britské kultuře a prudký pokles jejich podíl na trhu z 9 % všech her uvedených na trh ve Spojeném království v roce 2003 na 4 % v roce 2006 a na 3 % v letech 2009 až 2012.
- (47) Kulturně významné hry mohou mít stejné výrobní náklady jako globální hry, avšak mnohem menší trh. Jejich produkce s sebou tudíž nese vyšší ekonomické riziko. Videohry s obsahem založeným na britské/evropské kultuře jsou proto komerčně méně životaschopné než globalizovanější videohry. Z toho důvodu jsou vývojáři her v Evropě pod stálým tlakem trhu, aby nezdůrazňovali kulturně evropské prvky svých her s cílem prodávat je na celosvětovém trhu. Pro vývojáře her založených na evropské kultuře je obtížnější získat soukromé financování.
- (48) Navrhovaná daňová úleva by měla podpořit výrobu videoher s kulturním obsahem na rozdíl od her, které přinášejí pouze zábavu, a to snížením jejich produkčních nákladů. Lze tedy dospět k závěru, že opatření bude pravděpodobně mít ve vztahu ke svému cíli dostatečně stimulující účinek.

⁽⁹⁾ Viz poznámka pod čarou č. 8.

- (49) Kromě toho je opatření podpory přiměřené, jelikož omezuje intenzitu podpory na 25 % produkčních nákladů skutečně vynaložených na produkci způsobilých her. To je méně než 50 % intenzita podpory povolená pro audiovizuální produkci podle odstavce 52 bodu 1) sdělení o filmu, které se použije analogicky, pokud jde o přípustnou intenzitu podpory.
- (50) Aby nedošlo k ovlivnění podmínek obchodu a hospodářské soutěže v Unii v rozsahu, který je v rozporu se společným zájmem, je rovněž třeba, aby byly narušení hospodářské soutěže a vliv na obchod, které opatření vyvolává, vyrovnány jeho příznivými účinky.
- (51) Podle údajů poskytnutých Spojeným královstvím a zástupci odvětví bylo v roce 2012 ve Spojeném království vytvořeno méně než 10 % her, které zde byly vydány. Tržní podíl způsobilých her uvedených na trh ve Spojeném království je poměrně malý (4–5 %). Také podíl způsobilých her mezi videohrami produkovánými ve Spojeném království je poměrně nízký, přibližně 27 %.
- (52) Navíc žádná potenciálně postižená třetí strana nepoukázala na možný negativní účinek opatření. Naopak, sdružení výrobců videoher, která po zahájení řízení předložila své připomínky (TIGA a EGDF), zdůraznila malý dopad opatření na jejich domácí odvětví a jeho celkový dopad ve vztahu ke konkurenci především ze Severní Ameriky a Dálného východu. Soupeření v poskytování finanční pomoci mezi členskými státy by proto bylo spíše nepravděpodobné.
- (53) V každém případě je užitečné, že Spojené království omezuje dobu trvání režimu na čtyři roky, aby umožnilo hodnocení jeho uplatňování a přezkum kritérií s ohledem na vývoj trhu.
- (54) Komise proto dospěla k závěru, že pochybnosti vyjádřené v rozhodnutí o zahájení řízení byly rozptýleny. Narušení hospodářské soutěže a vliv opatření na obchod mezi členskými státy jsou nyní omezeny tak, že nejsou v rozporu se společným zájmem.

VI. ZÁVĚR

- (55) Komise se proto domnívá, že podpora nepovede k nepřiměřenému posílení tržní síly podniků, kterým je podpora poskytnuta, ani k narušení dynamických pobídek pro účastníky trhu, ale naopak rozšíří nabídku na trhu. Lze tedy dojít k závěru, že narušení hospodářské soutěže a vliv opatření na obchod jsou omezeny tak, že celkové hodnocení podpory je příznivé. Proto je daňová úleva na vývoj videoher slučitelná s vnitřním trhem na základě čl. 107 odst. 3 písm. d) Smlouvy,

PŘIJALA TOTO ROZHODNUTÍ:

Článek 1

Státní podpora, kterou Spojené království zamýšlí poskytnout pro videohry prostřednictvím změny zákona o korporační dani z roku 2009, je slučitelná s vnitřním trhem ve smyslu čl. 107 odst. 3 písm. d) Smlouvy o fungování Evropské unie.

Provedení tohoto opatření podpory se proto povoluje.

Článek 2

Toto rozhodnutí je určeno Spojenému království Velké Británie a Severního Irska.

V Bruselu dne 27. března 2014.

Za Komisi
Joaquín ALMUNIA
místopředseda