

II

(Πράξεις εγκριθείσες δυνάμει των συνθηκών ΕΚ/Ευρατόμ των οποίων η δημοσίευση δεν είναι υποχρεωτική)

ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ

ΕΠΙΤΡΟΠΗ

ΑΠΟΦΑΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ

της 11ης Δεκεμβρίου 2007

σχετικά με την κρατική ενίσχυση C 47/06 (πρώην N 648/05) — Έκπτωση φόρου που θέσπισε η Γαλλία για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών

[κοινοποιηθείσα υπό τον αριθμό E(2007) 6070]

(Το κείμενο στη γαλλική γλώσσα είναι το μόνο αυθεντικό)

(Κείμενο που παρουσιάζει ενδιαφέρον για τον ΕΟΧ)

(2008/354/ΕΚ)

Η ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΤΩΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΩΝ ΚΟΙΝΟΤΗΤΩΝ,

Έχοντας υπόψη:

τη συνθήκη για την ίδρυση της Ευρωπαϊκής Κοινότητας, και ιδίως το άρθρο 88 παράγραφος 2 πρώτο εδάφιο,

τη συνθήκη για τον Ευρωπαϊκό Οικονομικό Χώρο, και ιδίως το άρθρο 62 παράγραφος 1 στοιχείο α),

Αφού κάλεσε τους ενδιαφερόμενους να υποβάλουν τις παρατηρήσεις τους σύμφωνα με τα εν λόγω άρθρα ⁽¹⁾,

Εκτιμώντας τα ακόλουθα:

1. ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

(1) Στις 20 Δεκεμβρίου 2005, οι γαλλικές αρχές κοινοποίησαν το παρόν μέτρο ενίσχυσης.

(2) Η Επιτροπή, με επιστολή της της 25ης Ιανουαρίου 2006, ζήτησε συμπληρωματικές πληροφορίες, που της παρασχέθηκαν με επιστολή της 15ης Φεβρουαρίου 2006.

(3) Στις 3 Μαΐου 2006, διεξήχθη συνεδρίαση της Επιτροπής με τις γαλλικές αρχές, μετά την οποία οι γαλλικές αρχές επέφεραν αλλαγές στο εν λόγω μέτρο, για τις οποίες ενημέρωσαν την Επιτροπή με επιστολή τους της 12ης Ιουνίου 2006.

(4) Βάσει των αλλαγών αυτών, η Επιτροπή ζήτησε συμπληρωματικές πληροφορίες με επιστολή της της 1ης Αυγούστου 2006, στην οποία οι γαλλικές αρχές απάντησαν, αφού ζήτησαν παράταση της προθεσμίας, με επιστολή τους της 18ης Σεπτεμβρίου 2006.

(5) Η Επιτροπή, σε επιστολή της της 22ας Νοεμβρίου 2006, πληροφόρησε την Επιτροπή για την απόφασή της να κινηθεί σε σχέση με την έκπτωση φόρου για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών, τη διαδικασία που προβλέπει το άρθρο 88 παράγραφος 2 της συνθήκης.

(6) Η Γαλλία υπέβαλε τις παρατηρήσεις της με επιστολή της της 22ας Δεκεμβρίου 2006, που πρωτοκολλήθηκε στις 3 Ιανουαρίου 2007.

(7) Η απόφαση της Επιτροπής να κινηθεί τη διαδικασία δημοσιεύθηκε στην Εφημερίδα της Ευρωπαϊκής Ένωσης ⁽²⁾. Η Επιτροπή κάλεσε τους ενδιαφερόμενους να υποβάλουν τις παρατηρήσεις τους σχετικά με το εν λόγω μέτρο.

⁽¹⁾ ΕΕ C 297 της 7.12.2006, σ. 19.

⁽²⁾ Βλέπε υποσημείωση 1.

- (8) Η Επιτροπή έλαβε τις παρατηρήσεις των ακόλουθων ενδιαφερόμενων:
- της TIGA, με επιστολή της 21ης Δεκεμβρίου 2006,
 - της EGDF, με επιστολή της 22ας Δεκεμβρίου 2006,
 - της GAME, με επιστολή της 3ης Ιανουαρίου 2007,
 - της ADESE, με επιστολή της 3ης Ιανουαρίου 2007,
 - της APOM, με επιστολή της 5ης Ιανουαρίου 2007,
 - της ISFE, με επιστολή της 5ης Ιανουαρίου 2007,
 - της Ubisoft, με επιστολή της 8ης Ιανουαρίου 2007.
- (9) Η Επιτροπή έλαβε συμπληρωματικά σχόλια, πολύ καιρό μετά τη λήξη της προθεσμίας του ενός μηνός από τη δημοσίευση της απόφασης στην *Επίσημη Εφημερίδα της Ευρωπαϊκής Ένωσης* και ως εκ τούτου δεν τα έλαβε υπόψη της.
- (10) Οι παρατηρήσεις που υποβλήθηκαν εμπρόθεσμα διαβιβάστηκαν στη Γαλλία με επιστολή της 12ης Φεβρουαρίου 2007.
- (11) Οι γαλλικές αρχές, με επιστολή τους της 23ης Ιανουαρίου 2007, και προετοιμάζοντας συνεδρίαση με την Επιτροπή η οποία διεξήχθη στις 29 Ιανουαρίου 2007, κοινοποίησαν στην Επιτροπή τις τροποποιήσεις που είχαν επιφέρει στο κοινοποιηθέν μέτρο.
- (12) Η Επιτροπή υπέβαλε συμπληρωματικές ερωτήσεις στις 21 Φεβρουαρίου 2007.
- (13) Οι γαλλικές αρχές με επιστολή τους της 22ας Μαρτίου 2007, διαβίβασαν τα σχόλιά τους στις παρατηρήσεις που είχαν αποστείλει οι ενδιαφερόμενοι στις 12 Φεβρουαρίου, καθώς και τις απαντήσεις τους στις ερωτήσεις που είχαν αποσταλεί στις 21 Φεβρουαρίου 2007.
- (14) Εκπρόσωποι της EGDF και της ISFE έγιναν δεκτοί στις 13 και 14 Φεβρουαρίου 2007, αντιστοίχως.
- (15) Στις 31 Ιουλίου 2007, διεξήχθη συνεδρίαση μεταξύ των γαλλικών αρχών και της Επιτροπής, μετά την οποία οι γαλλικές αρχές διαβίβασαν τρεις επιστολές με ημερομηνία 5, 17 Οκτωβρίου και 7 Νοεμβρίου 2007, ενημερώνοντας την Επιτροπή για τις τροποποιήσεις που είχαν επιφέρει στο κοινοποιηθέν μέτρο.
- 2. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΜΕΤΡΟΥ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ**
- (16) Το μέτρο αποτελεί μέσο στήριξης, υπό μορφή έκπτωσης φόρου, για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών με πολιτιστική διάσταση. Κατά την ημερομηνία κίνησης της διαδικασίας, οι ισχύουσες διατάξεις ήταν οι ακόλουθες:
- α) *Επιλέξιμες επιχειρήσεις και βιντεοπαιχνίδια*
- (17) Οι επιλέξιμες επιχειρήσεις είναι εκείνες οι οποίες παράγουν βιντεοπαιχνίδια, δηλαδή τα στούντιο παραγωγής, που είναι ανεξάρτητα ή είναι θυγατρικές εκδοτικών οίκων.
- (18) Τα επιλέξιμα παιχνίδια καθορίζονται ως λογισμικά αναψυχής τα οποία τίθενται στη διάθεση του κοινού σε συσκευασία ή επιγραμμικά (on-line) και τα οποία ενέχουν στοιχεία καλλιτεχνικής και τεχνολογικής δημιουργίας. Αυτά καλύπτουν όχι μόνο το βιντεοπαιχνίδι για ΠΥ ή μονάδα οπτικής παρουσίασης (console) αλλά επίσης τα παιχνίδια κινητών τηλεφώνων, τα επιγραμμικά διαδικτυακά παιχνίδια (on-line) με πολλούς παίκτες ή όχι, τα εκπαιδευτικά λογισμικά ή εκείνα που συνδυάζουν τη μάθηση με το παιχνίδι και τα CD-Rom πολιτιστικού περιεχομένου εάν συνδυάζουν επαρκή διαδραστικότητα και δημιουργικότητα. Έχει οριστεί ένα ελάχιστο ποσό κόστους παραγωγής 150 000 ευρώ για να αποκλεισθούν τα παιχνίδια που δεν προορίζονται για ευρεία εμπορική εκμετάλλευση. Επιπλέον, για να είναι επιλέξιμα για έκπτωσης φόρου, τα βιντεοπαιχνίδια πρέπει να πληρούν ορισμένα κριτήρια.
- (19) Το πρώτο κριτήριο είναι αρνητικό: αποκλείονται του πλεονεκτήματος της έκπτωσης φόρου τα βιντεοπαιχνίδια που περιλαμβάνουν σκηνές πορνογραφικού χαρακτήρα ή ιδιαίτερης βίας.
- (20) Τα επιλέξιμα βιντεοπαιχνίδια πρέπει εξάλλου να έχουν κάποια πολιτιστική διάσταση. Για το σκοπό αυτό, τα βιντεοπαιχνίδια πρέπει να πληρούν ένα από τα δύο ακόλουθα κριτήρια:
- α) είτε να αποτελούν διασκευή προϋπάρχοντος έργου της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς με βάση σενάριο γραμμένο στη γαλλική γλώσσα·
- β) είτε να πληρούν «ένα κριτήριο ποιότητας και πρωτοτυπίας της σύλληψης και συμβολής στην έκφραση της ευρωπαϊκής πολιτισμικής πολυμορφίας και δημιουργίας στον τομέα των παιχνιδιών βίντεο». Η αξιολόγηση του κριτηρίου αυτού περιλαμβάνει την «εξέταση της ποιότητας και της πρωτοτυπίας του περιεχομένου, του σεναρίου, της ευχέρειας στη χρήση, της πλοήγησης, της διαδραστικότητας και των οπτικών, ακουστικών και γραφικών στοιχείων».

