

II

(Ikke-lovgivningsmæssige retsakter)

AFGØRELSER

KOMMISSIONENS AFGØRELSE

af 27. marts 2014

om den af Det Forenede Kongerige påtænkte statsstøtteordning SA.36139 (13/C)(ex 13/N)

til fordel for udvikling af computerspil

(meddelt under nummer C(2014) 1786)

(Kun den engelske udgave er autentisk)

(EØS-relevant tekst)

(2014/764/EU)

EUROPA-KOMMISSIONEN HAR —

under henvisning til traktaten om Den Europæiske Unions funktionsmåde, særlig artikel 108, stk. 2, første afsnit,

under henvisning til aftalen om Det Europæiske Økonomiske Samarbejdsområde, særlig artikel 62, stk. 1, litra a),

efter at have opfordret interesserede parter til at fremsætte deres bemærkninger i henhold til disse artikler⁽¹⁾, under hensyntagen til disse bemærkninger, og

ud fra følgende betragtninger:

I. SAGSFORLØB

- (1) Den 25. januar 2013 anmeldte Det Forenede Kongerige, at man påtænkte at lempe skatten på udvikling af computerspil fra 1. april 2013 til 31. marts 2017 til Kommissionen. I brev af 7. marts 2013 udbad Kommissionen sig yderligere oplysninger, som Det Forenede Kongerige fremsendte ved brev af 22. marts 2013.
- (2) Ved brev af 16. april 2013 underrettede Kommissionen Det Forenede Kongerige om sin afgørelse om at indlede proceduren i artikel 108, stk. 2, i TEUF, i forhold til den planlagte støtteforanstaltning.
- (3) Kommissionens afgørelse om at indlede proceduren (»åbningsafgørelsen«) blev offentliggjort i *Den Europæiske Unions Tidende* ⁽²⁾. Kommissionen opfordrede deri interesserede parter til at fremsætte deres bemærkninger.
- (4) Det Forenede Kongerige fremsendte sine bemærkninger til afgørelsen ved brev af 17. maj 2013. Kommissionen modtog også bemærkninger fra interesserede parter. Disse videresendte den til Det Forenede Kongerige, som fik mulighed for at reagere på dem, og Kommissionen modtog Det Forenede Kongeriges bemærkninger hertil ved brev af 22. august 2013. Ved brev af 7. oktober 2013 anmodede Kommissionen Det Forenede Kongerige om yderligere oplysninger. Det Forenede Kongerige svarede ved brev af 4. november 2013.

⁽¹⁾ Kommissionens afgørelse i sag nr. SA.36139 — Skattelempe til udvikling af computerspil i Det Forenede Kongerige (EUT C 152 af 30.5.2013, s. 24).

⁽²⁾ Se fodnote 1.

