

Diario Oficial

de la Unión Europea

L 118

Edición
en lengua española

Legislación

51° año
6 de mayo de 2008

Sumario

I Actos adoptados en aplicación de los Tratados CE/Euratom cuya publicación es obligatoria

REGLAMENTOS

- ★ **Reglamento (CE) nº 396/2008 del Consejo, de 29 de abril de 2008, que modifica el Reglamento (CE) nº 397/2004, por el que se establece un derecho antidumping definitivo sobre las importaciones de ropa de cama de algodón originarias de Pakistán** 1
- Reglamento (CE) nº 397/2008 de la Comisión, de 5 de mayo de 2008, por el que se establecen valores globales de importación para la determinación del precio de entrada de determinadas frutas y hortalizas 8
- Reglamento (CE) nº 398/2008 de la Comisión, de 5 de mayo de 2008, por el que se modifican los importes de los precios representativos y de los derechos adicionales de importación de determinados productos del sector del azúcar, fijados por el Reglamento (CE) nº 1109/2007, para la campaña 2007/2008 10
- ★ **Reglamento (CE) nº 399/2008 de la Comisión, de 5 de mayo de 2008, por el que se modifica el anexo VIII del Reglamento (CE) nº 1774/2002 del Parlamento Europeo y del Consejo en lo relativo a los requisitos de determinados alimentos transformados para animales de compañía ⁽¹⁾** 12
- ★ **Reglamento (CE) nº 400/2008 de la Comisión, de 5 de mayo de 2008, por el que se modifica por nonagésimo quinta vez el Reglamento (CE) nº 881/2002 del Consejo, por el que se imponen determinadas medidas restrictivas específicas dirigidas contra determinadas personas y entidades asociadas con Usamah bin Ladin, la red Al-Qaida y los talibanes** 14

⁽¹⁾ Texto pertinente a efectos del EEE

(continúa al dorso)

II *Actos adoptados en aplicación de los Tratados CE/Euratom cuya publicación no es obligatoria*

DECISIONES

Comisión

2008/354/CE:

- ★ **Decisión de la Comisión, de 11 de diciembre de 2007, relativa a la ayuda estatal C 47/06 (ex N 648/05) — Ventaja fiscal en favor de la creación de videojuegos [notificada con el número C(2007) 6070] ⁽¹⁾**..... 16

RECOMENDACIONES

Comisión

2008/355/CE:

- ★ **Recomendación de la Comisión, de 5 de diciembre de 2007, sobre la reproducción del tenor del artículo 20 TCE en los pasaportes [notificada con el número C(2007) 5841]**..... 30

ACUERDOS

Consejo

- ★ **Información sobre la fecha de entrada en vigor del Acuerdo de asociación entre la Comunidad Europea y la República de Costa de Marfil** 32

III *Actos adoptados en aplicación del Tratado UE*

ACTOS ADOPTADOS EN APLICACIÓN DEL TÍTULO V DEL TRATADO UE

2008/356/PESC:

- ★ **Decisión EULEX/2/2008 del Comité Político y de Seguridad, de 22 de abril de 2008, sobre el establecimiento del Comité de contribuyentes para la Misión de la Unión Europea por el Estado de Derecho en Kosovo (EULEX Kosovo)** 33



⁽¹⁾ Texto pertinente a efectos del EEE

I

(Actos adoptados en aplicación de los Tratados CE/Euratom cuya publicación es obligatoria)

REGLAMENTOS

REGLAMENTO (CE) Nº 396/2008 DEL CONSEJO

de 29 de abril de 2008

que modifica el Reglamento (CE) nº 397/2004, por el que se establece un derecho antidumping definitivo sobre las importaciones de ropa de cama de algodón originarias de Pakistán

EL CONSEJO DE LA UNIÓN EUROPEA,

rias de Pakistán. Se impuso a todas las empresas que exportaban el producto afectado a la Comunidad un derecho antidumping de ámbito nacional del 13,1 %.

Visto el Tratado constitutivo de la Comunidad Europea,

Visto el Reglamento (CE) nº 384/96 del Consejo, de 22 de diciembre de 1995, relativo a la defensa contra las importaciones que sean objeto de dumping por parte de países no miembros de la Comunidad Europea ⁽¹⁾ («el Reglamento de base»),

Visto el artículo 1, apartado 4, del Reglamento (CE) nº 397/2004 del Consejo, de 2 de marzo de 2004, por el que se establece un derecho antidumping definitivo sobre las importaciones de ropa de cama de algodón originarias de Pakistán ⁽²⁾,

Vista la propuesta presentada por la Comisión previa consulta al Comité consultivo,

Considerando lo siguiente:

A. PROCEDIMIENTO

(1) Mediante el Reglamento (CE) nº 397/2004, el Consejo impuso un derecho antidumping definitivo sobre las importaciones en la Comunidad de ropa de cama de algodón clasificada en los códigos NC ex 6302 21 00 (códigos TARIC 6302 21 00 81, 6302 21 00 89), ex 6302 22 90 (código TARIC 6302 22 90 19), ex 6302 31 00 (código TARIC 6302 31 00 90) y ex 6302 32 90 (código TARIC 6302 32 90 19), origina-

(2) En mayo de 2006, tras una reconsideración provisional parcial *ex officio* con arreglo al artículo 11, apartado 3, del Reglamento de base, el Consejo, mediante el Reglamento (CE) nº 695/2006 ⁽³⁾, modificó el Reglamento (CE) nº 397/2004 e impuso nuevos tipos de derecho que oscilaban entre el 0 % y el 8,5 %, sobre la base de un nuevo período de investigación que abarcó desde el 1 de abril de 2003 hasta el 31 de marzo de 2004. Dado el gran número de productores exportadores que cooperaron, se estableció una muestra.

(3) A las empresas seleccionadas en la muestra se les impusieron los tipos de derecho individuales establecidos en la investigación de reconsideración, y a las demás empresas que cooperaron no incluidas en la muestra se les impuso el tipo de derecho medio ponderado del 5,8 %. Se impuso un tipo de derecho del 8,5 % a las empresas que no se dieron a conocer o no cooperaron en la investigación.

(4) El artículo 1, apartado 4, del Reglamento (CE) nº 397/2004 ofrece a los productores exportadores paquistaníes que cumplen los tres criterios fijados en dicho artículo la posibilidad de recibir el mismo trato que las empresas que cooperaron no incluidas en la muestra («trato de nuevo productor exportador» o «TNPE»).

(5) En el Reglamento (CE) nº 925/2007 se recogen las conclusiones relativas a 18 empresas paquistaníes que solicitaron TNPE. A cuatro de ellas se les concedió el trato de nuevo productor exportador; sin embargo, se rechazaron las solicitudes de TNPE de las 14 empresas restantes.

⁽¹⁾ DO L 56 de 6.3.1996, p. 1. Reglamento modificado en último lugar por el Reglamento (CE) nº 2117/2005 (DO L 340 de 23.12.2005, p. 17).

⁽²⁾ DO L 66 de 4.3.2004, p. 1. Reglamento modificado en último lugar por el Reglamento (CE) nº 925/2007 (DO L 202 de 3.8.2007, p. 1).