- (21) Προστίθεται τέλος ένα ευρωπαϊκό «πολιτισμικό» στοιχείο, όσον αφορά την ιδιγένεια των συνεργατών δημιουργίας: ένας πίνακας βαθμών που κατανέμονται ανά κατηγορία και τομέα με βάση την ιδιότητα του κατοίκου κράτους μέλους της Ευρωπαϊκής Ένωσης, θα καθορίζει των ευρωπαϊκό χαρακτήρα των παιχνιδιών βίντεο και επομένως την επιλεξιμότητά τους προκειμένου να τύχουν έκπτωσης φόρου. Στον πίνακα βαθμών λαμβάνονται υπόψη όχι μόνο οι άμεσα προσληφθέντες από τον παραγωγό του παιχνιδιού συνεργάτες, αλλά και εκείνοι που συνδέονται με τις ενδεχόμενες επιχειρήσεις υπεργολαβίας.
- β) *Επιλέξιμες δαπάνες*
- (22) Οι επιλέξιμες δαπάνες καθορίζονται κατά τρόπο που να αντιστοιχεί στις δαπάνες σύλληψης και δημιουργίας. Αποκλείονται ιδίως οι δαπάνες διόρθωσης λαθών και δοκιμών εκ των υστέρων. Οι δαπάνες καλύπτουν:
- α) τα έξοδα προσωπικού (μισθούς και κοινωνικές επιβαρύνσεις) που αφορούν:
1. το δημιουργό, το βοηθό δημιουργό, τον καλλιτεχνικό διευθυντή, τον τεχνικό διευθυντή,
 2. τα άτομα που έχουν αναλάβει το σενάριο και τους διαλόγους, το σχεδιασμό και τη σύλληψη των επιπέδων του παιχνιδιού,
 3. τα άτομα που έχουν αναλάβει τον προγραμματισμό,
 4. τα άτομα που έχουν αναλάβει τις γραφικές τέχνες και την εμψύχωση,
 5. τα άτομα που έχουν αναλάβει την ηχητική επένδυση.
- β) τα κεφάλαια για αποσβέσεις παγίων στοιχείων, άλλων πλην των ακινήτων, που χρησιμοποιούνται άμεσα για τη δημιουργία των εγκεκριμένων βιντεοπαιχνιδιών.
- γ) οι λοιπές λειτουργικές δαπάνες, που καθορίζονται κατ' αποκοπήν στο 75 % των δαπανών προσωπικού.
- (23) Οι δημόσιες επενδύσεις που εισπράττουν οι επιχειρήσεις λόγω των δαπανών και οι οποίες παρέχουν δικαίωμα έκπτωσης φόρου.
- γ) *Μηχανισμός εφαρμογής της έκπτωσης φόρου*
- (24) Στην ούτως καθορισθείσα βάση δαπανών εφαρμόζεται το ποσοστό έκπτωσης του φόρου. Το ποσοστό έκπτωσης του φόρου ανέρχεται στο 20 % της βάσης υπολογισμού των επιλέξιμων δαπανών.
- (25) Οι γαλλικές αρχές προτίθενται εξάλλου να θεσπίσουν ένα ανώτατο όριο ανά επιχείρηση με σκοπό να ελέγξουν το φορολογικό κόστος του μέτρου. Υπό τη σημερινή κατάσταση του σχεδίου, οι γαλλικές αρχές προτίθενται να καθορίσουν το ανώτατο αυτό όριο σε 3 εκατ. ευρώ. Ο κατά πρόβλεψη προϋπολογισμός για το μέσο αυτό υπολογίζεται σε 30 εκατ. ευρώ.
- (26) Εξάλλου έχει θεσπιστεί ένας μηχανισμός έγκρισης, ώστε να εξακριβώνεται ποια από τα κριτήρια επιλογής των βιντεοπαιχνιδιών έχουν τηρηθεί, ο οποίος περιλαμβάνει μία αξιολόγηση που πραγματοποιείται από επιτροπή εμπειρογνομόνων αποτελούμενη από εκπροσώπους των γαλλικών διοικητικών υπηρεσιών και από ειδικευμένες προσωπικότητες, που δεν ανήκουν κατ' ανάγκη στο χώρο των βιντεοπαιχνιδιών, αλλά που μπορεί να εκπροσωπούν άλλους πολιτιστικούς κλάδους. Η εν λόγω ομάδα εμπειρογνομόνων θα εξακριβώνει την επιλεξιμότητα της επιχείρησης και του παιχνιδιού, τη φύση των δαπανών και την τήρηση από πολιτιστική άποψη των κριτηρίων που αναφέρονται στις αιτιολογικές σκέψεις 19, 20 και 21. Η εν λόγω επιτροπή θα εκφέρει γνώμη βάσει της οποίας το Υπουργείο Πολιτισμού και Επικοινωνιών θα παρέχει την έγκρισή του.
- (27) Οι λεπτομέρειες καταβολής του φόρου είναι οι ακόλουθες: η έκπτωση φόρου υπολογίζεται επί του φόρου εταιρειών ο οποίος οφείλεται βάσει του πρώτου οικονομικού έτους που έχει κλείσει, αρχής γενομένης από την ημερομηνία προσωρινής έγκρισης η οποία παρέχεται κατά την έναρξη του σχεδίου, και κατόπιν επί του φόρου εταιρειών που οφείλεται βάσει κάθε οικονομικού έτους κατά τη διάρκεια του οποίου οι επιλέξιμες δαπάνες έχουν πραγματοποιηθεί. Η οριστική έγκριση χορηγείται κατά την παράδοση στον εκδότη. Εάν η οριστική έγκριση δεν χορηγηθεί εντός προθεσμίας 24 μηνών από την ημερομηνία χορήγησης της προσωρινής έγκρισης, η επιχείρηση οφείλει να επιστρέψει το ποσό που αντιστοιχεί στην έκπτωση φόρου που της είχε χορηγηθεί. Τέλος, όταν το ποσό της μείωσης φόρου για ένα οικονομικό έτος υπερβαίνει το ποσό του οφειλόμενου φόρου, το πλεονάζον ποσό επιστρέφεται στην επιχείρηση.

3. ΛΟΓΟΙ ΠΟΥ ΟΔΗΓΗΣΑΝ ΣΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

- (28) Κατ' αρχάς, η Επιτροπή έπρεπε να βεβαιωθεί, σύμφωνα με την απόφαση στην υπόθεση Matra/Επιτροπής⁽³⁾, ότι το συγκεκριμένο μέτρο δεν περιελάμβανε ρήτρες αντίθετες προς τις διατάξεις της συνθήκης σε τομείς άλλους πλην εκείνου των κρατικών ενισχύσεων. Ρώτησε ιδίως τις γαλλικές αρχές εάν οι εγκατεστημένες στη Γαλλία ευρωπαϊκές επιχειρήσεις μπορούσαν να τύχουν της έκπτωσης φόρου ανεξαρτήτως της νομικής τους μορφής. Επίσης αναρωτήθηκε σχετικά με το θέμα του κατά πόσον ο αποκλεισμός των δαπανών υπεργολαβίας θα μπορούσε να θεωρηθεί ως διάκριση λόγω του τόπου πραγματοποίησης των δαπανών.

⁽³⁾ Απόφαση του Δικαστηρίου, της 15ης Ιουνίου 1993, Matra/Επιτροπής (C-225/91, Συλλογή σ. I-3203, σημείο 41).

- (29) Η Επιτροπή εξέφρασε εξάλλου αμφιβολίες όσον αφορά το συμβιβάσιμο του εν λόγω μέτρου με το άρθρο 87 παράγραφος 3 στοιχείο δ) της συνθήκης. Αρχικά αμφισβήτησε το γεγονός ότι το συγκεκριμένο μέτρο έχει σαφώς πολιτιστικό στόχο. Η Επιτροπή, παρότι αναγνωρίζει ότι ορισμένα βιντεοπαιχνίδια μπορεί να θεωρηθούν ως πολιτιστικά προϊόντα, εξέφρασε αμφιβολίες κρίνοντας ότι τα εφαρμοζόμενα κριτήρια επιλογής παρείχαν τη δυνατότητα επιλογής για το πλεονέκτημα της έκπτωσης φόρου μόνο των βιντεοπαιχνιδιών που θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως πολιτιστικά προϊόντα κατά την έννοια του άρθρου 87 παράγραφος 3 στοιχείο δ) της συνθήκης.
- (30) Το πρώτο προτεινόμενο από τις γαλλικές αρχές πολιτιστικό κριτήριο για τον καθορισμό των επιλέξιμων βιντεοπαιχνιδιών είναι τα παιχνίδια αυτά να αποτελούν διασκευή προγενέστερου έργου της ευρωπαϊκής πολιτιστικής παραγωγής με βάση σενάριο γραμμένο στα γαλλικά. Ωστόσο, από ορισμένα παραδείγματα που παρέσχον οι γαλλικές αρχές βιντεοπαιχνιδιών που πληρούσαν το κριτήριο αυτό φαίνεται να προκύπτει ότι το κριτήριο αυτό μπορεί να τύχει ιδιαίτερα ευρείας ερμηνείας και ότι δεν παρέχει, ως εκ τούτου, όλες τις απαιτούμενες εγγυήσεις ώστε να εξασφαλίζεται ότι τα επιλεγόμενα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν όντως διασκευή προϋπάρχοντος έργου της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς.
- (31) Τα βιντεοπαιχνίδια είναι επίσης επιλέξιμα αν πληρούν «ένα κριτήριο ποιότητας και πρωτοτυπίας της σύλληψης και συμβολής στην έκφραση της ευρωπαϊκής πολιτισμικής πολυμορφίας και της δημιουργίας στον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών». Το κριτήριο αυτό μπορεί επίσης να αποτελέσει αντικείμενο ευρείας ερμηνείας που να επιτρέπει να θεωρηθούν ως επιλέξιμα αθλητικά παιχνίδια ή/και παιχνίδια προσομοίωσης ιδίως, των οποίων ο πολιτιστικός χαρακτήρας δεν είναι σαφής.
- (32) Η Επιτροπή ζήτησε επίσης από τις γαλλικές αρχές να διασαφηνίσουν το κριτήριο που έχει ως στόχο να αποκλείσει από το πλεονέκτημα της έκπτωσης φόρου τα παιχνίδια «ιδιαίτερης βίας».
- (33) Η Επιτροπή για να αξιολογήσει το επιτρεπόμενο από τη δοκιμή επιλεξιμότητας επίπεδο ζήτησε προσομοίωση που να στηρίζεται στην παραγωγή των τελευταίων ετών.
- (34) Η Επιτροπή εξέφρασε επίσης αμφιβολίες σχετικά με το κατά πόσον το μέτρο είχε μελετηθεί κατά τρόπο που να εκπληρώνει τον καθορισθέντα πολιτιστικό στόχο, και ιδίως αν παρείχε επαρκή κίνητρα, αν δεν υπήρχαν άλλα πιο κατάλληλα από το μέτρο μέσα, και αν αυτό ήταν ανάλογο προς τον επιδιωκόμενο στόχο. Σχετικά με το τελευταίο αυτό σημείο, η Επιτροπή επεσήμανε ότι ένα μέτρο ενίσχυσης, για να είναι ανάλογο προς τον επιδιωκόμενο στόχο, πρέπει να στηρίζεται σε ορθό ορισμό των επιλέξιμων δαπανών. Ωστόσο, οι «λοιπές δαπάνες λειτουργίας» (εκτός από τις δαπάνες προσωπικού και τις αποσβέσεις ακινητοποιήσεων) καθορίζονται κατ' αποκοπή στο 75 % των δαπανών προσωπικού. Η Επιτροπή εξέφρασε αμφιβολίες ως προς το κατά πόσον ο υπολογισμός των «λοιπών δαπανών λειτουργίας» επιτρέπει τον καθορισμό των πραγματικών δαπανών που έχουν υποστεί οι δικαιούχοι επιχειρήσεις για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών.
- (35) Τέλος, η Επιτροπή επεσήμανε ότι μειώνοντας μέσω της εν λόγω έκπτωσης φόρου το κόστος παραγωγής των επιχειρήσεων του τομέα αυτού που είναι εγκατεστημένες στη Γαλλία, μπορεί να ενισχύσει τη θέση τους σε σχέση με τους Ευρωπαίους ανταγωνιστές τους. Διερωτάται, ως εκ τούτου, σχετικά με το κατά πόσον οι στρεβλώσεις του ανταγωνισμού και οι επιπτώσεις στο εμπόριο είναι αρκετά περιορισμένες ώστε ο συνολικός απολογισμός της ενίσχυσης να είναι θετικός.

4. ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΕΝΩΝ

- (36) Η Ubisoft, η TIGA⁽⁴⁾, η GAME⁽⁵⁾, η APOM⁽⁶⁾ και η EGDF⁽⁷⁾ επισημαίνουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν κατ' αυτές πολιτιστικά προϊόντα. Επισημαίνουν ότι το παιχνίδι είναι γενικά μία από τις παλαιότερες πολιτιστικές παραδόσεις της ανθρωπότητας, καθώς και οι αλληλεπιδράσεις του με τους άλλους πολιτιστικούς τομείς που είναι ο κινηματογράφος, η μουσική και οι πλαστικές τέχνες. Παρουσιάζουν τα βιντεοπαιχνίδια ως οπτικοακουστικά προϊόντα που μπορούν να δράσουν επί της φαντασίας, του τρόπου σκέπτεσθαι, της γλώσσας και των πολιτισμικών αναφορών των παικτών, ιδίως κατά το φάσμα ηλικιών από 15-25 ετών. Κατά τη γνώμη τους, τα βιντεοπαιχνίδια αντικατοπτρίζουν το πολιτισμικό περιβάλλον στο οποίο έχουν δημιουργηθεί, μέσω της χρήσης της γλώσσας και του χιούμορ, της μουσικής και του περιβάλλοντος (ιδίως της αρχιτεκτονικής και του τοπίου), των προσώπων (του τρόπου ένδυσης και της προέλευσής τους), του σεναρίου, των θεμάτων και ιστοριών που πραγματεύονται, και της ευχέρειας χρήσης. Η GAME, π.χ., επισημαίνει ότι τα γερμανικά βιντεοπαιχνίδια διαδραματίζονται συχνά στη Γερμανία ή στην Ευρώπη και στηρίζονται σε τυπικά τοπικές ιστορίες (π.χ., το Siedler, που είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, διαδραματίζεται κατά το 1500). Οι αμερικανικές παραγωγές, αντίθετα, διαδραματίζονται συχνά στις ΗΠΑ και υιοθετούν μία χολιγουντιανή αισθητική. Τα ιαπωνικά παιχνίδια στηρίζονται συχνά σε μύθους της χώρας και στην τεχνοτροπία των ιαπωνικών κινούμενων σχεδίων.
- (37) Οι ίδιοι αυτοί τρίτοι ενδιαφερόμενοι είναι της γνώμης ότι η επίδραση του μέτρου στο εμπόριο και τον ανταγωνισμό θα είναι περιορισμένη και ότι αυτό δεν αποτελεί πραγματικό κίνδυνο για τις εθνικές τους βιομηχανίες, ιδίως για τις γερμανικές και βρετανικές. Η EGDF επισημαίνει ειδικότερα ότι το μέτρο, όπως κοινοποιήθηκε, επιτρέποντας τη χρηματοδότηση έως 20 %, 15 έως 30 σχεδίων, κατά τη διάρκεια δύο ετών, θα προκαλέσει περιορισμένη μόνο στρέβλωση στο βαθμό που κάθε χρόνο σε κάθε κράτος μέλος τίθενται στην αγορά 1 500 βιντεοπαιχνίδια. Η TIGA επισημαίνει
- (4) Trade association representing the business and commercial interests of games developers (Επαγγελματική ένωση εκπροσώπησης των οικονομικών και εμπορικών συμφερόντων των παραγωγών βιντεοπαιχνιδιών στο Ηνωμένο Βασίλειο και την Ευρώπη).
- (5) Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V. (Ομοσπονδιακή ένωση παραγωγών βιντεοπαιχνιδιών στη Γερμανία).
- (6) Association des Producteurs d'Oeuvres Multimédia (Ένωση παραγωγών έργων πολυμέσων).
- (7) European Games Developer Federation (Ευρωπαϊκή Ομοσπονδία παραγωγών βιντεοπαιχνιδιών).