II. BESKRIVELSE AF FORANSTALTNINGEN OG BEGRUNDELSE FOR AT INDLEDE PROCEDUREN

- (5) Formålet med Det Forenede Kongeriges lempelse af skatten på udvikling af computerspil er at give udviklere af computerspil et incitament til at producere kulturelt set britiske eller europæiske computerspil. Foranstaltningen er bygget op efter samme model som Det Forenede Kongeriges lempelse af skatten på filmproduktion, der blev godkendt af Kommissionen i 2006 ⁽³⁾, og som i 2011 ⁽⁴⁾ blev forlænget indtil den 31. december 2015.
- (6) Det samlede foreslåede budget for foranstaltningen, som planlægges at løbe indtil marts 2017, er på 115 mio. GBP. Den forventede udgift for regnskabsåret 2013/2014 er på 10 mio. GBP og i hvert af de tre følgende regnskabsår 35 mio. GBP. Støtten finansieres af Det Forenede Kongeriges finansministerium. Vurderingen af ansøgninger om certificering af britiske kulturelle spil varetages af det britiske filminstituts certificeringskontor (British Film Institute Certification Unit).
- (7) Selskaber, der virksomhedsbeskattes i Det Forenede Kongerige, og som udvikler støtteberettigede computerspil, kan søge om fradrag for udgifter til varer og tjenesteydelser, som er anvendt eller forbrugt i Det Forenede Kongerige, på op til 25 % af produktionsbudgettet. Skattelempelsen opnås ved at der foretages et yderligere fradrag af de støtteberettigede produktionsomkostninger i de skattepligtige indtægter fra computerspil. Dog kan højst yderligere 80 % af produktionsbudgettet fradrages. Hvis støttemodtageren pådrager sig et tab i regnskabsperioden, kan denne anmode om en skattegodtgørelse. Ifølge afsnit 1217CF, stk. 3, i lovforslaget om ændring af selskabsskatteoven af 2009 er støtteberettigede udgifter begrænset til »core expenditure«, dvs. nøgleudgifter til udvikling, produktion og test af spillet.
- (8) Det Forenede Kongeriges lempelse af skatten på udvikling af computerspil er underlagt en kulturel test tilsvarende testen af film i forbindelse med Det Forenede Kongeriges lempelse af skatten på filmproduktion. Begge test er delt i fire: kulturelt indhold, kulturelt bidrag, anvendelse af Det Forenede Kongeriges kulturelle knudepunkter og brug af kulturelle udøvere, som er statsborgere eller bosiddende i Det Forenede Kongerige eller et EØS-land.
- (9) Da den anmeldte foranstaltning finansieres af et fradrag i den skat, der normalt betales til staten, er der tale om statslig finansiering. Der produceres computerspil i flere medlemsstater, og der findes et indre marked for sådanne computerspil. Støtte til computerspil kan derfor påvirke samhandelen og konkurrencen mellem medlemsstaterne. Følgelig fandt Kommissionen i sin afgørelse om at indlede den formelle undersøgelse, at foranstaltningen udgør statsstøtte i henhold til artikel 107, stk. 1, i TEUF. Kommissionen udtrykte også tvivl om, hvorvidt støtten kunne anses for at være forenelig med det indre marked.
- (10) For det første var Kommissionen i tvivl om, hvorvidt foranstaltningen er nødvendig eller står i et rimeligt forhold til målet om at knytte territoriale betingelser til en sådan støtte. Det Forenede Kongerige har bygget den foreslåede ordning på Det Forenede Kongeriges lempelse af skatten på filmproduktion. Derfor er det blevet foreslået, at skattefradraget kun gælder udgifter til varer og tjenesteydelser, der er anvendt eller forbrugt i Det Forenede Kongerige. Filmordningen er dog omfattet af en særlig undtagelse med hensyn til det sædvanlige forbud mod territoriale restriktioner, som ifølge meddelelsen om biograffilm ⁽⁵⁾ kun er tilladt for produktionsstøtte til film og tv-programmer, ikke for støtte til computerspil.
- (11) For det andet var Kommissionen i tvivl om, hvorvidt støtte til spil ville være nødvendig, når det pågældende marked er i hastig vækst. Det Forenede Kongerige fremlagde ikke overbevisende dokumentation for, at der ville opstå et markedssvigt med underproduktion af kulturelt britiske computerspil til følge, hvis der ikke blev givet statsstøtte.
- (12) Endvidere finder Det Forenede Kongerige, at lempelsen af skatten på udvikling af computerspil er forenelig med det indre marked efter artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF. Kommissionen var imidlertid ikke overbevist om, at den kulturelle test, som er foreslået af Det Forenede Kongerige, i praksis ville føre til en selektiv identifikation af det begrænsede antal computerspil, der har en kulturel kvalitet, som ikke i tilstrækkelig grad udbydes på markedet uden støtte, og som ville være afgørende for at sikre, at britiske og europæiske kulturelle temaer repræsenteres og afspejles i computerspillene.

⁽³⁾ Kommissionens afgørelse af 22. november 2006 i sag N 461/05 — Skattelempelse til filmproduktion i Det Forenede Kongerige (EUT C 9 af 13.1.2007, s. 1).

⁽⁴⁾ Kommissionens afgørelse af 27. januar 2011 i sag SA.33234 — Skattelempelse til filmproduktion i Det Forenede Kongerige (EUT C 142 af 22.5.2012, s. 1).

⁽⁵⁾ Meddelelse fra Kommissionen om statsstøtte til film og audiovisuelle værker (EUT C 332 af 15.11.2013, s. 1). Dette var også tilfældet i Kommissionens meddelelse til Rådet, Europa-Parlamentet, Det Økonomiske og Sociale Udvalg og Regionsudvalget om visse juridiske aspekter vedrørende biograffilm og andre audiovisuelle værker (EFT C 43 af 16.2.2002, s. 6), som fandt anvendelse, da proceduren i artikel 108, stk. 2, i TEUF blev indledt.

- (13) Endelig ønskede Kommissionen at undgå, at støtten ville føre til et støttekapløb i EU, og tvivlede på, at de potentielle konkurrencefordrejninger ville blive opvejet af positive virkninger.