⁽³⁾ DO L 121 de 6.5.2006, p. 14.

B. SOLICITUDES DE NUEVOS PRODUCTORES EXPORTADORES

- (6) Otras 13 empresas paquistaníes han solicitado que se les conceda TNPE.
- (7) Para determinar si cada uno de los solicitantes cumple los criterios para recibir TNPE establecidos en el artículo 1, apartado 4, del Reglamento (CE) n° 397/2004, se ha realizado un examen con objeto de verificar que el solicitante:
- no exportó a la Comunidad el producto mencionado en el considerando 1 entre el 1 de abril de 2003 y el 31 de marzo de 2004,
 - no está vinculado a ningún exportador o productor sujeto a las medidas fijadas en dicho Reglamento, y
 - ha exportado realmente a la Comunidad el producto en cuestión después del período de investigación en que se basan las medidas o ha contraído una obligación contractual irrevocable de exportar una cantidad significativa a la Comunidad.
- (8) Se envió un cuestionario a todos los solicitantes, pidiéndoles que presentaran pruebas para demostrar que cumplían los tres criterios mencionados anteriormente.
- (9) Con arreglo al artículo 1, apartado 4, del Reglamento (CE) n° 397/2004, a los productores exportadores que cumplan estos tres criterios se les puede conceder el tipo de derecho aplicable a las empresas que cooperaron no incluidas en la muestra, es decir, el 5,8 %.

C. CONSTATAIONES

Empresas que han presentado respuestas incompletas

- (10) Tres empresas paquistaníes que solicitaron TNPE no contestaron al cuestionario inicial. Por tanto, fue imposible comprobar si dichas empresas cumplían los criterios establecidos en el artículo 1, apartado 4, del Reglamento (CE) n° 397/2004, por lo que su solicitud hubo de ser rechazada. Se informó a estas empresas de que no se seguiría teniendo en cuenta su solicitud y, aunque se les ofreció la oportunidad de presentar observaciones, no se ha recibido ninguna.

Empresas que han presentado una respuesta completa

- (11) En el caso de dos productores exportadores paquistaníes, el análisis de la información presentada ha mostrado que estos han facilitado suficientes pruebas para demostrar que cumplen los tres criterios fijados en el artículo 1, apartado 4, del Reglamento (CE) n° 397/2004. Por tanto,

es posible conceder a estos dos productores el tipo de derecho aplicable a las empresas que cooperaron no incluidas en la muestra (es decir, el 5,8 %) con arreglo al artículo 1, apartado 4, del Reglamento (CE) n° 397/2004, y añadirlos a la lista de productores exportadores que figura en el anexo de dicho Reglamento.

- (12) Se demostró que una de las empresas paquistaníes estaba vinculada a una de las empresas que cooperaron en la investigación de reconsideración y que exportaron el producto en cuestión durante el PI. Por tanto, este productor no cumplía el segundo criterio fijado en el artículo 1, apartado 4, del Reglamento (CE) n° 397/2004 y, por consiguiente, hubo que rechazar su solicitud de TNPE. Se informó a esta empresa de que no se podía seguir teniendo en cuenta su solicitud y se le ofreció la oportunidad de presentar observaciones, pero esta no ha presentado información suplementaria que pueda conducir a modificar las constataciones.
- (13) Se demostró que tres de las empresas paquistaníes exportaron el producto en cuestión durante el PI. Por tanto, estos tres productores no cumplían el primer criterio fijado en el artículo 1, apartado 4, del Reglamento (CE) n° 397/2004 y, por consiguiente, hubo que rechazar sus solicitudes de TNPE. Se informó a estas empresas de que no se podía seguir teniendo en cuenta sus solicitudes y se les ofreció la oportunidad de presentar observaciones, pero ninguna de ellas ha presentado información suplementaria que pueda conducir a modificar las constataciones.
- (14) Tres empresas paquistaníes no fueron capaces de demostrar que habían vendido el producto en cuestión a la Comunidad después del PI o habían suscrito una obligación contractual irrevocable de exportar una importante cantidad a la Comunidad. Por tanto, no ha podido establecerse si dicha empresa ha exportado el producto afectado después del PI como exige el tercer criterio del artículo 1, apartado 4, del Reglamento (CE) n° 397/2004 y, por consiguiente, hubo que rechazar sus solicitudes de TNPE. Se informó a estas empresas de que no se podía seguir teniendo en cuenta sus solicitudes y se les ofreció la oportunidad de presentar observaciones, pero ninguna de ellas ha presentado información suplementaria que pueda conducir a modificar las constataciones.
- (15) Una empresa paquistaní no pudo demostrar ser productor del producto en cuestión y no presentó ninguna prueba correspondiente a ventas del producto en cuestión a la Comunidad después del PI o habían suscrito una obligación contractual irrevocable de exportar una importante cantidad a la Comunidad. Por tanto, este solicitante no cumplía el criterio básico de ser un productor exportador, y, por consiguiente, hubo que rechazar su solicitud. Se informó a esta empresa de que no se podía seguir teniendo en cuenta su solicitud y se le ofreció la oportunidad de presentar observaciones, pero esta no ha presentado información suplementaria que pueda conducir a modificar las constataciones.

- (16) Se comunicaron las constataciones definitivas del procedimiento de investigación a todos los solicitantes y a la industria comunitaria, y se les dio la posibilidad de presentar sus observaciones.

de fabricantes que cooperaron que figura en el anexo del Reglamento (CE) n° 397/2004 y deben estar sujetas al tipo de derecho del 5,8 %. Las solicitudes presentadas por las 11 empresas paquistaníes restantes deben ser rechazadas por las razones expuestas anteriormente.

D. CONCLUSIÓN

- (17) Habida cuenta de los resultados mencionados en el considerando 11, dos productores exportadores paquistaníes cumplen los criterios exigidos en el artículo 1, apartado 4, del Reglamento (CE) n° 397/2004 para recibir TNPE. Por tanto, dichas empresas deben ser añadidas a la lista

HA ADOPTADO EL PRESENTE REGLAMENTO:

Artículo 1

La lista de fabricantes que cooperaron que figura en el anexo del Reglamento (CE) n° 397/2004 se sustituye por la lista siguiente:

Nombre	Dirección
«A.B. Exports (Pvt) Ltd	Off. No 6, Ground Floor Business Center, New Civil Lines Faisalabad
A.S.T. (Pvt) Limited	Saba Square 2-C, Saba Commercial Street No 3 Phase V Extension, D.H. Authority Karachi
Aala Processing Industries (Pvt) Ltd	5 KM Satyana Road Faisalabad 38000
Abdur Rahman Corporation (Pvt) Ltd	P-214 Muslim Town No. 1 Sargodha Road Faisalabad
Adil Waheed Garments	66-Zubair Colony, Jaranwala Road Faisalabad
Afroze Textile Industries (Pvt) Ltd	LA 7/1-7, Block 22 F.B. Area Karachi
Al Musawar Textile (Pvt) Ltd	Atlas Street, Maqbool Road Faisalabad
M/S Al-Ghani International	202 Bhairwala, Ghona Road Faisalabad
Al-Karam Textile Mills (Pvt) Ltd	3rd floor, K.D.L.B. Building 58-West Wharf Road Karachi
Al-Latif	W.S. 24, Block-2, Azizabad, F.B. Area Karachi-75950
Al-Noor Processing & Textile Mills	Sargodha Road Near Bava Chak Faisalabad
Al-Raheem Textile	F/40, Block-6, P.E.C.H.S. Karachi
Ameer Enterprises	3rd floor, Bismillah Centre, Street No 2 Karkhana Bazar, Yanr Market Faisalabad
Amsons Textile Mills (Pvt) Ltd	D-14/B, S.I.T.E. Karachi
Amtex (Private) Limited	1-Km, Khurrianwala-Jaranwala Road Faisalabad