εξάλλου ότι οι κύριες στρεβλώσεις του ανταγωνισμού προέρχονται από τρίτες χώρες και ειδικότερα από τον Καναδά, όπου οι αρχές εφαρμόζουν μία πολύ πιο ενεργή πολιτική στήριξης της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών. Ορισμένοι τρίτοι ενδιαφερόμενοι επισημαίνουν επίσης ότι το μέτρο αυτό μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα την προώθηση της παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών σε ολόκληρη των Ευρωπαϊκή Κοινότητα. Η GAME συμμερίζεται αυτή την άποψη, υπό τον όρο, ωστόσο, ότι οι δαπάνες υπερβολαβίας θα μπορούν να ληφθούν υπόψη στις επιλέξιμες δαπάνες: σε αντίθετη περίπτωση, οι δικαιούχοι επιχειρήσεις θα έχουν την τάση να εσωτερικεύουν τις δαπάνες παρά να καταφεύγουν στην υπερβολαβία.

(38) Η ISFE⁽⁸⁾ που εκπροσωπεί τους εκδότες βιντεοπαιχνιδιών (ιδίως τις Sony, Microsoft, Nintendo και Vivendi) κρίνει αντίθετα ότι τα βιντεοπαιχνίδια δεν θα πρέπει να θεωρηθούν ως πολιτιστικά προϊόντα, αλλά μόνο ως διαδραστικά προϊόντα διασκέδασης. Ενώ ο θεατής μιας ταινίας παρακολουθεί το έργο σιωπηρά, η πρώτη δραστηριότητα ενός παίκτη είναι η προσωπική συμμετοχή και διαδραστική σχέση με το παιχνίδι, όπου η ιστορία που διηγείται το παιχνίδι δεν έχει ουσιαστικά σημασία. Σε αντιδιαστολή προς τις ταινίες, τα βιντεοπαιχνίδια δεν έχουν ως στόχο τη μεταβίβαση πολιτιστικών απόψεων ή μηνυμάτων. Η κύρια αξία τους έγκειται αντίθετα στην ευχέρεια χρήσης και στη διαδραστικότητα με τον ή τους άλλους παίκτες. Η ISFE υπογραμμίζει ότι τα βιντεοπαιχνίδια πρέπει να θεωρούνται ως λογισμικά και όχι ως οπτικοακουστικά προϊόντα. Η ISFE αμφισβητεί επίσης το εάν οι υποτιθέμενες καλλιτεχνικές δαπάνες αντιπροσωπεύουν άνω του 50 % των δαπανών σύλληψης ενός βιντεοπαιχνιδιού. Σύμφωνα με την ISFE, είναι αντίθετα οι δαπάνες λογισμικού αυτές που συνδέονται σαφώς με την ευχέρεια χρήσης, οι οποίες είναι υψηλότερες και αντιπροσωπεύουν έως και το 70 % του κόστους παραγωγής. Κατά την ISFE, η εν λόγω έκπτωση φόρου δείχνει την άγνοια που έχουν οι γαλλικές αρχές σχετικά με την πραγματική φύση των βιντεοπαιχνιδιών.

(39) Η ISFE δεν αποκλείει ακόμα ότι το μέτρο μπορεί να έχει αρνητικά αποτελέσματα για τον ανταγωνισμό, λόγω της μείωσης των δαπανών παραγωγής για μία ομάδα παραγωγών βιντεοπαιχνιδιών στη Γαλλία και της ενθάρρυνσης της μετατόπισης των επενδύσεων άλλων κρατών μελών προς τη Γαλλία. Η ISFE είναι επίσης της γνώμης ότι η εν λόγω έκπτωση φόρου θα ενθαρρύνει την παραγωγή βιντεοπαιχνιδιών που δεν θα ανταποκρίνονται στη ζήτηση της αγοράς και αναφέρει τον κίνδυνο διασταυρωμένων επιδοτήσεων που θα παρέχουν τη δυνατότητα στους παραγωγούς να χρησιμοποιούν τη λαμβανόμενη ενίσχυση για τα «πολιτιστικά» τους παιχνίδια για να χρηματοδοτήσουν την παραγωγή καθαρά εμπορικών παιχνιδιών. Η ISFE εγκρίνει ωστόσο την αρχή της στήριξης των βιντεοπαιχνιδιών στη Γαλλία, αλλά επισημαίνει ότι το κοινοτικό πλαίσιο κρατικών ενισχύσεων έρευνας, ανάπτυξης και καινοτομίας θα ήταν μια πιο κατάλληλη νομική βάση για μια τέτοια στήριξη⁽⁹⁾.

⁽⁸⁾ Interactive Software Federation of Europe (Ευρωπαϊκή ομοσπονδία διαδραστικών λογισμικών).

⁽⁹⁾ EE C 323 της 30.12.2006, σ. 1.

(40) Τα σχόλια της ADESE⁽¹⁰⁾ είναι ανάλογα. Η ADESE θεωρεί ότι τα βιντεοπαιχνίδια πρέπει ουσιαστικά να θεωρούνται ως προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών και όχι ως οπτικοακουστικά προϊόντα, ότι το κόστος παραγωγής ενός βιντεοπαιχνιδιού είναι ουσιαστικά τεχνολογικής και όχι καλλιτεχνικής φύσης και ότι βάσει αυτού, θα ήταν καταλληλότερες οι ενισχύσεις έρευνας και ανάπτυξης. Η ADESE σημειώνει επίσης ότι το μέτρο μπορεί να έχει επιπτώσεις στον ανταγωνισμό και το εμπόριο μεταξύ των κρατών μελών και ιδίως στην ισπανική βιομηχανία. Τέλος, η ADESE επισημαίνει τον κίνδυνο υποκειμενικής αξιολόγησης από μέρος της επιτροπής εμπειρογνομόνων που έχει αναλάβει να εφαρμόσει τα κριτήρια επιλογής, η οποία μπορεί να οδηγήσει σε διακρίσεις.

5. ΔΙΑΣΑΦΗΝΙΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΕΠΕΦΕΡΑΝ ΟΙ ΓΑΛΛΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

(41) Μετά την κίνηση της διαδικασίας και τις επαφές με την Επιτροπή, οι γαλλικές αρχές επέφεραν ορισμένες διασαφηνίσεις και τροποποιήσεις στο σχέδιο έκπτωσης φόρου.

(42) Επιβεβαίωσαν ότι οι μόνιμα εγκατεστημένες στη Γαλλία ευρωπαϊκές επιχειρήσεις μπορούν επίσης να τύχουν έκπτωσης φόρου ανεξαρτήτως της νομικής τους μορφής.

(43) Όσον αφορά το κριτήριο που έχει ως στόχο να αποκλείσει από το πλεονέκτημα της έκπτωσης φόρου τα παιχνίδια «ιδιαιτέρως βίας», οι γαλλικές αρχές εξήγησαν επίσης ότι η επιτροπή εμπειρογνομόνων που έχει αναλάβει τον καθορισμό των επιλέξιμων παιχνιδιών θα στηριχθεί μόνο στο πανευρωπαϊκό ισχύον σύστημα κατάταξης: το σύστημα PEGI⁽¹¹⁾, που προσδιορίζει λεπτομερώς τις καταστάσεις βίας και ιδίως ιδιαίτερης βίας (βιντεοπαιχνίδια καταταγμένα για άτομα «άνω των 18»). Όλα τα παιχνίδια που βάσει του συστήματος PEGI είναι καταταγμένα για άτομα «άνω των 18» θα αποκλείονται από το πλεονέκτημα έκπτωσης φόρου.

(44) Οι γαλλικές αρχές τροποποίησαν εξάλλου σε βάθος τη δοκιμή επιλογής. Παρότι για να τύχει ένα παιχνίδι έκπτωσης φόρου πρέπει πάντα να έχει κόστος παραγωγής άνω των 150 000 ευρώ και να μην περιέχει σκληρές πορνογραφικού χαρακτήρα ή ιδιαίτερης βίας, έχουν επέλθει σημαντικές τροποποιήσεις.

(45) Το παιχνίδι πρέπει πλέον να πραγματοποιείται κυρίως με τη συνδρομή Ευρωπαίων συγγραφέων και συνεργατών δημιουργίας.

⁽¹⁰⁾ Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (Ισπανική ένωση διανομένων και εκδοτών λογισμικών αναψυχής).

⁽¹¹⁾ Η PEGI (Pan-European Game Information-Πανευρωπαϊκή ενημέρωση για τα παιχνίδια) που προώθησε το 2003 η ISFE είναι ένα σύστημα κατάταξης των βιντεοπαιχνιδιών που θεσπίστηκε για να ενοποιήσει τα εθνικά ευρωπαϊκά συστήματα και έχουν εγκριθεί από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή.

- (46) Το παιχνίδι πρέπει να λάβει πλέον 14 βαθμούς (επί των 22) βάσει των κριτηρίων που εκτίθενται στον ακόλουθο πίνακα.

Κριτήριο	Βαθμολογία
1. Πολιτιστική κληρονομιά	Το πολύ 4 βαθμοί
Το παιχνίδι είναι διασκευή αναγνωρισμένου έργου της ευρωπαϊκής ιστορικής, καλλιτεχνικής και επιστημονικής κληρονομιάς ή	4 βαθμοί
Το παιχνίδι είναι εμπνευσμένο από ευρωπαϊκή ταινία, οπτικοακουστικό έργο, λογοτεχνικό ή καλλιτεχνικό έργο ή κινούμενο σχέδιο.	2 βαθμοί
2. Πρωτότυπη δημιουργία	Το πολύ 2 βαθμοί
Το παιχνίδι αποτελεί πρωτότυπη δημιουργία (πρωτοτυπία σεναρίου/δημιουργικότητα του γραφικού ή ακουστικού περιβάλλοντος).	0 έως 2 βαθμοί
3. Πολιτιστικό περιεχόμενο	Το πολύ 8 βαθμοί
Το παιχνίδι στηρίζεται σε διήγηση	3 βαθμοί
Οι καλλιτεχνικές δαπάνες ⁽¹⁾ αντιπροσωπεύουν περισσότερο από το 50 % του προϋπολογισμού παραγωγής.	2 βαθμοί
Η αρχική έκδοση του σεναρίου του παιχνιδιού είναι γραμμένη στα γαλλικά.	1 βαθμός
Το παιχνίδι έχει εκδοθεί στην αρχική του μορφή σε τουλάχιστον τρεις επίσημες γλώσσες της Ευρωπαϊκής Ένωσης.	1 βαθμός
Το παιχνίδι ασχολείται με πολιτική, κοινωνική ή πολιτιστική προβληματική που αφορά τους Ευρωπαίους πολίτες ή/και αντικατοπτρίζει ειδικές αξίες των ευρωπαϊκών κοινωνιών.	1 βαθμός
4. Πραγματοποίηση των δαπανών στην Ευρώπη και ιθαγένεια των συνεργατών δημιουργίας	Το πολύ 5 βαθμοί
Το 80 % τουλάχιστον των δαπανών δημιουργίας πραγματοποιούνται στο έδαφος της Ευρωπαϊκής Ένωσης.	1 βαθμός
Στο παιχνίδι παρεμβαίνουν Ευρωπαίοι συνεργάτες δημιουργίας	Από 0 έως 4 βαθμοί
5. Εκδοτική και τεχνολογική καινοτομία	Το πολύ 3 βαθμοί
Το παιχνίδι περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, τρεις καινοτομίες από τους έξι ακόλουθους τομείς: διεπαφή ανθρώπου/μηχανής, περιεχόμενο δημιουργούμενο από τους χρήστες, τεχνητή νοημοσύνη, απόδοση, διαδραστικότητα και λειτουργικότητες για πολλούς παίκτες, δομή αφήγησης.	Από 0 έως 3 βαθμοί
Μέγιστος αριθμός διαθέσιμων βαθμών	22 βαθμοί

⁽¹⁾ Οι επιλέξιμες δαπάνες για την έκπτωση φόρου αντιστοιχούν στις δαπάνες σύλληψης και δημιουργίας. Οι καλλιτεχνικές δαπάνες καλύπτουν τις δαπάνες προσωπικού (αμοιβές και κοινωνικές επιβαρύνσεις) για τον παραγωγό, το βοηθό παραγωγής, τον καλλιτεχνικό διευθυντή, τα άτομα που έχουν αναλάβει το σενάριο, την εμμύχωση και τη μουσική επένδυση. Οι καλλιτεχνικές δαπάνες δεν καλύπτουν τις αποσβέσεις ακινητοποιήσεων που επηρεάζουν άμεσα τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών και τις λοιπές δαπάνες λειτουργίας.