III. BEMÆRKNINGER FRA INTERESSEREDE PARTER

- (14) Kommissionen modtog bemærkninger fra én medlemsstat, Frankrig, nationale spiludviklersammenslutninger i Det Forenede Kongerige, Frankrig, Tyskland og Finland, European Game Developer Federation («EGDF»), offentlige organer i Det Forenede Kongerige, der er aktive inden for fremme af film, et tv-selskab samt filmproducent-sammenslutninger i Det Forenede Kongerige. Alle parter understregede den kulturelle kvalitet og betydning, som spil kan have. De mente, markedet gav utilstrækkelige incitamenter til produktion af kulturelt mere relevante spil. Ingen af dem fandt, at der var fare for et støttekapløb mellem medlemsstaterne.
- (15) De interesserede part påpegede for så vidt angår støttens nødvendighed, at Det Forenede Kongerige er ved at miste sin førerposition på computerspilmarkedet, at færre end 10 % af de spil, der blev udgivet i Det Forenede Kongerige i 2012, blev udviklet i Det Forenede Kongerige, at markedet er domineret af Nordamerika og Asien, og at der foregår en personaleflugt til Canada. Parterne påpegede også, at medlemsstaternes primære udfordring er at tage konkurrencen op mod tredjelande, der yder store tilskud til computerspil, især Canada.
- (16) Det Forenede Kongeriges sammenslutning af uafhængige spiludviklere, Independent Game Developers Association («TIGA») indsendte talrige eksempler på planer og projekter, hvori computerspil i Det Forenede Kongerige/Europa kunne være blevet lavet ved hjælp af en skattelempe, men ikke blev det. UK Interactive Entertainment («Ukie»), der repræsenterer branchen for spil og interaktiv underholdning, bemærkede, at det globale spilmarked skaber et pres på spiludviklerne, der har incitament til at målrette deres produkter mod det bredest mulige marked. Det betyder navnlig, at de rettes mod det nordamerikanske marked og i stigende grad mod de fjernøstlige markeder, så spillene opfylder disse markeders kulturelle normer og forventninger. Dermed lægges der et konstant pres på spiludviklerne i Europa, som ikke må understrege de kulturelt europæiske elementer i deres spil for at kunne sælge dem globalt. Derfor er det sværere for udviklerne af kulturelt europæiske spil at opnå privat finansiering. Ukie mente således, at støtten vil bidrage til at afhjælpe et markedssvigt.
- (17) Frankrig bemærkede spillenes tendens til i stigende grad at følge »internationale stereotyper«.
- (18) På den anden side berettede TIGA, at 54 % af omsætningen hos Det Forenede Kongeriges uafhængige udviklere kommer fra salg i Det Forenede Kongerige. Dette tyder på, at forbrugerne i Det Forenede Kongerige har en stærk præference for hjemlige produkter. Mellem 2008 og 2011 var der ifølge TIGA desuden flere nystartede virksomheder (216) end lukninger (197) i sektoren.
- (19) Med hensyn til en eventuel konkurrencefordrejning blandt medlemsstaterne medgav TIGA, at lavere omkostninger påvirker beslutningen om geografisk placering af de virksomheder, der producerer computerspil, men mente, at den primære fordrejning vil komme fra tredjelande som Canada, hvor branchen vil vokse på grund af offentlig støtte. Ifølge TIGA voksede beskæftigelsen i den canadiske sektor fra 2008 til 2010 med 33 %, mens den faldt med 9 % i Det Forenede Kongerige.

IV. BEMÆRKNINGER FRA DET FORENEDE KONGERIGE

1. Territoriale udgiftsforpligtelser

- (20) Efter at Kommissionen havde udtrykt tvivl om, hvorvidt de territoriale udgiftsforpligtelser, der ligger i testen af »anvendelse eller forbrug i Det Forenede Kongerige«, er passende, har Det Forenede Kongerige påtaget sig at afhjælpe disse problemer og ændre lovforslaget, så forpligtelsen til at »anvende eller forbruge i Det Forenede Kongerige« ændres til at »afholde udgifter i Det Europæiske Økonomiske Samarbejdsområde (EØS)«, således at det præciseres, at udgifter afholdt i EØS også er omfattet af skattelempelsen. Desuden vil Det Forenede Kongerige

søge at begrænse det støtteberettigede beløb for udgifter til underleverandører. Den støttemodtagende producent kan bruge op til 1 mio. EUR af de støtteberettigede nøgleudgifter pr. projekt på underleverandører i overensstemmelse med skattefradragsordningen for computerspil i Frankrig⁽⁶⁾. Dette sikrer, at støttemodtageren selv forestår en væsentlig del af spiludviklingen.