Nombre	Dirección
Anjum Textile Mills (Pvt) Ltd	Anjum Street, Nalka Kohala, Sargodha Road Faisalabad
Ansa Industries	Plot No 16, Sector C-2 Karachi Exporting Processing Zone Landhi Industrial Area Karachi 74000
Apex Corporation	1-19 Arkay Square PO Box 13373 Karachi
M/S Arif Textiles Private Limited	Karim Bibi Street, Bawa Chak Sargodha Road Faisalabad
Arshad Corporation	1088/2, Jail Road Faisalabad 38000
Arzoo Textile Mills Ltd	2,6 Km, Jaranwala Road, Khurrinwala Faisalabad
Asia Textile Mills	D-156, S.I.T.E. Avenue Karachi
Aziz Sons	D21/Karach, S.I.T.E. Karachi-75700
B.I.L. Exporters	15/5, Sector 12/C, North Karachi Industrial Area, Karachi
Baak Industries	P-107, Akbarabad, Near Allied Hospital Faisalabad
Be Be Jan Pakistan Limited	Square No 7, Chak No 204/R.B. Faisalabad
Bela Textiles Ltd	A-29/A, S.I.T.E. Karachi
Bismillah Fabrics (Pvt) Ltd	3 Km, Jhumbra Road, Khurrianwala Faisalabad
Bismillah Textiles (Pvt) Ltd	1 Km, Jaranwala Road, Khurrinwala Faisalabad
Classic Enterprises	B-1/1, Sector 15, Korangi Industrial Area Karachi
M/S Club Textile	Sargodha Road, Ali Block Faisalabad
Cotton Arts (Pvt) Ltd	613/1, Dagrwaan Road Faisalabad
Nash (Private) Ltd	11, Timber Pond, Keamari Road Karachi-75620
Dawood Exports (Pvt) Ltd	P.O. Box 532, Sargodha Road Faisalabad
Decent Textiles	P-1271, Abdullahpur, West Canal Road Faisalabad
En Em Fabrics (Pvt) Ltd	10th Km, Sargodha Road Faisalabad
En Em Industries Ltd	10th Km, Sargodha Road Faisalabad

Nombre	Dirección
Enn Eff Exports	4th floor, Business Centre, New Civil Lines Faisalabad
Faisal Industries	Office 205, Madina City Mall Abdullah Haroon Road, Saddar Karachi
Fashion Knit Industries	5-Business Centre, Ground Floor Mumtaz Hassan Road Karachi
Fateh Textile Mills Limited	P.O. Box No 69, Hali Road, S.I.T.E. Hyderabad
Gerpak Textile (Pvt) Ltd	317 Clifton Centre, Schon Circle Kehkashan Clifton Karachi
Gohar Textile Mills	208 Chak Road, Zia Town Faisalabad
H.A. Industries (Pvt) Ltd	10 Km, Jaranwala Road Faisalabad
Haroon Fabrics (Private) Limited	P-121, Rafique Colony, Jail Road Faisalabad
Hay's (Pvt) Limited	A-33 (C), Textile Avenue, S.I.T.E. Karachi-75700
M/S Home Furnishings Limited	Plot No 1, 2, 10, 11, Sector IX-B. Karachi Export Processing Zone, Karachi
Homecare Textiles	D-115/B, S.I.T.E. Karachi
Husein Industries Ltd	HT-8 Landhi Industrial & Trading Estate Landhi, Karachi
Ideal International	A-63/A, SIND Industrial Trading Estate Karachi-75700
J.K. Sons Private Limited	3-1/A, Peoples Colony Jaranwala Road Faisalabad
Jaquard Weavers	811 Mahmoodabad Colony Multan
Kam International	F-152, S.I.T.E. Karachi
Kamal Spinning Mills	4th KM, Jaranwala Road, Khurrinwala Faisalabad
Kausar Processing Industries (Pvt) Ltd	P-61 Gole Chiniot Bazar Faisalabad
Kausar Textile Industries (Pvt) Ltd	Maqbool Road Faisalabad
Khizra Textiles International	P-68, First Floor, Tawakal Cloth Market Gol Chiniot Bazar Faisalabad -38000
Kohinoor Textile Mills Limited	Peshawar Road Rawalpindi
Latif International (Pvt) Ltd	Street No 1, Abdullahpur Faisalabad

Nombre	Dirección
Liberty Mills Limited	A/51-A, S.I.T.E. Karachi
M/s M.K. SONS (Pvt) Limited	2 Km, Khurrianwala, Jarranwala Road Faisalabad
MSC Textiles (Pvt) Ltd	P-19, 1st floor, Montgomery Bazar Faisalabad
Mughanum (Pvt) Ltd	P-162, Circular Road Faisalabad
Mustaqim Dyeing & Printing Industries(Pvt) Ltd	D-14/A, Bada Board, S.I.T.E. Karachi
Naseem Fabrics	Suite No 404, 4th floor, Faisalcomplex Bilal Road, Civil Lines Faisalabad
Nawaz Associates	87 D/1 Main Boulevard Gulberg III Lahore
Nazir Industries	Suite 3, 7th floor, Textile Plaza M.A. Jinnah Road Karachi-74000
Niagara Mills (Pvt) Ltd	Kashmir Road, Nishatabad Faisalabad
Nina Industries Limited	A-29/A, S.I.T.E. Karachi
Nishitex Enterprises	P-224, Tikka Gali No 2, Y.Y. Plaza. 1st floor, Montgomery Bazar Faisalabad
Parsons Industries (Pvt) Ltd	E-53 S.I.T.E. Karachi
Popular Fabrics (Pvt) Limited	Plot No 115, Landhi Industrial Area Karachi
Rainbow Industries	810/A, Khanewal Road Multan
Rehman International	P-2, Al Rehman House Ghulam Rasool Nagar Main Road Sarfray Colony, Faisalabad
Sadaqat Textile Mills (Pvt) Ltd	Sadaqat Street, Sargodha Road Faisalabad
Sadiq Siddique Co.	170-A, Latif Cloth Market, M.A. Jinnah Road Karachi
Sakina Exports International	313, Dada Chambers, M.A. Jinnah Road Karachi-74000
Samira Fabrics (Pvt) Ltd	401-403, Chapal Plaza, Hasrat Mohani Road Karachi
Sapphire Textile Mills Limited	313, 3rd floor, Cotton exchange Bldg. I.I. Chundrigar Road Karachi
Shahzad Siddique (Pvt) Ltd	4,5 Km, Khurrianwala Jarranwala Road Faisalabad
Shalimar Cotton Export (Pvt) Ltd	Yousaf Chowk, Sargodha Road Faisalabad