- (47) Όπως απαιτούνταν στην απόφαση κίνησης της διαδικασίας, οι γαλλικές αρχές πραγματοποίησαν προσομοιώσεις, βάσει παιχνιδιών βίντεο που παρήχθησαν στη Γαλλία, το 2005-2006. Έτσι, βάσει των κριτηρίων που περιγράφονται στην απόφαση κίνησης της διαδικασίας, η προσομοίωση δείχνει ότι το 49 % των παιχνιδιών θα ήταν επιλέξιμα. Βάσει των νέων κριτηρίων που περιγράφονται στην αιτιολογική σκέψη 46, το 31 % των βιντεοπαιχνιδιών θα ήταν επιλέξιμα.

ποσού 1 εκατ. ευρώ ανά σχέδιο. Δέχτηκαν εξάλλου να μην προσδιορίσουν πλέον τις «λοιπές δαπάνες λειτουργίας» (δηλαδή πλην των δαπανών προσωπικού και των αποσβέσεων) κατ' αποκοπήν στο 75 % των δαπανών προσωπικού, αλλά να λάβουν υπόψη τους μόνο τις δαπάνες λειτουργίας που καταλογίζονται πραγματικά στη δημιουργία των επιλέξιμων βιντεοπαιχνιδιών.

- (48) Όσον αφορά το θέμα του ορισμού των επιλέξιμων δαπανών, οι γαλλικές αρχές επέτρεψαν αφενός έκπτωση φόρου για την υπεργολαβία, προσδιορίζοντας ότι οι δαπάνες υπεργολαβίας μπορούν να συμπεριληφθούν στις επιλέξιμες δαπάνες μέχρι

- (49) Τέλος, οι γαλλικές αρχές ανέλαβαν την υποχρέωση να προβούν σε νέα κοινοποίηση του μέσου αυτού, εντός προθεσμίας το πολύ τεσσάρων ετών από την ημερομηνία έναρξης ισχύος.

6. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΜΕΤΡΩΝ

6.1. Χαρακτηρισμός κρατικής ενίσχυσης

- (50) Το άρθρο 87 παράγραφος 1 της συνθήκης ορίζει ότι: «ενισχύσεις που χορηγούνται υπό οποιαδήποτε μορφή από τα κράτη μέλη ή με κρατικούς πόρους και που νοθεύουν ή απειλούν να νοθεύσουν τον ανταγωνισμό διά της ευνοϊκής μεταχειρίσεως ορισμένων επιχειρήσεων ή ορισμένων κλάδων παραγωγής είναι ασυμβίβαστες με την κοινή αγορά κατά το μέτρο που επηρεάζουν τις μεταξύ των κρατών μελών συναλλαγές, εκτός αν η παρούσα συνθήκη ορίζει άλλως».
- (51) Το μέτρο που αποτελεί αντικείμενο της παρούσας απόφασης συνίσταται σε έκπτωση φόρου που έρχεται να μειώσει το φόρο εταιρειών που κανονικά οφείλουν οι δικαιούχοι. Ο χαρακτήρας κρατικού πόρου του εν λόγω μέτρου είναι αναμφισβήτητος.
- (52) Το εν λόγω μέτρο έχει ως στόχο να μειώσει το κόστος παραγωγής των δικαιούχων επιχειρήσεων και αποτελεί σαφώς πλεονέκτημα που χορηγείται επιλεκτικά στο μέτρο που απ' αυτό μπορεί να επωφεληθεί μόνο ο τομέας παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών. Το μέτρο αυτό αποτελεί, ως εκ τούτου, επιλεκτικό πλεονέκτημα που μπορεί να δημιουργήσει στρέβλωση του ανταγωνισμού κατά την έννοια του άρθρου 87 παράγραφος 1 της συνθήκης.
- (53) Εξάλλου, σύμφωνα με τις πληροφορίες που παρέσχον οι γαλλικές αρχές σχετικά με τα τμήματα των αγορών, και οι οποίες είναι διαθέσιμες μόνο όσον αφορά τους εκδότες βιντεοπαιχνιδιών, οι τρεις μεγάλοι Γάλλοι εκδότες βιντεοπαιχνιδιών, ήτοι η Ubisoft, η Atari και η VUGames αντιπροσώπευαν το 2005 αντιστοίχως το 6,4 %, το 3,5 % και το 4,4 % της αγοράς της παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών η οποία αποτελείται από το Ηνωμένο Βασίλειο, τη Γερμανία, τη Γαλλία, την Ισπανία και την Ιταλία. Τα στούντιο που είναι εγκατεστημένα στη Γαλλία, και προς τα οποία απευθύνεται το μέτρο, αντιπροσωπεύουν μόνο περιορισμένο ποσοστό του κύκλου εργασιών των εν λόγω εκδοτών (25 % για την Ubisoft, 10 % για την Atari και 2 % για τη VUGames). Παρ' όλα αυτά, το τμήμα της αγοράς που κατέχουν οι εκδότες αυτοί στα πέντε προαναφερθέντα κράτη μέλη δεν είναι ασήμαντο. Είναι προφανές ότι το μέτρο έχει επίπτωση στο ενδοκοινοτικό εμπόριο.
- (54) Λαμβανομένων υπόψη των προαναφερθέντων, συναγεται ότι το συγκεκριμένο μέτρο αποτελεί κρατική ενίσχυση κατά την έννοια της συνθήκης.

6.2. Νομιμότητα των ενισχύσεων

- (55) Στις 31 Ιανουαρίου 2007, με την ευκαιρία της συζήτησης για το σχέδιο νόμου περί εκσυγχρονισμού τηλεοπτικής μετάδοσης και της τηλεόρασης του μέλλοντος, το γαλλικό κοινοβούλιο εξέδωσε σχέδιο άρθρου με το οποίο θεσπίζετο

έκπτωση φόρου, που είχε γνωστοποιηθεί στην Επιτροπή και βάσει του οποίου είχε κινηθεί η διαδικασία εξέτασης. Το εν λόγω νομικό κείμενο δημοσιεύθηκε στην Επίσημη Εφημερίδα της 7ης Μαρτίου 2007. Ωστόσο, οι γαλλικές αρχές επιβεβαίωσαν ότι τα εκτελεστικά διατάγματα δεν θα εκδίδονταν πριν από την τελική απόφαση της Επιτροπής.

- (56) Η Επιτροπή μπορεί, ως εκ τούτου, να συναγάγει ότι το μέτρο ενίσχυσης δεν ετέθη σε εφαρμογή και ότι οι γαλλικές αρχές τήρησαν τις υποχρεώσεις τους βάσει του άρθρου 88 παράγραφος 3 της συνθήκης.
- (57) Οι γαλλικές αρχές ανέλαβαν εξάλλου την υποχρέωση να τροποποιήσουν το νόμο και τα σχέδια εκτελεστικών διαταγμάτων ώστε να εισαγάγουν τις τροποποιήσεις που αναφέρονται στο τμήμα 5.
- ### 6.3. Συμβιβασμοί των ενισχύσεων με την κοινή αγορά
- (58) Κατ' αρχάς, και κατ' εφαρμογή της αρχής που θέσπισε το Δικαστήριο στην υπόθεση Matra ⁽¹²⁾, η Επιτροπή πρέπει να διασφαλίσει ότι οι συνθήκες πρόσβασης στην έκπτωση φόρου δεν περιλαμβάνουν ρήτρες αντίθετες προς τις διατάξεις της συνθήκης σε τομείς άλλους πλην των κρατικών ενισχύσεων, και ιδίως ότι δεν περιλαμβάνουν καμία διάκριση λόγω ιδιγένειας.
- (59) Στο σημείο αυτό, θα πρέπει να σημειωθεί ότι το μέτρο δεν περιλαμβάνει κανένα περιορισμό όσον αφορά την ιδιγένεια του απασχολούμενου προσωπικού ή τον τόπο πραγματοποίησης των επιλέξιμων δαπανών. Οι γαλλικές αρχές έχουν συμπεριλάβει τις δαπάνες υπεργολαβίας στις επιλέξιμες δαπάνες, εντός ορίου 1 εκατ. ευρώ και έχουν επιβεβαιώσει ότι οι δαπάνες αυτές θα είναι επιλέξιμες ανεξαρτήτως του εάν η επιχείρηση υπεργολαβίας είναι εγκατεστημένη στη Γαλλία ή σε άλλο κράτος μέλος.
- (60) Η εφαρμογή του μέτρου επιτρέπεται στις επιχειρήσεις παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών που είναι εγκατεστημένες στη Γαλλία, συμπεριλαμβανομένων και των ευρωπαϊκών επιχειρήσεων που είναι μόνιμα εγκατεστημένες στη χώρα αυτή, όπως αυτό επιβεβαιώθηκε από τις γαλλικές αρχές στα σχόλια που διατύπωσαν μετά την απόφαση κίνησης της διαδικασίας. Η Επιτροπή θεωρεί ότι το γεγονός του περιορισμού του πλεονεκτήματος της έκπτωσης φόρου στις ούτως οριζόμενες επιχειρήσεις είναι, βάσει της γαλλικής φορολογικής νομοθεσίας, εγγενές στον όρο της υπαγωγής στη φορολογία των εταιρειών και δικαιολογείται, κατά συνέπεια, από τη φορολογική φύση του μέτρου ενίσχυσης.
- (61) Η Επιτροπή μπορεί, ως εκ τούτου, να συναγάγει ότι το μέτρο ενίσχυσης δεν περιλαμβάνει καμία παράβαση των διατάξεων της συνθήκης σε τομείς άλλους πλην εκείνων των κρατικών ενισχύσεων.

⁽¹²⁾ Βλέπε υποσημείωση 3.

(62) Κατά δεύτερο λόγο, όσον αφορά το συμβιβασμό του μέτρου με τους κοινοτικούς κανόνες περί κρατικών ενισχύσεων, η Επιτροπή σημειώνει ότι οι γαλλικές αρχές κοινοποίησαν το μέτρο βάσει του άρθρου 87 παράγραφος 3 στοιχείο δ) της συνθήκης. Όπως η Επιτροπή ανέφερε στην απόφαση της κίνησης της διαδικασίας, θα πρέπει να αναλυθεί το συμβιβασμό του μέτρου αυτού σε σχέση με το εν λόγω άρθρο βάσει των ακόλουθων ερωτήσεων:

1. Το μέτρο έχει όντως στόχο προώθησης της πολιτιστικής παραγωγής;
2. Το μέτρο έχει μελετηθεί κατά τρόπο που να επιτυγχάνεται ο πολιτιστικός του στόχος; Ειδικότερα:
 - α) Αποτελεί κατάλληλο μέσο ή υπάρχουν άλλα πλέον κατάλληλα μέσα;
 - β) Λειτουργεί επαρκώς ως κίνητρο;
 - γ) Είναι ανάλογο; Μήπως το ίδιο αποτέλεσμα μπορεί να επιτευχθεί με χαμηλότερη ενίσχυση;
3. Οι στρεβλώσεις του ανταγωνισμού και οι επιπτώσεις στο εμπόριο είναι περιορισμένες, κατά τρόπο ώστε ο τελικός ισολογισμός της ενίσχυσης να είναι θετικός;

Υπαρξη πολιτιστικού στόχου

(63) Όσον αφορά το γενικό ερώτημα του κατά πόσον τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν ως πολιτιστικά προϊόντα, η Επιτροπή επισημαίνει ότι η Unesco αναγνωρίζει τον πολιτιστικό χαρακτήρα της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών, καθώς και τον ρόλο της όσον αφορά την πολιτιστική πολυμορφία⁽¹³⁾. Λαμβάνει επίσης υπό σημείωση τα επιχειρήματα που προέβγαλαν ορισμένοι τρίτοι και οι γαλλικές αρχές, ιδίως εκείνα βάσει των οποίων τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να είναι φορείς εικόνων, αξιών, θεμάτων, που αντικατοπτρίζουν το πολιτιστικό περιβάλλον στο οποίο έχουν δημιουργηθεί και μπορούν να δράσουν επί των τρόπων σκέψης και των πολιτιστικών αναφορών των χρηστών και ειδικότερα των χρηστών μικρής ηλικίας. Η Επιτροπή επισημαίνει επίσης ότι στο πλαίσιο αυτό η Unesco εξέδωσε σύμβαση για την προ-

στασία και την προώθηση της πολυμορφίας της πολιτιστικής έκφρασης⁽¹⁴⁾. Εξάλλου, η Επιτροπή σημειώνει ότι η όλο και μεγαλύτερη διάδοση των βιντεοπαιχνιδιών μεταξύ των διαφόρων ηλικιών και κοινωνικοεπαγγελματικών κατηγοριών, καθώς και μεταξύ ανδρών και γυναικών.