- (21) Det Forenede Kongerige finder, at loftet over de støtteberettigede udgifter til opgaver, der er udliciteret til underleverandører, har en beskeden påvirkning af samhandelen mellem medlemsstaterne. Drøftelser med repræsentanterne fra hele computerspilbranchen, herunder små og store udviklere, har vist, at computerspiludvikling i lighed med andre kreative sektorer i høj grad er baseret på samarbejde, hvor kerneudviklingsaktiviteter, såsom programmering, design og ledende kunstnerisk arbejde, typisk foregår et og samme sted.

2. Støttens nødvendighed

- (22) Hvad angår støttens nødvendighed på grund af en underproduktion af kulturelle spil, har Det Forenede Kongerige godtgjort, at der udvikles færre sådanne spil, både i relative og i absolutte tal. Det Forenede Kongerige er enig i, at computerspilsektoren generelt er dynamisk og i vækst. Men i 2012 blev under 10 % af de spil, der blev markedsført i Det Forenede Kongerige, også udviklet der, sammenlignet med 16 % i 2008. Det Forenede Kongerige foretog desuden en yderligere analyse af spil, der udkom i Det Forenede Kongerige mellem 2003 og 2012. Tallene viser et konstant fald i antallet af kulturelt britiske spil og et brat fald i deres markedsandel fra 9 % af alle spil udgivet i Det Forenede Kongerige (herunder spil fra andre lande) i 2003 til 4 % i 2006, hvorefter andelen forblev på 3 % fra 2009 til 2012. I 2003 ville 41 % af de spil, der blev udviklet i Det Forenede Kongerige, have bestået den kulturelle test, sammenlignet med kun omkring 25 % i 2012.
- (23) Det Forenede Kongerige medgiver, at det voksende marked for smartphonespil har fjernet visse hindringer for adgangen til computerspilmarkedet for mindre udviklere. Af opgørelser, der blev fremlagt i 2011, ses det da også, at antallet af computerspil udviklet af nystartede virksomheder er steget det seneste år. Med hensyn til indholdet af spillene viser en undersøgelse foretaget af Abertay universitetets program til udvikling af prototyper af computerspil imidlertid, at et overvældende flertal — 255 — af de 306 forslag til mobil- og onlinespil, som blev præsenteret for universitetet de seneste to år af små virksomheder og mikrovirksomheder fra hele Det Forenede Kongerige, foregik andre steder end i Det Forenede Kongerige og hverken havde en bærende britisk fortælling eller britiske karakterer⁽⁷⁾.
- (24) Forklaringen herpå kunne ligge i, at kulturelt betydningsfulde spil kan kræve produktionsomkostninger, der er lige så store som ved »globale spil«, mens de har et betydeligt mindre marked. Der er derfor en større økonomisk risiko forbundet med produktion af dem. Det betyder, at computerspil med kulturelt britisk/europæisk indhold er mindre rentable end spil med mere globaliseret indhold. Både internationale udgivere og nationale udviklere vil snarere undlade at løbe risikoen ved at producere kulturelt relevant indhold for i stedet at skabe generisk indhold rettet mod internationale markeder.
- (25) En undersøgelse foretaget af Det Forenede Kongerige viste, at de kulturelt britiske elementer i spillenes bærende fortælling udhules i et forsøg på at sikre de globale udgivelsesaftaler, der skal til for at hente finansiering til udviklingen og sikre udviklerens overlevelse. Næsten tre fjerdedele af Det Forenede Kongeriges computerspiludviklere hævdede, at udviklingen af originalmateriale med intellektuelle ejendomsrettigheder var reduceret eller helt ophørt de foregående fem år. Undersøgelsen viste, at mange udviklere har måttet ændre det kulturelle indhold i deres spil for at opfylde kommercielle krav. 53 % af respondenterne svarede, at de havde ændret karaktererne og stedet, hvor spillet foregår, fra at være britiske eller europæiske.
- (26) I lyset heraf vil støtten have til formål at gøre kulturelle produkter, som sandsynligvis vil være økonomisk urentable, til rentable produkter og dermed fremme produktionen af nye kulturelle produkter, som ikke ville være blevet udviklet uden skattelempelsen, og støtte udviklingen af kompetencer med henblik på rentabel produktion af kulturelle produkter, nemlig relevante britiske/EØS-baserede computerspil.

3. En diskriminerende kulturel test

- (27) Endelig forklarede Det Forenede Kongerige med hensyn til den kulturelle test, som sikrer, at ordningen kun omfatter særligt kulturelle spil, at skattemyndigheden, HM Revenue & Customs, for det første har oprettet et kontor for kreative brancher («Creative Industries Unit»), som skal være ansvarligt for forvaltning og nærmere

⁽⁶⁾ Kommissionens afgørelse af 25. april 2012 i sag nr. SA.33943 — Prolongation du régime d'aide C 47/06 — Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo (EUT C 230 af 1.8.2012, s. 3).