Nombre	Dirección
Sharif Textiles Industries (Pvt) Ltd	P.O. Box 265, Satiana Road Faisalabad
Shercotex	39/c, Peoples Colony Faisalabad
Sitara Textile Industries Limited	6 Km, Sargodha Road Faisalabad
South Asian Textile Inds.	Street No 3, Hamedabad Colony, Vehari Road, Multan
Sweety Textiles (Pvt) Ltd	P-237, 2nd floor, Hassan Arcade Montgomery Bazar Faisalabad
Tex-Arts	P-22, 1st floor, Montgomery Bazar Faisalabad
The Crescent Textile Mills Ltd	Sargodha Road Faisalabad
Towellers Limited	WSA 30-31, Block 1, Federal B Karachi
Union Exports (Pvt) Limited	D-204/A, S.I.T.E. Karachi-75700
United Finishing Mills Ltd	2nd floor, Regency Arcade, The Mall Faisalabad
United Textile Printing Industries(Pvt) Ltd	P.O. Box 194, Maqbool Road Faisalabad
Wintex Exports (Pvt) Ltd	P-17/A, Main Road, Sarfaraz Colony Faisalabad
Zafar Fabrics (Pvt) Limited	Chak No 119, J.B. (Samana), Sargodha Road Faisalabad
Zamzam Weaving and Processing Mills	Bazar 1, Razabad Faisalabad
ZIS Textiles Private Limited	3 Km Sheikhpaura Road Khurrianwala Faisalabad»

Artículo 2

El presente Reglamento entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el *Diario Oficial de la Unión Europea*.

El presente Reglamento será obligatorio en todos sus elementos y directamente aplicable en cada Estado miembro.

Hecho en Luxemburgo, el 29 de abril de 2008.

Por el Consejo
El Presidente
D. RUPEL

**REGLAMENTO (CE) N° 397/2008 DE LA COMISIÓN
de 5 de mayo de 2008**

**por el que se establecen valores globales de importación para la determinación del precio de entrada
de determinadas frutas y hortalizas**

LA COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS,

Visto el Tratado constitutivo de la Comunidad Europea,

Visto el Reglamento (CE) n° 1580/2007 de la Comisión, de 21 de diciembre de 2007, por el que se establecen disposiciones de aplicación de los Reglamentos (CE) n° 2200/96, (CE) n° 2201/96 y (CE) n° 1182/2007 del Consejo en el sector de las frutas y hortalizas ⁽¹⁾, y, en particular, el apartado 1 de su artículo 138,

Considerando lo siguiente:

- (1) El Reglamento (CE) n° 1580/2007 establece, en aplicación de los resultados de las negociaciones comerciales multilaterales de la Ronda Uruguay, los criterios para que la Comisión fije los valores a tanto alzado de importación de terceros países correspondientes a los productos y períodos que se precisan en su anexo.

- (2) En aplicación de los criterios antes indicados, los valores globales de importación deben fijarse en los niveles que figuran en el anexo del presente Reglamento.

HA ADOPTADO EL PRESENTE REGLAMENTO:

Artículo 1

Los valores globales de importación a que se refiere el artículo 138 del Reglamento (CE) n° 1580/2007 quedan fijados según se indica en el cuadro del anexo.

Artículo 2

El presente Reglamento entrará en vigor el 6 de mayo de 2008.

El presente Reglamento será obligatorio en todos sus elementos y directamente aplicable en cada Estado miembro.

Hecho en Bruselas, el 5 de mayo de 2008.

Por la Comisión
Jean-Luc DEMARTY
*Director General de Agricultura
y Desarrollo Rural*

⁽¹⁾ DO L 350 de 31.12.2007, p. 1.

ANEXO

del Reglamento de la Comisión, de 5 de mayo de 2008, por el que se establecen los valores globales de importación para la determinación del precio de entrada de determinadas frutas y hortalizas

(EUR/100 kg)

Código NC	Código país tercero ⁽¹⁾	Valor global de importación
0702 00 00	MA	63,1
	TN	102,3
	TR	147,8
	ZZ	104,4
0707 00 05	JO	178,8
	TR	109,5
	ZZ	144,2
0709 90 70	TR	139,7
	ZZ	139,7
0805 10 20	EG	49,8
	IL	54,9
	MA	48,9
	TN	52,0
	TR	53,3
	ZZ	51,8
0805 50 10	AR	112,6
	IL	130,3
	TR	130,7
	ZA	118,5
	ZZ	123,0
0808 10 80	AR	89,4
	BR	85,2
	CL	91,6
	CN	85,5
	MK	65,0
	NZ	119,9
	US	106,3
	UY	78,3
	ZA	74,5
	ZZ	88,4

⁽¹⁾ Nomenclatura de países fijada por el Reglamento (CE) n° 1833/2006 de la Comisión (DO L 354 de 14.12.2006, p. 19). El código «ZZ» significa «otros orígenes».

REGLAMENTO (CE) N° 398/2008 DE LA COMISIÓN
de 5 de mayo de 2008

por el que se modifican los importes de los precios representativos y de los derechos adicionales de importación de determinados productos del sector del azúcar, fijados por el Reglamento (CE) n° 1109/2007, para la campaña 2007/2008

LA COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS,

Visto el Tratado constitutivo de la Comunidad Europea,

Visto el Reglamento (CE) n° 318/2006 del Consejo, de 20 de febrero de 2006, por el que se establece la organización común de mercados en el sector del azúcar ⁽¹⁾,

Visto el Reglamento (CE) n° 951/2006 de la Comisión, de 30 de junio de 2006, por el que se establecen disposiciones de aplicación del Reglamento (CE) n° 318/2006 del Consejo en lo que respecta a los intercambios comerciales con terceros países en el sector del azúcar ⁽²⁾, y, en particular, su artículo 36,

Considerando lo siguiente:

(1) En el Reglamento (CE) n° 1109/2007 de la Comisión ⁽³⁾ se establecieron los importes de los precios representativos y de los derechos adicionales aplicables a la impor-

tación de azúcar blanco, azúcar bruto y ciertos jarabes para la campaña 2007/2008. Estos precios y derechos han sido modificados un último lugar por el Reglamento (CE) n° 387/2008 de la Comisión ⁽⁴⁾.

(2) Los datos de que dispone actualmente la Comisión llevan a modificar dichos importes de conformidad con las normas de aplicación establecidas en el Reglamento (CE) n° 951/2006.

HA ADOPTADO EL PRESENTE REGLAMENTO:

Artículo 1

Los precios representativos y los derechos adicionales aplicables a la importación de los productos mencionados en el artículo 36 del Reglamento (CE) n° 951/2006, fijados en el Reglamento (CE) n° 1109/2007 para la campaña 2007/2008, quedarán modificados como figura en el anexo del presente Reglamento.

Artículo 2

El presente Reglamento entrará en vigor el 6 de mayo de 2008.

El presente Reglamento será obligatorio en todos sus elementos y directamente aplicable en cada Estado miembro.