- (64) Φαίνεται ότι το κύριο κείμενο των βιντεοπαιχνιδιών είναι η παροχή διαδραστικής διασκέδασης, όπως επισημαίνει η ISFE. Τούτο δεν εμποδίζει ωστόσο, ορισμένα βιντεοπαιχνίδια να έχουν πολιτιστική διάσταση, όπως συμβαίνει με ορισμένα είδη θεατρικών έργων όπου υπάρχει διαδραστικότητα με το κοινό. Εξάλλου, το γεγονός ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν μάλλον ως λογισμικά παρά ως οπτικοακουστικά προϊόντα, ουδώς επηρεάζει το ότι ορισμένα απ' αυτά μπορεί επίσης να θεωρηθούν ως πολιτιστικά προϊόντα κατά την έννοια του άρθρου 87 παράγραφος 3 στοιχείο δ) της συνθήκης. Θα πρέπει, ως εκ τούτου, να συναχθεί ότι ορισμένα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν πολιτιστικά προϊόντα⁽¹⁵⁾. Τούτο έχει εξάλλου αναγνωριστεί ρητά στην απόφαση κίνησης της διαδικασίας⁽¹⁶⁾.
- (65) Η Επιτροπή επισημαίνει επίσης ότι η παρέκκλιση που προβλέπεται στο άρθρο 87 παράγραφος 3 στοιχείο δ), πρέπει όπως κάθε παρέκκλιση στο γενικό κανόνα που προβλέπει το άρθρο 87 παράγραφος 1, να ερμηνεύεται συσταλτικά. Έτσι, στους τομείς της παραγωγής κινηματογραφικών και οπτικοακουστικών έργων, η ανακοίνωση της Επιτροπής στο Συμβούλιο, στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, στην Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και στην Επιτροπή των Περιφερειών, σχετικά με ορισμένες νομικές πτυχές που αφορούν τα κινηματογραφικά και τα άλλα οπτικοακουστικά έργα, ορίζει ότι για να μπορεί να εφαρμοστεί η εν λόγω παρέκκλιση πρέπει «κάθε κράτος μέλος (να) εξασφαλίζει ότι το περιεχόμενο της παραγωγής στην οποία χορηγείται ενίσχυση είναι πολιτιστικό σύμφωνα με επαληθεύσιμα εθνικά κριτήρια (τηρώντας την αρχή της επικουρικότητας)»⁽¹⁷⁾.
- (66) Η αρχή αυτή πρέπει να εφαρμοστεί στην παρούσα περίπτωση και θα ήταν σκόπιμο να εξακριβωθεί αν οι γαλλικές αρχές έχουν εκπνήσει επαληθεύσιμα εθνικά κριτήρια που να εξασφαλίζουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια που επιλέγονται για την έκπτωση φόρου έχουν πολιτιστικό περιεχόμενο. Ακριβώς επειδή η Επιτροπή είχε αμφιβολίες σχετικά με τα κριτήρια που είχαν αρχικά εφαρμόσει οι γαλλικές αρχές κίνησε τη διαδικασία εξέτασης για την έκπτωση φόρου.
- (67) Θα πρέπει, ως εκ τούτου, να αναλυθεί η νέα δοκιμή επιλογής, ώστε να εξακριβωθεί εάν συμφωνεί με την αρχή που προβλέπεται στην αιτιολογική σκέψη 65.

⁽¹⁴⁾ Σύμβαση που ενέκρινε η Γενική διάσκεψη της Unesco, στις 20 Οκτωβρίου 2005, και εισηχθη στο κοινοτικό δίκαιο με την απόφαση 2006/515/ΕΚ του Συμβουλίου, της 18ης Μαΐου 2006, σχετικά με τη σύναψη της σύμβασης της Unesco για την προστασία και την προώθηση της πολυμορφίας της πολιτιστικής έκφρασης (ΕΕ L 201 της 25.7.2006, σ. 15) (το κείμενο της οποίας μπορείτε να βρείτε στον ακόλουθο σύνδεσμο <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf>).

⁽¹⁵⁾ Ένα τέτοιο συμπέρασμα ουδώς προδικάζει την κατάσταση ή το χαρακτηρισμό των βιντεοπαιχνιδιών που προκύπτουν από τους εθνικούς ή τους διεθνείς κανόνες.

⁽¹⁶⁾ Αιτιολογική σκέψη 39.

⁽¹⁷⁾ COM(2001) 534 τελικό (ΕΕ C 43 της 16.2.2002, σ. 6).

⁽¹³⁾ Βλέπε ιστότοπο της Unesco, ιδίως τις σελίδες που αφορούν τις πολιτιστικές βιομηχανίες και το ρόλο τους για την πολιτιστική έκφραση: http://portal.unesco.org/culture/en/ev.phpURL_ID=2461&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

- (68) Ένα βιντεοπαιχνίδι για να είναι επιλέξιμο πρέπει να λάβει τουλάχιστον 14 βαθμούς στους 22. Σύμφωνα με το συλλογισμό στον οποίο προέβη η Επιτροπή στην απόφασή της της 22ας Νοεμβρίου 2006, σχετικά με την κρατική ενίσχυση N 461/05 (που καλείται στο εξής απόφαση «UK Film Tax Incentive») ⁽¹⁸⁾, θα πρέπει να προσδιοριστούν, από τα διάφορα κριτήρια που συνιστούν τη δοκιμή επιλογής, εκείνα που μπορούν να θεωρηθούν ως σχετικά για την αξιολόγηση του πολιτιστικού περιεχομένου των βιντεοπαιχνιδιών και να εξασφαλιστεί ότι ο αριθμός χορηγηθέντων βαθμών στα κριτήρια αυτά είναι επαρκής ώστε να υπάρχει εγγύηση το ότι το περιεχόμενο των επιλέξιμων βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να θεωρηθεί ως πολιτιστικό, κατά την έννοια του άρθρου 87 παράγραφος 3 στοιχείο δ) της συνθήκης.
- (69) Το πρώτο τμήμα της δοκιμής περιλαμβάνει δύο κριτήρια σχετικά με την κληρονομιά και μπορεί να θεωρηθεί ότι έχει πολιτιστικό περιεχόμενο. Πρόκειται σαφώς για την περίπτωση του κριτηρίου βάσει του οποίου χορηγούνται 4 βαθμοί όταν το παιχνίδι είναι διασκευή αναγνωρισμένου έργου της ευρωπαϊκής ιστορικής, καλλιτεχνικής και επιστημονικής κληρονομιάς. Το κριτήριο βάσει του οποίου χορηγούνται 2 βαθμοί όταν το παιχνίδι είναι εμπνευσμένο από ευρωπαϊκή ταινία, οπτικοακουστικό, λογοτεχνικό ή καλλιτεχνικό έργο δείχνει λιγότερο σημαντικό πολιτιστικό περιεχόμενο διότι το παιχνίδι εξαρτάται από το πολιτιστικό επίπεδο του έργου από το οποίο είναι εμπνευσμένο. Τούτο ωστόσο αντικατοπτρίζεται από τους λιγότερους διαθέσιμους βαθμούς για το κριτήριο αυτό, πράγμα ανάλογο που μπορεί κατά συνέπεια να γίνει δεκτό.
- (70) Το δεύτερο τμήμα της δοκιμής επιτρέπει τη χορήγηση μέχρι δύο βαθμών σε συνάρτηση με τον πρωτότυπο χαρακτήρα του βιντεοπαιχνιδιού. Λαμβάνονται υπόψη η πρωτοτυπία του σεναρίου και η δημιουργικότητα του γραφικού και ηχηρικού περιβάλλοντος. Φαίνεται ότι η δημιουργικότητα στα οπτικοακουστικά προϊόντα θεωρείται γενικά ως σημαντικό στοιχείο των προϊόντων πολιτιστικού περιεχομένου. Επιπλέον, η δημιουργικότητα είναι ουσιαστικό στοιχείο του καθορισμού της πολιτιστικής έκφρασης στη σύμβαση της Unesco για την προστασία και την προώθηση της πολυμορφίας της πολιτιστικής έκφρασης ⁽¹⁹⁾. Εξάλλου, η χρήση του κριτηρίου της «πρωτότυπης δημιουργίας» συνιστάται από το Ανώτατο Συμβούλιο λογοτεχνικής και καλλιτεχνικής ιδιοκτησίας για να διακρίνεται ένα έργο πολυμέσων από ένα λογισμικό ⁽²⁰⁾. Τέλος, η προσομοίωση που πραγματοποίησαν οι γαλλικές αρχές δείχνει εξάλλου ότι πρόκειται για ένα όντως επιλεκτικά εφαρμοζόμενο κριτήριο, δεδομένου ότι μόνο 13 βιντεοπαιχνίδια επί των 74 που παρήχθησαν στη Γαλλία το 2005 και το 2006 λαμβάνουν 1 έως 2 βαθμούς. Τούτο αποτελεί δείκτη αποτελεσματικότητας του κριτηρίου αυτού για την επίτευξη του επιδιωκόμενου πολιτιστικού στόχου.
- (71) Το τρίτο μέρος της δοκιμής έχει τίτλο «πολιτιστικό περιεχόμενο». Το κριτήριο που χορηγεί 3 βαθμούς στα βιντεοπαιχνίδια που στηρίζονται σε διήγηση μπορεί να θεωρηθεί ως πολιτιστικό. Δείχνει ότι το βιντεοπαιχνίδι στηρίζεται σε ένα σενάριο και μια ιστορία, πράγμα που αποκλείει τα παιχνίδια καθαρής προσομοίωσης (π.χ. αθλητικά ή αγωνιστικά) αμφισβητήσιμου πολιτιστικού χαρακτήρα. Τούτο επιτρέπει την πλεονεκτική μεταχείριση των βιντεοπαιχνιδιών που είναι πλησιέστερα σε ταινίες και των οποίων το πολιτιστικό περιεχόμενο φαίνεται να είναι πιο προφανές.
- (72) Το κριτήριο που χορηγεί 2 βαθμούς στα βιντεοπαιχνίδια των οποίων το 50 % του προϋπολογισμού παραγωγής αφιερώνεται σε καλλιτεχνικές δαπάνες μπορεί επίσης να θεωρηθεί ως σχετικό πολιτιστικό κριτήριο. Ουσιαστικά, δείχνει την ιδιαίτερη σημασία που αποδίδεται στην παραγωγή του βιντεοπαιχνιδιού, στο σχεδιασμό, στο σενάριο, στο διάλογο και στη μουσική, που αποτελούν σημαντικά αντικείμενα για να συναχθεί ότι το βιντεοπαιχνίδι έχει στο σύνολό του πολιτιστικό περιεχόμενο. Ένα τέτοιο κριτήριο επιτρέπει, ως εκ τούτου, την πλεονεκτική αντιμετώπιση των παιχνιδιών αυτών σε σχέση με εκείνα που είναι πιο τεχνικά, όπως τα αθλητικά παιχνίδια ή τα παιχνίδια καθαρής προσομοίωσης, η πολιτιστική πτυχή των οποίων είναι λιγότερο προφανής. Η σύμβαση της Unesco για την προστασία και την προώθηση της πολυμορφίας της πολιτιστικής έκφρασης αναφέρεται εξάλλου και στην καλλιτεχνική διάσταση όσον αφορά τον καθορισμό του πολιτιστικού περιεχομένου ⁽²¹⁾.
- (73) Η ISFE αμφισβήτησε το γεγονός ότι το 50 % των δαπανών παραγωγής ενός παιχνιδιού μπορούν να είναι καλλιτεχνικής φύσης, επισημαίνοντας ότι οι δαπάνες λογισμικού αντιπροσωπεύουν γενικά το 70 % του κόστους παραγωγής. Το επιχείρημα αυτό δεν θέτει υπό αμφισβήτηση την ισχύ του κριτηρίου, αλλά αντίθετα την ενισχύει στο μέτρο που επιβεβαιώνει ότι το κριτήριο αυτό επιτρέπει μία αυστηρότερη επιλογή των βιντεοπαιχνιδιών.
- (74) Η Επιτροπή επισημαίνει εν πάση περιπτώσει ότι η διαφορά μεταξύ των αριθμητικών στοιχείων που παρέσχε η ISFE και του ισχυρισμού των γαλλικών αρχών ότι ορισμένα παιχνίδια μπορούν να χαρακτηριστούν από τις καλλιτεχνικές δαπάνες που αντιπροσωπεύουν άνω του 50 % του κόστους παραγωγής τους, μπορεί να ερμηνευθεί από τη διαφορά στα είδη δαπανών που λαμβάνονται υπόψη. Έτσι, οι επιλέξιμες δαπάνες για την έκπτωση φόρου αντιστοιχούν μόνο στις δαπάνες σύλληψης και δημιουργίας. Σε αυτές δεν λαμβάνεται υπόψη το σύνολο των δαπανών παραγωγής και αποκλείονται π.χ. οι δαπάνες διόρθωσης λαθών και οι δοκιμές εκ των υστέρων, πράγμα που μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα την αύξηση του τμήματος των καλλιτεχνικών δαπανών.
- (75) Θα πρέπει εξάλλου να επισημανθεί ότι οι γαλλικές αρχές παρέσχον συγκεκριμένα παραδείγματα λεπτομερών προϋπολογισμών παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών, από τους οποίους προκύπτει σαφώς ότι οι καλλιτεχνικές δαπάνες μπορεί να καταλαμβάνουν το μεγαλύτερο τμήμα. Τούτο ενισχύεται εξάλλου από τα σχόλια ορισμένων τρίτων, μεταξύ των

⁽¹⁸⁾ EE C 9 της 13.1.2007, σ. 1.