⁽⁷⁾ Universitetet indsamlede disse data i forbindelse med sit program for udvikling af prototyper af computerspil, som skulle hjælpe små virksomheder med at få fremstillet en fungerende prototype af deres spil.

kontrol af ansøgninger om skattefradrag for udvikling af computerspil. Kontoret vil risikovurdere ansøgningerne, og denne proces indebærer at sikre, at reglerne for støtteberettigelse er overholdt. Der er således indført en klar procedure for testens gennemførelse.

- (28) For så vidt angår elementerne i den test, der skal hjælpe med at fastslå spillets kulturelle kvalitet, præciserede Det Forenede Kongerige, at størstedelen af de point, der er til rådighed i den foreslåede kulturelle test, vedrører indholdet. Op til 20 point ud af 31 vedrører spillets kulturelle indhold og bidrag. Disse omfatter elementer som, hvor handlingen udspiller sig, hovedkaraktererne, hvilket emne, der er omhandlet i spillet, brug af det engelske sprog og afspejlingen af britisk kultur og arv. Kun tre point vedrører det sted, hvor udviklingsarbejdet udføres, og de resterende otte point kan gives, hvis de omhandlede kulturelle aktører, som forfatteren, komponisten, designeren, tegneren eller programmøren, er statsborger eller bosat i Det Forenede Kongerige eller et EØS-land. Den foreslåede test har derfor et stærkt fokus på indhold frem for aktivitetens placering. Dette fokus på indhold styrkes yderligere af anvendelsen af en minimumsregel om kulturelt indhold, en »regel om gyldne point«, som skal sikre, at kun spil med et tilstrækkeligt antal point for kulturelt indhold består testen.
- (29) Dette fokus på indhold begrænser foranstaltningens samlede anvendelsesområde. Det Forenede Kongerige har foretaget en analyse af alle spil, der blev udgivet i Det Forenede Kongerige i 2006, 2009 og 2012, og anvendt den kulturelle test retrospektivt på spil, der blev lavet i Det Forenede Kongerige i perioden. Af de 822 spil, der udkom i Det Forenede Kongerige i 2012, var kun 74 udviklet af udviklere herfra, og de 25,7 % heraf (19 spil) ville have bestået den kulturelle test, hvis den havde eksisteret. Desuden viste testen med hensyn til 2006 og 2009 også, at andelen af spil, der ville have bestået testen, blandt alle spil udviklet i Det Forenede Kongerige ville have ligget på ca. 27 %, og at disse spils andel af alle udgivne spil i Det Forenede Kongerige ville have ligget på mellem 3 og 4 %.
- (30) Det Forenede Kongerige finder, at en beståelsesprocent på 25,7 % ligger inden for den ramme, som Kommissionen accepterede i forbindelse med den franske skattelettelse for udvikling af computerspil⁽⁸⁾. I denne afgørelse fandt Kommissionen, at det forhold, at tæt på 30 % af spillene bestod testen, viste, at Frankrig havde udarbejdet kriterier, der garanterede, at indholdet af de spil, der er berettigede til skattelempelsen, reelt var kulturelt. Ligeledes mener Det Forenede Kongerige, at den kulturelle test af computerspillene er tilstrækkeligt restriktiv til at sikre, at støtten er målrettet computerspil, der er kulturelt britiske/EØS-baserede.
- (31) Det Forenede Kongerige har desuden accepteret at anmelde ordningen som en forsøgsordning, der varer i fire år, og bruge denne periode til at overvåge skattelempelsen og sikre, at den anvendes efter hensigten.

4. Støttekapløb

- (32) For så vidt angår Kommissionens bemærkning om, at støtten kunne indlede et støttekapløb i EU, som ville føre til konkurrencefordrejninger, gjorde Det Forenede Kongerige gældende, at der i givet fald skulle være et stort antal medlemsstater, der indførte ordninger til skærpselse af deres hjemlige sektors konkurrenceevne. Det Forenede Kongerige mener ikke, at det er sandsynligt. Selv om skattefordele kan være en afgørende faktor i forbindelse med beslutningen om, hvor en virksomhed skal placeres, er støtten primært en reaktion på canadiske, amerikanske og sydkoreanske skattelempelser. Frankrig er for indeværende den eneste anden medlemsstat, der lempet skatten på produktion af kulturelt relevante computerspil.
- (33) Desuden ville et støttekapløb udelukkende være fokuseret på økonomisk konkurrence uden kulturelle begrænsninger. To eller flere lande, der forsøger at beskytte produktionen af særlige, kulturelle produkter, ifølge en godkendt kulturel test, ville ikke udgøre et støttekapløb.
- (34) Formålet med den foreslåede støtte er at beskytte produktionen af kulturelt britiske/europæiske computerspil, og som sådan vil støtten kun sikre lempelse af skatten for en brøkdelen af de computerspil, der udvikles i Det Forenede Kongerige og i EU, og kun bidrage med et lille beløb af de samlede omkostninger ved udvikling af computerspil. På grundlag af en drøftelse med branchen vurderer Det Forenede Kongerige, at kun ca. 10 % af computerspillene