Hecho en Bruselas, el 5 de mayo de 2008.

Por la Comisión

Jean-Luc DEMARTY

*Director General de Agricultura
y Desarrollo Rural*

⁽¹⁾ DO L 58 de 28.2.2006, p. 1. Reglamento modificado en último lugar por el Reglamento (CE) n° 1260/2007 (DO L 283 de 27.10.2007, p. 1). El Reglamento (CE) n° 318/2006 será sustituido por el Reglamento (CE) n° 1234/2007 (DO L 299 de 16.11.2007, p. 1) a partir del 1 de octubre de 2008.

⁽²⁾ DO L 178 de 1.7.2006, p. 24. Reglamento modificado en último lugar por el Reglamento (CE) n° 1568/2007 de la Comisión (DO L 340 de 22.12.2007, p. 62).

⁽³⁾ DO L 253 de 28.9.2007, p. 5.

⁽⁴⁾ DO L 116 de 30.4.2008, p. 21.

ANEXO

Importes modificados de los precios representativos y de los derechos adicionales de importación de azúcar blanco, de azúcar bruto y de los productos del código NC 1702 90 95, aplicables a partir de 6 de mayo de 2008

(EUR)

Código NC	Importe del precio representativo por cada 100 kg netos del producto	Importe del derecho adicional por cada 100 kg netos del producto
1701 11 10 ⁽¹⁾	19,62	6,49
1701 11 90 ⁽¹⁾	19,62	12,21
1701 12 10 ⁽¹⁾	19,62	6,30
1701 12 90 ⁽¹⁾	19,62	11,69
1701 91 00 ⁽²⁾	21,72	15,20
1701 99 10 ⁽²⁾	21,72	9,85
1701 99 90 ⁽²⁾	21,72	9,85
1702 90 95 ⁽³⁾	0,22	0,42

⁽¹⁾ Importe fijado para la calidad tipo que se define en el punto III del anexo I del Reglamento (CE) n° 318/2006 del Consejo (DO L 58 de 28.2.2006, p. 1).

⁽²⁾ Importe fijado para la calidad tipo que se define en el punto I del anexo II del Reglamento (CE) n° 318/2006.

⁽³⁾ Importe fijado por cada 1 % de contenido en sacarosa.

REGLAMENTO (CE) N° 399/2008 DE LA COMISIÓN**de 5 de mayo de 2008****por el que se modifica el anexo VIII del Reglamento (CE) n° 1774/2002 del Parlamento Europeo y del Consejo en lo relativo a los requisitos de determinados alimentos transformados para animales de compañía****(Texto pertinente a efectos del EEE)**

LA COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS,

Visto el Tratado constitutivo de la Comunidad Europea,

Visto el Reglamento (CE) n° 1774/2002 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 3 de octubre de 2002, por el que se establecen las normas sanitarias aplicables a los subproductos animales no destinados al consumo humano ⁽¹⁾, y, en particular, su artículo 20, apartado 1, letra a), y su artículo 32, apartado 1,

Considerando lo siguiente:

- (1) El Reglamento (CE) n° 1774/2002 establece requisitos en materia de salud animal y salud pública aplicables a la puesta en el mercado de determinados subproductos animales y productos derivados de ellos no destinados al consumo humano.
- (2) El anexo VIII del Reglamento (CE) n° 1774/2002 establece los requisitos de la puesta en el mercado y la importación en la Comunidad de alimentos para animales de compañía, accesorios masticables para perros y productos técnicos. El capítulo II, letra B, punto 3, de dicho anexo establece que los alimentos transformados para animales de compañía que no estén en conserva deben ser sometidos a un determinado tratamiento térmico durante su transformación.
- (3) Los requisitos para la importación en la Comunidad de alimentos transformados para animales de compañía que no estén en conserva fueron modificados por el Reglamento (CE) n° 829/2007 de la Comisión ⁽²⁾. Se modificó el modelo de certificado sanitario para dichos alimentos que debe acompañar a las partidas importadas. De acuerdo con el nuevo modelo de certificado sanitario establecido en el anexo X, capítulo 3, letra B, del Reglamento (CE) n° 1774/2002, los alimentos transformados para animales de compañía no deben someterse a un

tratamiento térmico si los ingredientes de origen animal que se utilizan ya se han tratado de conformidad con las normas de transformación para su puesta en el mercado de la Comunidad. Dichas normas prevén una protección adecuada contra los riesgos para la salud pública y la salud animal.

- (4) El artículo 28 del Reglamento (CE) n° 1774/2002 establece que las disposiciones de dicho Reglamento aplicables a la importación de determinados productos, incluidos los alimentos transformados para animales de compañía, no deben ser ni más ni menos favorables que las aplicables a la elaboración y comercialización de dichos productos en la Comunidad. Por tanto, las disposiciones aplicables a la importación de los alimentos transformados para animales de compañía en la Comunidad deben aplicarse también a la elaboración de esos alimentos en la Comunidad.
- (5) Procede, por tanto, modificar el anexo VIII del Reglamento (CE) n° 1774/2002.
- (6) Las medidas previstas en el presente Reglamento se ajustan al dictamen del Comité permanente de la cadena alimentaria y de sanidad animal.

HA ADOPTADO EL PRESENTE REGLAMENTO:

Artículo 1

El anexo VIII del Reglamento (CE) n° 1774/2002 queda modificado de conformidad con el anexo del presente Reglamento.

Artículo 2

El presente Reglamento entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el *Diario Oficial de la Unión Europea*.

⁽¹⁾ DO L 273 de 10.10.2002, p. 1. Reglamento modificado en último lugar por el Reglamento (CE) n° 1432/2007 de la Comisión (DO L 320 de 6.12.2007, p. 13).

⁽²⁾ DO L 191 de 21.7.2007, p. 1. Reglamento modificado por el Reglamento (CE) n° 1256/2007 (DO L 282 de 26.10.2007, p. 30).

El presente Reglamento será obligatorio en todos sus elementos y directamente aplicable en cada Estado miembro.

Hecho en Bruselas, el 5 de mayo de 2008.

Por la Comisión
Androulla VASSILIOU
Miembro de la Comisión

ANEXO

En el anexo VIII del Reglamento (CE) nº 1774/2002, el capítulo II, letra B, punto 3, se sustituye por el texto siguiente:

- «3. Los alimentos transformados para animales de compañía que no estén en conserva deberán:
- a) ser sometidos a un tratamiento térmico de al menos 90 °C en toda la masa del producto final;
 - b) ser sometidos a un tratamiento térmico de al menos 90 °C con respecto a los ingredientes de origen animal, o
 - c) ser producidos, con respecto a los ingredientes de origen animal, utilizando exclusivamente:
 - i) carne o productos cárnicos que hayan sido sometidos a un tratamiento térmico de al menos 90 °C en toda su masa,
 - ii) los siguientes subproductos animales o productos transformados que hayan sido transformados de conformidad con los requisitos del presente Reglamento: leche y productos lácteos, gelatina, proteínas hidrolizadas, ovoproductos, colágeno, productos sanguíneos, proteínas animales transformadas, incluida la harina de pescado, grasas fundidas, aceites de pescado, fosfato dicálcico, fosfato tricálcico o subproductos aromatizantes.