⁽¹⁹⁾ Άρθρο 4 σημείο 3: «Η πολιτιστική έκφραση είναι η έκφραση που προκύπτει από τη δημιουργικότητα των ατόμων των ομάδων και των κοινωνιών και η οποία έχει πολιτιστικό περιεχόμενο».

⁽²⁰⁾ Μελέτη του Ανώτατου Συμβουλίου λογοτεχνικής και καλλιτεχνικής ιδιοκτησίας της Γαλλίας (Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique français) Επιτροπή νομικών ζητημάτων των έργων πολυμέσων (Commission sur les aspects juridiques des œuvres multimédias) της 26ης Μαΐου 2005: «Le régime juridique des investissements» («Το νομικό καθεστώς των έργων πολυμέσων: Δικαιώματα των δημιουργών και νομική ασφάλεια των επενδυτών».

⁽²¹⁾ Σύμφωνα με το άρθρο 4 στοιχείο 2 το «πολιτιστικό περιεχόμενο» παραπέμπει στη συμβολική έννοια, στην καλλιτεχνική διάσταση και στις πολιτιστικές αξίες που είναι η βάση ή εκφράζουν την πολιτιστική ταυτότητα.».

- οποίων της ΑΡΟΜ, που επισημαίνει ότι τα δημιουργικά στοιχεία ενός βιντεοπαιχνιδιού είναι σήμερα τα σημαντικότερα και ουσιαστικότερα στοιχεία των έργων, ότι τα τεχνολογικά στοιχεία και τα στοιχεία του λογισμικού είναι απλώς μέσα στην υπηρεσία των δημιουργικών αυτών στοιχείων και ότι αντιπροσωπεύουν κατά μέσο όρο ένα περιορισμένο τμήμα της τιμής κόστους. Η Επιτροπή επισημαίνει τέλος ότι οι καλούμενες δαπάνες λογισμικού μπορεί να κυμαίνονται ανάλογα με τους κύκλους κονσόλας και μπορούν όντως να είναι υψηλότερες στην αρχή του κύκλου.
- (76) Για τους λόγους που εκτίθενται ανωτέρω, το κριτήριο που στηρίζεται στο τμήμα των καλλιτεχνικών δαπανών στον προϋπολογισμό φαίνεται στη συγκεκριμένη περίπτωση ως σχετικό κριτήριο για την αξιολόγηση του πολιτιστικού περιεχομένου των βιντεοπαιχνιδιών.
- (77) Το κριτήριο που χορηγεί ένα βαθμό όταν το παιχνίδι ασχολείται με σχετική με τους ευρωπαίους πολίτες πολιτική κοινωνική ή πολιτιστική προβληματική ή/και αντικατοπτρίζει ειδικές αξίες των ευρωπαϊκών κοινωνιών, είναι επίσης σχετικό στο μέτρο που οι αξίες αυτές είναι έκφραση της ευρωπαϊκής πολιτιστικής ταυτότητας.
- (78) Όσον αφορά τα δύο κριτήρια γλωσσικής φύσης (πρωτότυπη έκδοση του σεναρίου του παιχνιδιού στα γαλλικά, και πρωτότυπη έκδοση του παιχνιδιού σε τουλάχιστον τρεις γλώσσες της Ευρωπαϊκής Ένωσης μεταξύ των οποίων τα γαλλικά), στο οποίο χορηγούνται συνολικά δύο βαθμοί, θα πρέπει αρχικά να επισημανθεί ότι τα κριτήρια αυτά πληρούνται σχεδόν πάντα από τα παιχνίδια που περιλαμβάνονται στην προσομοίωση που υπέβαλαν οι γαλλικές αρχές και ότι απ' αυτή την άποψη δεν εισάγουν ιδιαίτερες διακρίσεις. Δεύτερον, μπορούν να εκφραστούν ορισμένες επιφυλάξεις σχετικά με το κατά πόσον είναι όντως σχετικά για την αξιολόγηση του πολιτιστικού περιεχομένου ενός βιντεοπαιχνιδιού. Ουσιαστικά, χωρίς να τίθεται υπό αμφισβήτηση η θεμελιώδης πολιτιστική σημασία της γλώσσας, φαίνεται ότι αυτή διαδραματίζει έναν λιγότερο ουσιαστικό ρόλο στον πολιτιστικό χαρακτήρα ενός βιντεοπαιχνιδιού απ' ό,τι π.χ. στην περίπτωση μιας ταινίας ή ενός βιβλίου. Φαίνεται όντως ότι είναι δυνατό να αλλάξει η γλώσσα ενός βιντεοπαιχνιδιού χωρίς να επηρεάζεται το έργο, πράγμα που δε συμβαίνει κατά τη μετάφραση μιας ταινίας ή τη μετάφραση ενός βιβλίου.
- (79) Το τέταρτο μέρος τη δοκιμής επιλογής περιλαμβάνει τα κριτήρια που έχουν σχέση με τον τόπο πραγματοποίησης των δαπανών και την ιδιγένεια των συνεργατών δημιουργίας. Παρότι η συμβολή των Ευρωπαίων δημιουργών μπορεί να έχει έμμεση επίδραση στον ευρωπαϊκό πολιτιστικό χαρακτήρα ενός βιντεοπαιχνιδιού, αυτά τα κριτήρια του τόπου πραγματοποίησης και της ιδιγένειας δεν παύουν να έχουν άμεση σχέση με το πολιτιστικό περιεχόμενο των επιλέξιμων βιντεοπαιχνιδιών, δεδομένων των ιδίων χαρακτηριστικών του τομέα των βιντεοπαιχνιδιών. Η Επιτροπή στην απόφασή της «UK Film Tax Incentive» είχε καταλήξει στα ίδια συμπεράσματα όσον αφορά τα ανάλογα κριτήρια που είχαν εφαρμοστεί οι βρετανικές αρχές στο πλαίσιο μιας διάταξης έκπτωσης φόρου.
- (80) Το πέμπτο τμήμα της δοκιμής περιλαμβάνει κριτήρια που αφορούν την εκδοτική και τεχνολογική καινοτομία. Τα κριτήρια αυτά παραπέμπουν πιο άμεσα στις συνιστώσες λογισμικού των βιντεοπαιχνιδιών, των οποίων η ISFE υπογραμμίζει εξάλλου τον μη πολιτιστικό χαρακτήρα. Το επιχείρημα αυτό μπορεί να ληφθεί υπόψη και θα πρέπει να θεωρηθούν τα κριτήρια αυτά ως σχετικά για την αξιολόγηση του πολιτιστικού περιεχομένου των επιλέξιμων βιντεοπαιχνιδιών.
- (81) Φαίνεται, ως εκ τούτου, ότι 14 βαθμοί επί συνόλου 22 (12 εάν δεν ληφθούν υπόψη τα γλωσσικά κριτήρια) χορηγούνται σε κριτήρια που μπορεί να θεωρηθούν λογικά ότι έχουν στόχο να προωθήσουν τον πολιτισμό κατά την έννοια του άρθρου 87 παράγραφος 3 στοιχείο δ) της συνθήκης. Τούτο αντιστοιχεί, ως εκ τούτου, σε περισσότερους από τους μισούς διαθέσιμους βαθμούς. Η Επιτροπή έχει εξάλλου μελετήσει την ακραία υποθετική περίπτωση ενός παιχνιδιού που θα λάβει τη μεγαλύτερη δυνατή βαθμολογία για κριτήρια που μπορεί να θεωρηθούν ως μη σχετικά από πολιτιστική άποψη, καθώς και για γλωσσικά κριτήρια. Ένα τέτοιο παιχνίδι μπορεί να λάβει 10 βαθμούς. Θα πρέπει ως εκ τούτου να λάβει ακόμα 4 βαθμούς βάσει σχετικών από πολιτιστική άποψη κριτηρίων, για να υπερβεί το όριο των 14 βαθμών που απαιτούνται ώστε να είναι επιλέξιμο. Εξάλλου, αυτή η «ακραία υποθετική περίπτωση» φαίνεται σπάνια: επί των 74 παιχνιδιών που περιλαμβάνονται στην προσομοίωση που παρέσχον οι γαλλικές αρχές, μόνο 7 εμπήκουν στην περίπτωση αυτή. 6 από αυτά είναι επιλέξιμα, αλλά όλα έχουν λάβει περισσότερους από 6 βαθμούς στα σχετικά από πολιτιστική άποψη κριτήρια (και 6 αν ληφθούν υπόψη τα γλωσσικά κριτήρια).
- (82) Επιπλέον, η Επιτροπή σημειώνει ότι η νέα αυτή επιλογή δοκιμής που στηρίζεται σε συγκεκριμένα κριτήρια επιτρέπει τη μείωση του κινδύνου υποκειμενικής κρίσης, κατά την αξιολόγηση των βιντεοπαιχνιδιών από μέρους της επιτροπής εμπειρογνομόνων.
- (83) Τέλος, η Επιτροπή επισημαίνει ότι η νέα δοκιμή επιλογής που πρότειναν οι γαλλικές αρχές είναι περισσότερο αυστηρή από την αρχικά κοινοποιηθείσα δοκιμή. Επίσης, βάσει των κριτηρίων που περιγράφονται στην απόφαση κίνησης της διαδικασίας, από τις προσομοιώσεις που παρέσχον οι γαλλικές αρχές προκύπτει ότι το 49 % των βιντεοπαιχνιδιών που παρήχθησαν στη Γαλλία το 2005-2006 θα ήταν επιλέξιμα, έναντι του 31 % βάσει της σημερινής δοκιμής. Δεδομένου ότι η Επιτροπή είχε επισημάνει στην απόφαση κίνησης της διαδικασίας ότι «εάν το μέτρο κατέληγε στη στήριξη της παραγωγής μεγαλύτερου ποσοστού βιντεοπαιχνιδιών θα μπορούσε να φανεί ότι στρεβλώνει το στόχο του της προώθησης της πολιτιστικής παραγωγής και ότι θα μπορούσε να έχει βιομηχανικό στόχο»⁽²²⁾. Βάσει των ιδίων χαρακτηριστικών του ειδικού τομέα των βιντεοπαιχνιδιών, το γεγονός ότι το 30 % περίπου των παιχνιδιών επιλέγονται, δείχνει ότι το μέτρο δεν έχει απλώς το βιομηχανικό στόχο της στήριξης ενός ειδικού τομέα.

(22) Αιτιολογική σκέψη 42.

- (84) Θα πρέπει, ως εκ τούτου, να συναχθεί ότι οι γαλλικές αρχές εκπόνησαν επαληθεύσιμα τεχνικά κριτήρια που εξασφαλίζουν ότι το περιεχόμενο των βιντεοπαιχνιδιών που είναι επιλέξιμα για την έκπτωση φόρου είναι όντως πολιτιστικό και ότι το μέτρο ενίσχυσης εκπληρώνει, ως εκ τούτου, έναν πραγματικό στόχο προώθησης της πολιτιστικής έκφρασης.