⁽⁸⁾ Kommissionens beslutning 2008/354/EF af 11. december 2007 om statsstøtte C 47/06 (ex N 648/05) — skattelettelse indført af Frankrig til udvikling af videospil (EUT L 118 af 6.5.2008, s. 16).

med kulturelt britisk/europæisk indhold har et budget på over 5 mio. GBP. Størstedelen af spiludviklingsomkostningerne vedrører langt mindre projekter.

V. VURDERING AF STØTTEFORANSTALTNINGEN

1. Er der tale om statsstøtte?

- (35) Ifølge artikel 107, stk. 1, i TEUF om statsstøtte er enhver støtte, der ydes af medlemsstaterne ved hjælp af statsmidler under enhver tænkelig form, og som fordrejer eller truer med at fordreje konkurrencevilkårene ved at begunstige visse virksomheder eller visse produktioner, uforenelig med det indre marked, i det omfang den påvirker samhandelen mellem medlemsstaterne
- (36) Støtte til udvikling af computerspil, der er afhængig af skattemyndighedens godkendelse, giver en økonomisk fordel i form af et skattefradrag til virksomheder, der udvikler computerspil, hvilket går ud over finansministeriets budget. Støtten ydes derfor ved hjælp af statsmidler og kan tilregnes staten. Foranstaltningen har til formål at nedbringe de støttemodtagende virksomheders produktionsomkostninger, og den giver virksomhederne en økonomisk fordel. Den er begrænset til virksomheder i computerspilsektoren, og den er derfor selektiv. Endelig påvirker den samhandelen og konkurrencevilkårene mellem medlemsstaterne, eftersom der også udvikles computerspil i andre medlemsstater og disse handles internationalt. Støtten udgør således statsstøtte efter artikel 107, stk. 1, i TEUF.

2. Støttens forenelighed med det indre marked

- (37) Med hensyn til ordningens generelle lovlighed bemærker Kommissionen, at Det Forenede Kongerige har fjernet de territoriale betingelser, som Kommissionen fandt problematiske med hensyn til det indre markeds frie bevægelighed for varer og tjenesteydelser. Det Forenede Kongerige accepterede at begrænse de støtteberettigede udgifter til underleverandører til 1 mio. GBP.
- (38) Det er Kommissionens synspunkt, at denne grænse er acceptabel i denne sag for så vidt, at et loft over udgifterne til underleverandører på 1 mio. GBP i praksis tilsyneladende ikke i betydelig grad vil forhindre, at underleverandører anvendes, når udviklingsbudgetternes størrelse tages i betragtning. Det Forenede Kongerige forventer, at størstedelen af de computerspil, som består deres kulturelle test, har et produktionsbudget på under 1 mio. GBP. Kun ca. 10 % af disse spil forventes at have et budget på over 5 mio. GBP. Afhængigt af ændringerne i produktionsbudgetterne for computerspil i Det Forenede Kongerige forbeholder Kommissionen sig ret til at revidere dette loft, når støtteforanstaltningen på ny anmeldes inden fire år efter dens indførelse i overensstemmelse med Det Forenede Kongeriges løfte herom.
- (39) Det Forenede Kongerige begrundede støtten til udvikling af computer med, at der er tale om støtte til fremme af kulturen. Derfor skal der foretages en vurdering efter artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF. Kommissionen har ikke udarbejdet retningslinjer for anvendelsen af denne bestemmelse på støtte til spil. Men i meddelelsen om biograffilm nævnes muligheden for at yde støtte til spil. Af meddelelsens punkt 24 fremgår det, at støtteforanstaltninger vedrørende spil fortsat vil blive behandlet fra sag til sag. I det omfang det kan påvises, at en støtteordning for spil, som tjener et kulturelt eller uddannelsesmæssigt formål, er nødvendig, vil Kommissionen lade støtteintensitetskriterierne i meddelelsen om biograffilm finde tilsvarende anvendelse.
- (40) Kommissionen skal derfor vurdere foranstaltningens forenelighed direkte på grundlag af artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF. Den skal kontrollere, at foranstaltningen er kulturfremmende, og at den ikke påvirker samhandels- og konkurrencevilkårene i Unionen i et omfang, der strider mod de fælles interesser. Det betyder, at foranstaltningen skal være et hensigtsmæssigt instrument til opfyldelse af denne målsætning, især forstået på den måde, at der uden denne støtte ikke ville være tilstrækkelige incitament for markedets aktører til at producere den ønskede type spil. Med hensyn til støttens proportionalitet kan de maksimale støtteintensiteter, der er fastlagt i meddelelsen om biograffilm, finde tilsvarende anvendelse. Kommissionen har vurderet den kulturelle målsætning og nødvendigheden af støtten til visse computerspil i de to afgørelser om støtte til spil i Frankrig, der er nævnt i betragtning 20 og 30.