Después del tratamiento térmico, deberán tomarse todas las precauciones a fin de garantizar que dichos alimentos transformados para animales de compañía no estén expuestos a contaminación.

Los alimentos transformados para animales de compañía deberán envasarse en envases nuevos.»

REGLAMENTO (CE) N° 400/2008 DE LA COMISIÓN
de 5 de mayo de 2008

por el que se modifica por nonagésimo quinta vez el Reglamento (CE) n° 881/2002 del Consejo, por el que se imponen determinadas medidas restrictivas específicas dirigidas contra determinadas personas y entidades asociadas con Usamah bin Ladin, la red Al-Qaida y los talibanes

LA COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS,

Visto el Tratado constitutivo de la Comunidad Europea,

Visto el Reglamento (CE) n° 881/2002 del Consejo, por el que se imponen determinadas medidas restrictivas específicas dirigidas contra determinadas personas y entidades asociadas con Usamah bin Ladin, la red Al-Qaida y los talibanes y por el que se deroga el Reglamento (CE) n° 467/2001 del Consejo por el que se prohíbe la exportación de determinadas mercancías y servicios a Afganistán, se refuerza la prohibición de vuelos y se amplía la congelación de capitales y otros recursos financieros de los talibanes de Afganistán ⁽¹⁾, y, en particular, su artículo 7, apartado 1, primer guión,

Considerando lo siguiente:

- (1) En el anexo I del Reglamento (CE) n° 881/2002 figura la lista de las personas, grupos y entidades a los que afecta el bloqueo de fondos y recursos económicos de acuerdo con ese mismo Reglamento.

- (2) El 21 de abril de 2008 el Comité de Sanciones del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas decidió modificar la lista de personas, grupos y entidades a los que afecta el bloqueo de fondos y recursos económicos. Por lo tanto, es preciso modificar en consecuencia el anexo I.

- (3) Con el fin de garantizar que las medidas establecidas por el presente Reglamento sean efectivas, el presente Reglamento debe entrar en vigor inmediatamente,

HA ADOPTADO EL PRESENTE REGLAMENTO:

Artículo 1

El anexo I del Reglamento (CE) n° 881/2002 se modifica de acuerdo con lo establecido en el anexo del presente Reglamento.

Artículo 2

El presente Reglamento entrará en vigor el día de su publicación en el *Diario Oficial de la Unión Europea*.

El presente Reglamento será obligatorio en todos sus elementos y directamente aplicable en cada Estado miembro.

Hecho en Bruselas, el 5 de mayo de 2008.

Por la Comisión

Eneko LANDÁBURU

Director General de Relaciones Exteriores

⁽¹⁾ DO L 139 de 29.5.2002, p. 9. Reglamento modificado en último lugar por el Reglamento (CE) n° 374/2008 (DO L 113 de 25.4.2008, p.15).

ANEXO

El anexo I del Reglamento (CE) nº 881/2002 se modifica como sigue:

En el epígrafe «Personas físicas» se añaden las siguientes entradas:

- «(1) Suhayl Fatilloevich **Buranov** (*alias* Suhayl Fatilloevich **Buranov**). Nombre en su escritura original: **Буранов** Сухайл Фатиллоевич. Dirección: Massiv Kara-Su-6, edificio 12, apt. 59, Tashkent, Uzbekistán. Fecha de nacimiento: 1983. Lugar de nacimiento: Tashkent, Uzbekistán. Nacionalidad: uzbeka. Información adicional: a) uno de los dirigentes del Grupo de la Yihad Islámica; b) ha seguido un entrenamiento especial en minas y explosivos en el campamento de Al-Qaida en la provincia de Khost; c) ha participado en operaciones militares en Afganistán y Pakistán en el bando de los talibanes; d) fue uno de los organizadores de los ataques terroristas cometidos en Uzbekistán en 2004; e) se iniciaron acciones penales contra él en 2000 con arreglo a los siguientes artículos del Código Penal de la República de Uzbekistán: artículo 159, apartado 3 (Atentados contra el ordenamiento constitucional de la República de Uzbekistán), y artículo 248 (Posesión ilícita de armas, municiones, sustancias explosivas, o artefactos explosivos); f) se ha emitido una orden de arresto contra él.
 - (2) Najmiddin Kamolitdinovich **Jalolov**. Nombre en su escritura original: **Жалолов** Нажмиддин Камолитдинович. Dirección: S. Jalilov Street 14, Khartu, Región de Andiján, Uzbekistán. Fecha de nacimiento: 1972. Lugar de nacimiento: Región de Andiján, Uzbekistán. Nacionalidad: uzbeka. Información adicional: a) uno de los dirigentes del Grupo de la Yihad Islámica; b) ha seguido un entrenamiento especial en minas y explosivos en campamentos de Al-Qaida; c) ha participado en operaciones militares en Afganistán y Pakistán en el bando de los talibanes; d) fue uno de los organizadores de los ataques terroristas cometidos en Uzbekistán en 1999 y 2004; e) se iniciaron acciones penales contra él en marzo de 1999 con arreglo a los siguientes artículos del Código Penal de la República de Uzbekistán: artículos 154 (Mercenario), 155 (Terrorismo), 156 (Incitación al odio étnico, racista o religioso), 159 (Atentados al ordenamiento constitucional de Afganistán), 242 (Organización de banda criminal), y 244 (Incumplimiento de la obligación de informar de un delito o disimulación del mismo); f) se ha expedido una orden de arresto contra él.»
-

II

(Actos adoptados en aplicación de los Tratados CE/Euratom cuya publicación no es obligatoria)

DECISIONES

COMISIÓN

DECISIÓN DE LA COMISIÓN

de 11 de diciembre de 2007

relativa a la ayuda estatal C 47/06 (ex N 648/05) — Ventaja fiscal en favor de la creación de videojuegos

[notificada con el número C(2007) 6070]

(El texto en lengua francesa es el único auténtico)

(Texto pertinente a efectos del EEE)

(2008/354/CE)

LA COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS,

Visto el Tratado constitutivo de la Comunidad Europea y, en particular, su artículo 88, apartado 2, párrafo primero,

Visto el Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo y, en particular, su artículo 62, apartado 1, letra a),

Después de haber emplazado a los interesados para que presentaran sus observaciones, de conformidad con los citados artículos (1), y teniendo en cuenta dichas observaciones,

Considerando lo siguiente:

1. PROCEDIMIENTO

(1) El 20 de diciembre de 2005, las autoridades francesas notificaron la presente medida de ayuda.

(2) Por carta de 25 de enero de 2006, la Comisión pidió información suplementaria, que se le suministró por carta de 15 de febrero de 2006.

(3) El 3 de mayo de 2006, la Comisión y las autoridades francesas celebraron una reunión. Tras esta reunión, las autoridades francesas aportaron determinados cambios a esta medida, de los que informaron a la Comisión por carta de 12 de junio de 2006.

(4) Sobre la base de estos cambios, la Comisión pidió información adicional, por carta de 1 de agosto de 2006, a la que las autoridades francesas contestaron, tras solicitar la ampliación del plazo, por carta de 18 de septiembre de 2006.