Το μέτρο έχει μελετηθεί κατά τρόπο που να εκπληρώνει αυτόν τον πολιτιστικό στόχο;

- (85) Η Επιτροπή πρέπει να βεβαιωθεί ότι το μέτρο είναι κατάλληλο, ότι παρέχει επαρκή κίνητρα και ότι εφαρμόζεται κατ' αναλογία.

Κατάλληλο μέσο

- (86) Όσον αφορά το πρώτο σημείο, οι γαλλικές αρχές εξήγησαν ότι η έκπτωση φόρου είναι κατά τη γνώμη τους το πλέον κατάλληλο μέτρο για την επίτευξη του επιδιωκόμενου στόχου. Οι γαλλικές αρχές μελέτησαν τη δυνατότητα κοινοποίησης του μέτρου αυτού βάσει του κοινοτικού πλαισίου κρατικών ενισχύσεων στην έρευνα την ανάπτυξη και την καινοτομία, που έχει εξάλλου προταθεί από την ISFE, αλλά την απέρριψαν, δεδομένου ιδίως ότι η εν λόγω νομική βάση δεν παρείχε τη δυνατότητα σύνδεσης της παρέμβασης με το πολιτιστικό περιεχόμενο των επιλέξιμων βιντεοπαιχνιδιών και την εξασφάλιση μιας κάποιας πολυμορφίας στην προσφορά των παιχνιδιών αυτών. Η πλαισίωση αυτή δεν θα είχε επιτρέψει την παροχή του ίδιου επιπέδου ενίσχυσης που παρέχει η έκπτωση φόρου. Η Επιτροπή αναγνωρίζει ότι η εν λόγω έκπτωση φόρου, έτσι όπως έχει μελετηθεί, επιτρέπει όντως την κατεύθυνση της δημόσιας στήριξης προς τα παιχνίδια πολιτιστικού περιεχομένου και ότι υπό την ιδιότητά της αυτή φαίνεται ότι αποτελεί ένα κατάλληλο μέσο για την επίτευξη του ούτως επιδιωκόμενου πολιτικού στόχου. Η Επιτροπή επισημαίνει εξάλλου ότι έχει ήδη καταλήξει σε προηγούμενες αποφάσεις⁽²³⁾ βάσει του άρθρου 87 παράγραφος 3 στοιχείο δ) όσον αφορά το συμβιβασμό με τη συνθήκη των μέτρων που έχουν μορφή έκπτωσης φόρου.

Παροχή κινήτρου

- (87) Η ανάλυση της αγοράς των βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να χαρακτηριστεί από μία τάση συγκέντρωσης της προσφοράς, η οποία θα πραγματοποιείτο εις βάρος των ανεξάρτητων στούντιο παραγωγής και κατά συνέπεια της ποικιλίας της προσφοράς⁽²⁴⁾. Η αγορά των βιντεοπαιχνιδιών είναι σε

μεγάλο βαθμό παγκόσμια, στην οποία τα παιχνίδια για μονάδες οπτικής παρουσίασης (consoles) αντιπροσωπεύουν τα δύο τρίτα των πωλήσεων. Η αγορά αυτή κυριαρχείται σε μεγάλο βαθμό από παραγωγούς μονάδων οπτικής παρουσίασης (consoles) παιχνιδιών, που επιβάλλουν στους παραγωγούς βιντεοπαιχνιδιών ένα σύστημα γενικών και ειδικών αδειών που αντιπροσωπεύουν το 20 % περίπου της τελικής τιμής του παιχνιδιού.

- (88) Εξάλλου, η αγορά χαρακτηρίζεται από πληθώρα τεχνικών κανόνων και έλλειψη διαλειτουργικότητας. Η ζήτηση χαρακτηρίζεται από τη συστηματική ανανέωση και καταστροφή, κατά μέσον όρο κάθε εξαετία, του εξοπλισμού βιντεοπαιχνιδιών [μονάδων οπτικής παρουσίασης (consoles) και HY] των νοικοκυριών.

- (89) Κατά συνέπεια, η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών βρίσκεται σε διαρκές στάδιο εκκίνησης, με πολύ βραχείς κύκλους παραγωγής και επαχνείς επενδύσεις. Εξάλλου, η απόσβεση του κόστους παραγωγής μπορεί κυρίως να πραγματοποιηθεί στην αγορά των εκδόσεων, σε αντίθεση π.χ. με το κόστος παραγωγής των ταινιών, που μπορούν επίσης να αποσβεσθούν από δικαιώματα τηλεοπτικής αναμετάδοσης ή πωλήσεις DVD.

- (90) Στο πλαίσιο αυτό, σύμφωνα με τις παρασχεθείσες πληροφορίες, η γαλλική βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών γενικά χαρακτηρίζεται από μικρά στούντιο παραγωγής (με προσωπικό κάτω των 200 ατόμων) που δεν διαθέτουν επαρκή οικονομική ικανότητα και κατά τον τρόπο αυτό εξαρτώνται από τους εκδότες για να χρηματοδοτήσουν την παραγωγή τους. Το σύστημα αμοιβής των στούντιο παραγωγής από μέρους των εκδοτών εξαρτάται από τις πωλήσεις, αφού πρώτα καλυφθούν οι δαπάνες παραγωγής που οι εκδότες έχουν προκαταβάλει. Οι γαλλικές αρχές επεσήμαναν έτσι ότι ο αριθμός «πολιτιστικών» βιντεοπαιχνιδιών που θα μπορούσαν να πληρούν τα κριτήρια της δοκιμής επιλογής για την έκπτωση φόρου μειώνεται σταθερά από το 2000 και μετά. Υπογραμμίζουν ειδικότερα ότι π.χ., υπάρχουν όλο και λιγότερα βιντεοπαιχνίδια με ιστορικό πλαίσιο (Βερσαλλίες, Πομπηία, Αίγυπτος) από τότε που εξέλιπε το στούντιο Cryo Interactive, που ειδικεύεται στην παραγωγή αυτού του είδους βιντεοπαιχνιδιών.

- (91) Μία έκπτωση φόρου που στηρίζεται στα κριτήρια που περιγράφονται στο τμήμα 5 της παρούσας απόφασης, θα πρέπει να ευνοεί την παραγωγή των βιντεοπαιχνιδιών με πολιτιστικό περιεχόμενο σε σχέση με εκείνα που είναι καθαρά ψυχαγωγικά, με μείωση του κόστους παραγωγής των πρώτων. Θα πρέπει, ως εκ τούτου, να συναχθεί ότι το μέτρο μπορεί να αποτελέσει επαρκώς κίνητρο σε σχέση με το στόχο του.

Αναλογικότητα

- (92) Η Επιτροπή επισημαίνει ότι η ένταση της ενίσχυσης είναι μόνον 20 %, πράγμα σχετικά χαμηλό σε σύγκριση με τις γενικά επιτρεπόμενες εντάσεις ενίσχυσης στον πολιτιστικό τομέα. Έτσι, η κανονικά επιτρεπόμενη ένταση στον τομέα του κινηματογράφου ή της οπτικοακουστικής παραγωγής είναι 50 %.

⁽²³⁾ Βλέπε π.χ., απόφαση της 16ης Μαΐου 2006, στην υπόθεση N 45/06 — *Crédit d'imprêt à la production phonographique* (Πίστωση φόρου στη φωνογραφική παραγωγή) (EE C 293 της 2.12.2006, σ. 6) και την απόφαση της 22ας Μαρτίου 2006 στην υπόθεση NN 84/04 και N 95/05 — *Régimes d'aides au cinéma et à l'audiovisuel* (Καθεστώτα ενισχύσεων στον κινηματογράφο και στον οπτικοακουστικό τομέα) (EE C 159 της 30.6.2005, σ. 24).

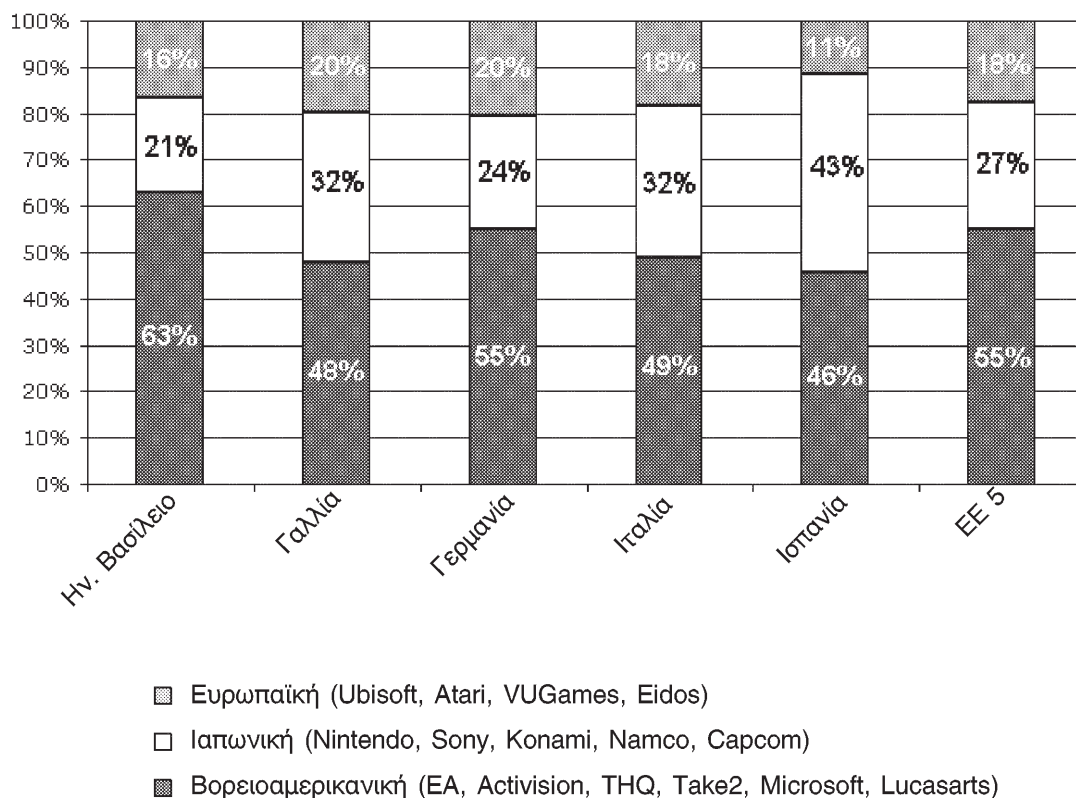
⁽²⁴⁾ Πηγές: *Digital Broadband content — the online computer and video game industry*, OECD, DSTI/ICCP/IE(2004)13/FINAL, που δημοσιεύθηκε στις 12 Μαΐου 2005, έκδοση του κ. Fries υπόψη του κ. Francis Mer, υπουργού Οικονομίας, Οικονομικών και Βιομηχανίας, και της κ. Nicole Fontaine, πληρεξουσίου υπουργού Βιομηχανίας. — *Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France* (Προτάσεις για την ανάπτυξη βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών στη Γαλλία) (22 Δεκεμβρίου 2003).

- (93) Η Επιτροπή επισημαίνει εξάλλου ότι η βάση υπολογισμού των επιλέξιμων δαπανών είναι πλέον ορθώς και επακριβώς καθορισμένη: έτσι, μόνο οι δαπάνες λειτουργίας πλην των δαπανών προσωπικού και των αποσβέσεων ακινητοποιήσεων που όντως βαρύνουν το δικαιούχο της ενίσχυσης λαμβάνονται υπόψη. Το είδος αυτό δαπανών δεν ορίζεται πλέον κατ' αποκοπήν στο 75 % των δαπανών προσωπικού.
- (94) Θα πρέπει, ως εκ τούτου, να συναχθεί ότι το μέτρο εφαρμόζεται κατ' αναλογία. Εξάλλου, δεδομένου ότι λαμβάνονται υπόψη οι δαπάνες που όντως πραγματοποιούνται για την παραγωγή των επιλέξιμων παιχνιδιών, ο φόβος που εξέφρασε η ISFE ως προς τον κίνδυνο των διασταυρούμενων

μεταξύ πολιτιστικών και εμπορικών παιχνιδιών επιχορηγήσεων δεν έχει θέση.