a) *Fremme af kulturen*

- (41) For at være forenelig med artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF skal den støtte til spil, som Det Forenede Kongerige foreslår, tjene til at fremme kulturen. På baggrund af ændringerne af ordningen og den supplerende dokumentation fra Det Forenede Kongerige finder Kommissionen det godt gjort, at Det Forenede Kongerige vil anvende en reelt selektiv kulturel test til at sikre, at støtten kun ydes til at fremme kulturen i overensstemmelse med artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF.
- (42) For det første bemærker Kommissionen, at de forklaringer, som Det Forenede Kongerige fremsendte om testen, der bruges til at fastslå et spils kulturelle kvalitet (betragtning 27-29), nemlig at størstedelen af de point, der er til rådighed i den foreslåede kulturelle test, op til 20 point ud af 31, vedrører spillets kulturelle indhold og bidrag. Testen styrkes yderligere af anvendelsen af en minimumsregel om kulturelt indhold, reglen om »gyldne point«, som skal sikre, at kun spil med et tilstrækkeligt antal point for kulturelt indhold består den.
- (43) Dette fokus på indhold begrænser ordningens samlede anvendelsesområde. Den retrospektive anvendelse af den kulturelle test på tidligere udgivne spil afslørede, at 26-27 % af spil produceret i Det Forenede Kongerige ville have bestået testen. En sådan beståelsesprocent viser, at kriterierne i testen sikrer, at indholdet af de computerspil, der er berettigede til skattelempelsen, reelt er kulturelt, og at testen er tilstrækkeligt restriktiv til at målrette støtten mod kulturelt britiske/europæiske computerspil. Til sammenligning fandt Kommissionen i sin afgørelse fra 2007 om den franske lempelse af skatten på udvikling af computerspil⁽⁹⁾, at et støtteberettigelsesniveau på ca. 30 % af spillene viste, at testen var tilstrækkeligt selektiv.
- (44) Således er de tvivlsspørgsmål, som Kommissionen rejste i sin afgørelse om at indlede den formelle undersøgelse, blevet fjernet. At kun ca. 27 % af spillene udvælges, viser, at formålet med foranstaltningen ikke blot er at støtte en bestemt sektor i erhvervslivet, men et reelt kulturelt formål. Støtteforanstaltningen opfylder derfor en ægte målsætning om at fremme kulturen.

b) *Foranstaltningens hensigtsmæssighed, nødvendighed og proportionalitet*

- (45) På grundlag af artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF betragtes skattelempelsen til udvikling af computerspil som et hensigtsmæssigt instrument til opfyldelse af den ønskede målsætning. Statsstøtte til andre formål, som ikke fokuserer på denne kulturelle målsætning, er med større sandsynlighed rettet mod fremme af erhvervs-mæssige målsætninger. Kommissionen erkender, at skattelempelsen, som den er udformet, faktisk muliggør, at der ydes offentlig støtte til spil med et kulturelt indhold, og at den derfor er et hensigtsmæssigt instrument til opfyldelse af den ønskede målsætning.
- (46) I lyset af den meget dynamiske udvikling på spilmarkedet indsendte Det Forenede Kongerige en række oplysninger som dokumentation for, at støtten er nødvendig for at fastholde et rimeligt udbud af sådanne spil, og at produktionen af spillene og deres markedsandel uden denne støtte til kulturelle spil ville falde betydeligt. Tallene viser et konstant fald i antallet af kulturelt britiske spil og et brat fald i deres markedsandel fra 9 % af alle spil udgivet i Det Forenede Kongerige i 2003 til 4 % i 2006 og 3 % fra 2009 til 2012.
- (47) Kulturelt betydningsfulde spil kan medføre lige så store produktionsomkostninger som globale spil, men har et betydeligt mindre marked. Der er derfor en større økonomisk risiko forbundet med produktion af dem. Det betyder, at computerspil med kulturelt britisk/europæisk indhold er mindre rentable end spil med mere globaliseret indhold. Derfor lægger markedet et konstant pres på spiludviklerne i Europa, som ikke må understrege de kulturelt europæiske elementer i deres spil for at kunne sælge dem globalt. Udviklere af kulturelt europæiske spil finder det vanskeligere at opnå privat finansiering.
- (48) Den foreslåede skattelempelse bør fremme udviklingen af computerspil med et kulturelt indhold i modsætning til spil, der udelukkende skal underholde, idet den vil nedbringe de kulturelle spils produktionsomkostninger. Der er derfor grund til at konkludere, at foranstaltningen sandsynligvis giver et tilstrækkeligt incitament i henseende til sit formål.