(5) Por carta de 22 de noviembre de 2006, la Comisión informó a Francia de su decisión de incoar el procedimiento previsto en el artículo 88, apartado 2, del Tratado CE, sobre la ventaja fiscal para la creación de videojuegos.

(6) Francia presentó sus observaciones por carta de 22 de diciembre de 2006, registrada el 3 de enero de 2007.

(7) La decisión de la Comisión de incoar el procedimiento se publicó en el *Diario Oficial de la Unión Europea* (2). La Comisión invitó a los interesados a presentar sus observaciones sobre la medida en cuestión.

(1) DO C 297 de 7.12.2006, p. 19.

(2) Véase la nota a pie de página 1.

- (8) La Comisión recibió observaciones de los siguientes interesados:
- TIGA, por carta con fecha de 21 de diciembre de 2006,
 - EGDF, por carta con fecha de 22 de diciembre de 2006,
 - GAME, por carta con fecha de 3 de enero de 2007,
 - ADESE, por carta con fecha de 3 de enero de 2007,
 - APOM, por carta con fecha de 5 de enero de 2007,
 - ISFE, por carta con fecha de 5 de enero de 2007,
 - Ubisoft, por carta con fecha de 8 de enero de 2007.
- (9) La Comisión recibió comentarios adicionales mucho después de que expirara el plazo de un mes tras la publicación de la decisión en el Diario Oficial y, por lo tanto, no los ha tenido en cuenta.
- (10) Las observaciones presentadas dentro de plazo se transmitieron a Francia por carta de 12 de febrero de 2007.
- (11) Por carta de 23 de enero de 2007, y como preparación de una reunión con la Comisión, que se celebró el 29 de enero de 2007, las autoridades francesas informaron a la Comisión de las modificaciones aportadas a la medida notificada.
- (12) La Comisión envió algunas preguntas complementarias el 21 de febrero de 2007.
- (13) Por carta de 22 de marzo de 2007, las autoridades francesas enviaron sus comentarios sobre las observaciones de los interesados de 12 de febrero de 2007, así como las respuestas a las preguntas enviadas el 21 de febrero de 2007.
- (14) Se recibió a los representantes de EGDF y de ISFE los días 13 y 14 de febrero de 2007, respectivamente.
- (15) El 31 de julio de 2007 se celebró una reunión entre las autoridades francesas y la Comisión tras la cual las autoridades francesas enviaron tres cartas, el 5 de octubre, el 17 de Octubre y el 7 de noviembre de 2007, por las que se informaba a la Comisión de las distintas modificaciones aportadas a la medida notificada.
- 2. DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA MEDIDA EN LA FECHA DE INCOACIÓN DEL PROCEDIMIENTO**
- (16) La medida consiste en un mecanismo de ayuda, en forma de ventaja fiscal, a la creación de videojuegos que tengan una dimensión cultural. En la fecha en que se incoó el procedimiento, el sistema consistía en lo siguiente:
- a) *Empresas y videojuegos seleccionables*
- (17) Son empresas seleccionables las que producen videojuegos, es decir, los estudios de desarrollo de videojuegos, tanto independientes como filiales de editores.
- (18) Los juegos seleccionables se definen como programas informáticos de ocio puestos a disposición del público, para ordenador o en línea, que incluyen elementos de creación artística y tecnológica. Estos no solo abarcan los videojuegos para ordenador o consola, sino también los juegos móviles, los juegos en línea individuales o para varios jugadores, los programas informáticos educativos o que combinan educación y entretenimiento, y los CD-ROM culturales siempre y cuando estén dotados de suficiente interactividad y creatividad. Se estableció un importe mínimo de 150 000 EUR de costes de desarrollo con el fin de excluir los juegos que no están destinados a una comercialización significativa. Además, para poder acogerse al beneficio de la ventaja fiscal, los videojuegos deben responder a una serie de criterios.
- (19) El primer criterio es negativo: quedan excluidos del beneficio de la ventaja fiscal los videojuegos que incluyen secuencias de carácter pornográfico o de gran violencia.
- (20) Por otra parte, los videojuegos seleccionables deben tener una dimensión cultural. Para ello, los videojuegos deben ajustarse a uno de los dos siguientes criterios:
- a) desarrollar una adaptación de una obra preexistente del patrimonio cultural europeo a partir de un guión escrito en francés;
- b) o «cumplir el criterio de calidad y originalidad del concepto y de contribución a la expresión de la diversidad cultural y la creación europeas en materia de videojuegos»; la apreciación de este criterio incluirá «el examen de la calidad y originalidad del contenido, el guión, la calidad como juego, la navegación, la interactividad y los componentes visuales, sonoros y gráficos».

- (21) Se añade, finalmente, un criterio «cultural» europeo referente a la nacionalidad de quienes colaboren en la creación: un baremo de puntos distribuidos por categorías y rúbricas en función de la pertenencia a un Estado miembro de la Unión Europea y que determinará el carácter europeo de los videojuegos y, en consecuencia, la posibilidad de acogerse a la ventaja fiscal. Para el cálculo de este baremo, no solo se tendrán en cuenta los colaboradores directamente contratados por el productor del juego, sino también, en su caso, los que dependan de empresas subcontratadas.
- b) *Gastos seleccionables*
- (22) Los gastos seleccionables se definen de forma que correspondan a los gastos de concepción y de creación. Se excluyen, en particular, los gastos de depuración de fallos y de pruebas en fase posterior. Entre los gastos seleccionables se incluyen:
- a) los gastos de personal (remuneración y cargas sociales) correspondientes:
- 1) al realizador, al asistente del realizador, al director artístico y al director técnico;
 - 2) a las personas encargadas del guión y de los diálogos, del diseño y de la concepción de los niveles de juego;
 - 3) a las personas encargadas de la programación;
 - 4) a las personas encargadas del grafismo y de la animación;
 - 5) a las personas encargadas del ambiente sonoro;
- b) las dotaciones para amortización de inmovilizados que no sean inmuebles, destinadas directamente a la creación de videojuegos autorizados;
- c) los otros gastos de funcionamiento, fijados de forma general en el 75 % de los gastos de personal.
- (23) Las subvenciones públicas que las empresas reciban para gastos que causen derecho a la ventaja fiscal se sustraerán de la base de cálculo de esta.
- c) *Mecanismo de aplicación de la ventaja fiscal*
- (24) A esta base de gastos así definida se le aplica el porcentaje de ventaja fiscal, que es igual al 20 % de la base de gastos seleccionables.
- (25) Por otra parte, las autoridades francesas se proponen establecer un límite máximo por empresa con el fin de mantener el control del coste fiscal de la medida. En la fase actual del proyecto, las autoridades francesas se proponen fijar este límite máximo en 3 millones EUR. El presupuesto anual provisional para este sistema se calcula en unos 30 millones EUR.
- (26) Además, se ha establecido un mecanismo de autorización con el fin de comprobar si se cumplen los criterios de selección de los videojuegos. El mecanismo incluye una evaluación efectuada por un comité de expertos formado por representantes de la Administración francesa y personalidades cualificadas, que no forzosamente deberán pertenecer al mundo de los videojuegos, sino que podrán proceder también de otros sectores culturales. Este grupo de expertos comprobará el carácter seleccionable de la empresa y del juego, la naturaleza de los gastos y el cumplimiento de los criterios culturales mencionados en los considerandos 19, 20 y 21. El comité emitirá un dictamen sobre la base del cual el Ministerio de Cultura y Comunicación francés concederá su autorización.
- (27) Las modalidades de pago serán las siguientes: la ventaja fiscal se imputará al impuesto de sociedades adeudado con cargo al primer ejercicio cerrado después de la fecha de autorización provisional que se concede al iniciarse el proyecto y, más adelante, al impuesto de sociedades debido con cargo a cada ejercicio durante el cual los gastos seleccionables se hayan hecho efectivos. La autorización definitiva se concederá en el momento de la entrega del producto al editor. Si no se concede la autorización definitiva en un plazo de 24 meses después de la fecha de concesión de la autorización provisional, la empresa deberá devolver la ventaja fiscal que haya utilizado. Por último, cuando el importe de la ventaja con cargo a un ejercicio sea superior al importe del impuesto debido, el excedente se devolverá a la empresa.
- 3. RAZONES QUE MOTIVARON LA INCOACIÓN DEL PROCEDIMIENTO**
- (28) En primer lugar, la Comisión quiso asegurarse, con arreglo a la sentencia *Matra/Comisión* ⁽³⁾, de que la medida en cuestión no incluía cláusulas contrarias a las disposiciones del Tratado en ámbitos distintos al de las ayudas estatales. En particular, preguntó a las autoridades francesas si las filiales francesas de empresas europeas podrán acogerse a la ventaja fiscal cualquiera que sea su forma jurídica. También se planteó si el hecho de excluir determinados costes de empresas subcontratadas podría considerarse como una discriminación sobre la base de la localización de los gastos.