Είναι οι στρεβλώσεις του ανταγωνισμού και οι επιπτώσεις στο εμπόριο περιορισμένες κατά τρόπο που ο συνολικός ισολογισμός της ενίσχυσης να είναι θετικός;

- (95) Βάσει των αριθμητικών στοιχείων που παρέσχον οι γαλλικές αρχές, φαίνεται ότι οι κύριοι ανταγωνιστές στην αγορά των βιντεοπαιχνιδιών είναι οι Ιάπωνες και οι Βορειοαμερικανοί. Έτσι, τα τμήματα της αγοράς των Ευρωπαϊκών εκδοτών το 2006, στις κύριες ευρωπαϊκές αγορές, σε καμία περίπτωση δεν υπερέβαιναν το 20 % —ήταν κατά μέσον όρο 18 %— όπως προκύπτει από την ακόλουθη γραφική παράσταση:



- (96) Τα στοιχεία αυτά επιβεβαιώνονται από τον πίνακα που παρέσχε η ISFE, των 50 πλέον πωληθέντων βιντεοπαιχνιδιών στη Γαλλία, το 2006: 21 έχουν εκδοθεί από ιαπωνικές επιχειρήσεις, 19 από ιαπωνικές και 10 από ευρωπαϊκές. Επίσης επιβεβαιώνονται από την κατάταξη των επιχειρήσεων βιντεοπαιχνιδιών βάσει του κύκλου εργασιών, που κατάρτισε το Ευρωπαϊκό Παρατηρητήριο του Οπτικοακουστικού Τομέα το 2003, που δείχνει ότι οι τέσσερις πρώτες επιχειρήσεις είναι ιαπωνικές και αμερικανικές.
- (97) Τα τμήματα της αγοράς των γάλλων εκδοτών, που επωφελούνται έμμεσα από την έκπτωση φόρου, στο μέτρο που

εκδίδουν βιντεοπαιχνίδια που παράγονται σε στούντιο επιλέξιμα για την έκπτωση φόρου, είναι λογικά μικρότερα: το 2005, οι τρεις κύριοι γάλλοι εκδότες, η Ubisoft, η Atari και η VUGames αντιπροσώπευαν αντιστοίχως το 6,4, το 3,5 και το 4,4 % της αγοράς της έκδοσης βιντεοπαιχνιδιών που αποτελείται από τα πέντε κράτη μέλη που αναφέρονται στη γραφική παράσταση που περιλαμβάνεται στην αιτιολογική σκέψη 95. Επιπλέον, τα στούντιο των εκδοτών αυτών που είναι εγκατεστημένα στη Γαλλία αντιπροσωπεύουν μόλις ένα χαμηλό ποσοστό των τμημάτων της αγοράς των εν λόγω εκδοτών: 25 % για την Ubisoft (ήτοι 1,6 % της αγοράς που συνιστούν τα πέντε αυτά κράτη μέλη), 10 % για την Atari (ήτοι 0,35 %) και 2 % για τη VUGames (ποσοστό ασήμαντο).

- (98) Επιπλέον, θα πρέπει να επισημανθεί ότι ένα σχετικά χαμηλό τμήμα των βιντεοπαιχνιδιών που παράγονται στη Γαλλία θα επιδοτηθεί: η προσομοίωση για τα βιντεοπαιχνίδια που παρήχθησαν στη Γαλλία το 2005-2006, δείχνει ότι μόνο το 30 % από αυτά θα μπορούσε κατ' αρχήν να τύχουν έκπτωσης φόρου.
- (99) Θα πρέπει επίσης να επισημανθεί ότι οι ενώσεις παραγωγών βιντεοπαιχνιδιών που διατύπωσαν σχόλια μετά την κίνηση της διαδικασίας, όπως η TIGA, η GAME, η APOM και η EGDF, επεσήμαναν και αυτές τη χαμηλή επίδραση του μέτρου στις εθνικές τους βιομηχανίες. Έτσι, η EGDF, που εκπροσωπεί 500 στούντιο σε δέκα κράτη μέλη, επεσήμανε ειδικότερα ότι το μέτρο όπως κοινοποιήθηκε, επιτρέπει τη χρηματοδότηση μέχρι 20 %, 15 έως 30 σχεδίων, κατά τη διάρκεια δύο ετών, δημιουργεί περιορισμένη μόνο στρέβλωση του ανταγωνισμού στο μέτρο που τίθενται κάθε χρόνο στην αγορά 1 500 βιντεοπαιχνίδια. Τα σχόλια αυτά είναι ακόμα πιο σημαντικά δεδομένου ότι διατυπώθηκαν βάσει του σχεδίου που περιγράφεται στην απόφαση κίνησης της διαδικασίας, το πεδίο εφαρμογής του οποίου έχει από τότε μειωθεί.
- (100) Το μέτρο θα μπορούσε να έχει δυνάμει αρνητικές συνέπειες για το εμπόριο, που τις προσδιορίζει η GAME, λόγω του ότι οι δαπάνες υπεργολαβίας δεν λαμβάνονταν υπόψη στις επιλέξιμες δαπάνες στην αρχική πρόταση της Γαλλίας. Τούτο θα ωθούσε τις δικαιούχους επιχειρήσεις να εσωτερικοποιήσουν τις δαπάνες τους αντί να καταφεύγουν στην υπεργολαβία, η οποία αποτελεί τρέχουσα πρακτική στον τομέα αυτό. Αυτό θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί ιδίως εις βάρος των επιχειρήσεων που είναι εγκατεστημένες σε άλλα κράτη μέλη και, κατά συνέπεια, εις βάρος του ενδοκοινοτικού εμπορίου. Ωστόσο, οι αρνητικές αυτές συνέπειες εξαιρούνται στο μέτρο που οι γαλλικές αρχές δέχθηκαν να συμπεριλάβουν τις δαπάνες υπεργολαβίας μεταξύ των επιλέξιμων δαπανών, μέχρις ορίου 1 εκατ. ευρώ, ανά σχέδιο.
- (101) Η Επιτροπή θεωρεί ότι το όριο αυτό, που δικαιολογείται από πλευράς προϋπολογισμού, είναι αποδεκτό στη συγκεκριμένη περίπτωση στο βαθμό που ουσιαστικά δεν μπορεί να επηρεάσει το μεγαλύτερο μέρος των βιντεοπαιχνιδιών που παράγονται στη Γαλλία. Όντως, σύμφωνα με τις πληροφορίες που παρέσχον οι γαλλικές αρχές, επί των 74 βιντεοπαιχνιδιών που περιλαμβάνονται στην προσομοίωσή τους, τα 64 είχαν έναν προϋπολογισμό παραγωγής κάτω των 2 εκατ. ευρώ, 8 είχαν προϋπολογισμό μεταξύ 2 και 5 εκατ. ευρώ, και 2 είχαν προϋπολογισμό άνω των 5 εκατ. ευρώ. Λαμβανομένου υπόψη αυτού του μέσου επιπέδου προϋπολογισμού παραγωγής, ένα ανώτατο όριο 1 εκατ. ευρώ για τις δαπάνες υπεργολαβίας δεν φαίνεται να αποτελεί σημαντικό εμπόδιο, όσον αφορά τη χρήση της υπεργολαβίας. Σε συνάρτηση με την εξέλιξη των προϋπολογισμών παραγωγής των βιντεοπαιχνιδιών στη Γαλλία, η Επιτροπή διατηρεί το δικαίωμα να αναθεωρήσει το επίπεδο του ανώτατου αυτού ορίου, όταν το μέτρο ενίσχυσης θα κοινοποιηθεί εκ νέου, μετά τα τέσσερα έτη εφαρμογής του, σύμφωνα με την υποχρέωση που έχουν αναλάβει οι γαλλικές αρχές.
- (102) Εξάλλου, η Επιτροπή θεωρεί ότι η επίδραση της έκπτωσης φόρου στον ανταγωνισμό θα είναι ακόμα πιο περιορισμένη δεδομένου ότι η αγορά των βιντεοπαιχνιδιών είναι μία σημαντική αγορά της τάξης των 21 δισεκατ. δολαρίων Ηνωμένων Πολιτειών της Αμερικής (δολάρια ΗΠΑ) το 2003, και παρουσιάζει υψηλή αύξηση μακροχρόνια, που υπολογίζεται σε 13 % κατ' έτος και στην οποία οι τιμές είναι σχετικά σταθερές.
- (103) Τέλος η Επιτροπή επισημαίνει ότι δύο από τους τρίτους ενδιαφερόμενους προέβλεψαν τις ενδεχόμενες αρνητικές συνέπειες του μέτρου στο εμπόριο και τον ανταγωνισμό. Η ISFE επεσήμανε ότι το μέτρο υπάρχει κίνδυνος να οδηγήσει σε μετατόπιση των επενδύσεων προς τη Γαλλία, η δε ADESE υπογράμμισε τις ενδεχόμενες αρνητικές συνέπειες του μέτρου, ιδίως για την ισπανική βιομηχανία. Οι εν λόγω τρίτοι ενδιαφερόμενοι δεν παρέσχον ωστόσο κανένα αριθμητικό στοιχείο ή λεπτομερή εξήγηση που να παρέχει στην Επιτροπή τη δυνατότητα να αξιολογήσει αυτόν τον ενδεχόμενο κίνδυνο. Η Επιτροπή επισημαίνει εξάλλου ότι η ISFE και η ADESE εκπροσωπούν τους εκδότες και τους διανομείς των βιντεοπαιχνιδιών. Ωστόσο, όπως ήδη εξηγείται στην αιτιολογική σκέψη 37, οι ενώσεις παραγωγών που εκπροσωπούν τους άμεσους ανταγωνιστές των ενδεχόμενων δικαιούχων της ενίσχυσης, κατέληξαν στο ότι θα μπορούσε να αποκλεισθεί ένας τέτοιος κίνδυνος για τον ανταγωνισμό. Η Επιτροπή θεωρεί εξάλλου ότι τα στούντιο παραγωγής που δικαιούνται έκπτωσης φόρου δεν είναι σε θέση να ασκήσουν επιρροή στην αγορά έναντι των εκδοτών όπως τούτο αναφέρεται στην αιτιολογική σκέψη 90. Η Ubisoft, ένας από τους κυριότερους γάλλους εκδότες, στα σχόλιά της επεσήμανε εξάλλου το θετικό επίσης χαρακτήρα της ενίσχυσης η οποία επιτρέπει και τη μείωση του χρηματοοικονομικού κινδύνου των εκδοτών μειώνοντας το κόστος παραγωγής των βιντεοπαιχνιδιών και προωθώντας την ευρωπαϊκή προσφορά.
- (104) Η Επιτροπή κρίνει επίσης ότι η έκπτωση φόρου δεν φτάνει σε τέτοια αναλογία που να τροποποιεί τις αποφάσεις τύπου πραγματοποίησης των βιομηχανικών επενδύσεων, λαμβανομένων υπόψη των άλλων παραμέτρων για τη λήψη των αποφάσεων αυτών και ιδίως των όρων απασχόλησης και αμοιβών. Όσον αφορά ειδικότερα την επίδραση του μέτρου στην ισπανική βιομηχανία, η Επιτροπή σημειώνει, εξάλλου, βάσει της γραφικής παράστασης που περιλαμβάνεται στην αιτιολογική σκέψη 95, ότι στην Ισπανία το τμήμα της αγοράς των ευρωπαϊκών εκδοτών είναι το πιο μικρό. Αντίθετα με ό,τι δηλώνει η ADESE, και ελλείψει ακριβέστερων στοιχείων από την πλευρά της, θα πρέπει να θεωρηθεί ότι το εν λόγω μέτρο ενίσχυσης δεν μπορεί να έχει σημαντικότερη επίδραση στην Ισπανία απ' ό,τι στα άλλα κράτη μέλη.
- (105) Λαμβανομένων υπόψη των προαναφερθέντων, η Επιτροπή κρίνει ότι η ενίσχυση δεν θα έχει ως αποτέλεσμα την αύξηση της επιρροής των δικαιούχων επιχειρήσεων στην αγορά ούτε θα εμποδίσει τα δυναμικά κίνητρα των φορέων της αγοράς αλλά, αντίθετα, θα αυξήσει την ποικιλία της προσφοράς στην αγορά. Θα πρέπει, ως εκ τούτου, να συναχθεί ότι οι στρεβλώσεις του ανταγωνισμού και η επίδραση του μέτρου στο εμπόριο είναι περιορισμένες, κατά τρόπον ώστε ο τελικός απολογισμός της ενίσχυσης να είναι θετικός. Η έκπτωση φόρου για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών συμβιβάζεται, ως εκ τούτου, με την κοινή αγορά βάσει του άρθρου 87 παράγραφος 3 στοιχείο δ) της συνθήκης.

ΕΞΕΔΩΣΕ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΑ ΑΠΟΦΑΣΗ:

Άρθρο 1

Το μέτρο που προβλέπει η Γαλλία θεσπίζοντας έκπτωση φόρου υπέρ της δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών συμβιβάζεται με την κοινή αγορά, βάσει του άρθρου 87 παράγραφος 3 στοιχείο δ) της συνθήκης.

Άρθρο 2

Η παρούσα απόφαση απευθύνεται στη Γαλλική Δημοκρατία.

Βρυξέλλες, 11 Δεκεμβρίου 2007.

Για την Επιτροπή
Neelie KROES
Μέλος της Επιτροπής