⁽⁹⁾ Se fodnote 8.

- (49) Desuden er støtteforanstaltningen proportional, da støtteintensiteten begrænses til 25 % af de produktionsomkostninger, der faktisk påløber ved fremstillingen af de støtteberettigede spil. Det er mindre end den støtteintensitet på 50 %, som er tilladt for audiovisuelle værker i henhold til punkt 52, underpunkt 1, i meddelelsen om biograffilm, som finder tilsvarende anvendelse på computerspil, hvad tilladt støtteintensitet angår.
- (50) Endelig bør de fordrejninger af konkurrencen og de påvirkninger af samhandelen mellem medlemsstaterne, der følger af foranstaltningen, blive opvejet af foranstaltningens positive virkninger, så samhandels- og konkurrencevilkårene i Unionen ikke påvirkes i et omfang, der strider mod de fælles interesser.
- (51) Ifølge tal for 2012, som blev leveret af Det Forenede Kongerige og sektorens repræsentanter, blev under 10 % af de spil, der blev udgivet i Det Forenede Kongerige, også udviklet der. De støtteberettigede spil, der blev udgivet i Det Forenede Kongerige, havde en forholdsvis begrænset markedsandel (4-5 %). Andelen af støtteberettigede computerspil, der blev fremstillet i Det Forenede Kongerige, var også forholdsvis lille (ca. 27 %).
- (52) Desuden påpegede ingen af de potentielt berørte tredjeparter en mulig negativ virkning af foranstaltningen. Tværtimod understregede sammenslutningerne af computerspilproducenter, TIGA og EGDF, som indsendte bemærkninger efter procedurens indledning, den begrænsede virkning, som foranstaltningen ville få på deres hjemlige sektorer, og dens overordnede virkning i lyset af konkurrencen fra primært Nordamerika og Fjernøsten. Derfor vil et støttekapløb mellem medlemsstaterne være temmelig usandsynligt.
- (53) Under alle omstændigheder er det nyttigt, at Det Forenede Kongerige begrænser ordningens varighed til fire år med henblik på en evaluering af anvendelsen af den og en revurdering af kriterierne på grundlag af markedsudviklingen.
- (54) Kommissionen finder således, at de tvivlsspørgsmål, som den rejste i åbningsafgørelsen, er blevet imødekommet. Konkurrencefordrejningerne og foranstaltningens påvirkning af samhandelen mellem medlemsstaterne er nu begrænset, så de ikke strider mod den fælles interesse.

VI. KONKLUSION

- (55) Kommissionen finder derfor, at støtten ikke vil bevirke, at støttemodtagerne uberettiget får styrket deres markedsposition eller hæmme dynamikken markedsaktørerne imellem, men at den tværtimod vil øge markedsudbuddets mangfoldighed. Derfor konkluderes det, at foranstaltningens konkurrencefordrejende virkning og påvirkning af samhandelen vil være begrænset, så den overordnede vurdering af støtten er positiv. Således er lempelsen af skatten på udvikling af computerspil forenelig med det indre marked på grundlag af artikel 107, stk. 3, litra d), i TEUF —

VEDTAGET FØLGENDE AFGØRELSE:

Artikel 1

Den af Det Forenede Kongerige påtænkte statsstøtteforanstaltning vedrørende udvikling af computerspil gennem en ændring i selskabsskatteloven af 2009 er forenelig med det indre marked i henhold til artikel 107, stk. 3, litra d), i traktaten om Den Europæiske Unions funktionsmåde.

Gennemførelsen af støtten er derfor tilladt.

Artikel 2

Denne afgørelse er rettet til Det Forenede Kongerige Storbritannien og Nordirland.

Udfærdiget i Bruxelles, den 27. marts 2014.

På Kommissionens vegne

Joaquín ALMUNIA

Næstformand