⁽³⁾ Sentencia del Tribunal de Justicia de 15 de junio de 1993 en el asunto C-225/91, *Matra/Comisión* (Rec. 1993, p. I-3203), apartado 41.

- (29) La Comisión, por otra parte, expresó ciertas dudas en cuanto a la compatibilidad de la medida con el artículo 87, apartado 3, letra d), del Tratado CE. En primer lugar, puso en duda que la medida tuviese un objetivo claramente cultural. Al tiempo que reconoce que determinados videojuegos pueden considerarse como productos culturales, la Comisión considera dudoso que los criterios de selección aplicados permitan seleccionar, para ser beneficiarios de la ventaja fiscal, exclusivamente a videojuegos que puedan considerarse productos culturales según el artículo 87, apartado 3, letra d), del Tratado CE.
- (30) El primer criterio cultural propuesto por las autoridades francesas para seleccionar los videojuegos que pudieran acogerse a la medida, es que dichos juegos constituyan una adaptación de una obra preexistente del patrimonio cultural europeo, a partir de un guión escrito en francés. Ahora bien, algunos de los ejemplos, facilitados por las autoridades francesas, de videojuegos que supuestamente se ajustarían a este criterio parecen indicar que este puede dar lugar a una interpretación muy amplia y, por consiguiente, no presenta todas las garantías necesarias para asegurar que los videojuegos seleccionados constituyen efectivamente la adaptación de una obra preexistente del patrimonio cultural europeo.
- (31) Los videojuegos también son seleccionables si cumplen «el criterio de calidad y originalidad del concepto» y si contribuyen «a la expresión de la diversidad cultural y la creación europeas» en el sector de los videojuegos. También este criterio puede interpretarse de muchas maneras, lo que pudiera permitir considerar seleccionables a videojuegos deportivos y, en particular, de simulación, cuyo contenido cultural es cuestionable.
- (32) La Comisión pidió también a las autoridades francesas que aclarasen el criterio encaminado a excluir de la ventaja fiscal a los videojuegos de «gran violencia».
- (33) Con el fin de evaluar el grado de selección que permite la prueba de admisibilidad, la Comisión pidió una simulación basada en la producción de los últimos años.
- (34) La Comisión expresó, asimismo, ciertas dudas en cuanto al hecho de que la medida se hubiese diseñado para cumplir el objetivo cultural establecido y, en particular, si el efecto incitativo era suficiente, si no existían otros instrumentos más adecuados que la medida y si esta era proporcionada. Sobre este último punto, la Comisión observó que, para que una medida de ayuda sea proporcionada, debe basarse en una definición correcta de los costes subvencionables. Ahora bien, los «otros gastos de funcionamiento» (excepto los gastos de personal y las dotaciones para amortización del inmovilizado material)

se fijan globalmente en el 75 % de los gastos de personal. La Comisión expresó ciertas dudas en cuanto al hecho de que esta forma de calcular los «otros gastos de funcionamiento» permitiese determinar los costes realmente asumidos por las empresas seleccionables para la creación de videojuegos.

- (35) Por último, la Comisión observó que, al reducir los costes de producción de las empresas de este sector establecidas en Francia, esta ventaja fiscal podía reforzar su posición respecto de sus competidores europeos. Se planteó, por consiguiente, si el falseamiento de la competencia y los efectos en el comercio eran lo bastante limitados como para que el balance global de la ayuda arrojará un resultado positivo.

4. OBSERVACIONES DE LOS INTERESADOS

- (36) Ubisoft, TIGA ⁽⁴⁾, GAME ⁽⁵⁾, APOM ⁽⁶⁾ y EGDF ⁽⁷⁾ destacan que, en su opinión, los videojuegos son productos culturales. Todas ellas subrayan que el juego en general es una de las tradiciones culturales más antiguas de la humanidad, e insisten en su interacción con otros sectores culturales como el cine, la música y las artes plásticas. Presentan los videojuegos como productos audiovisuales que pueden influir en la imaginación, las ideas, el lenguaje y las referencias culturales de los jugadores, en particular, los de edades comprendidas entre los 15 y los 25 años. Según estos interesados, los videojuegos reflejan el medio cultural en el que han sido creados a través de la utilización de la lengua y el humor, la música, el medio (arquitectura, paisajes, etc.), los personajes (vestuarios, orígenes), y a través del guión, los temas o narraciones abordados, o la facilidad de manejo y ergonomía del juego. GAME, por ejemplo, destaca que los videojuegos alemanes se sitúan con frecuencia en Alemania o en Europa y se basan en narraciones típicamente locales (como Siedler, por ejemplo, un juego de estrategia que se sitúa en el siglo XVI). Las producciones americanas, en cambio, transcurren a menudo en los Estados Unidos y adoptan una estética hollywoodiana. Los juegos japoneses se basan a menudo en mitos nacionales y adoptan el estilo del cómic japonés.
- (37) Estos mismos interesados opinan que el impacto de la medida en el comercio y en la competencia será limitado, y que no supone un verdadero riesgo para sus industrias nacionales, en particular, la alemana y la británica. EGDF destaca, en particular, que la medida tal como se notificó, es decir, permitir financiar como máximo el 20 % de entre 15 y 30 proyectos en dos años, solo producirá

⁽⁴⁾ «Trade association representing the business and commercial interests of games developers» (Asociación profesional que representa los intereses económicos y comerciales de los productores de videojuegos del Reino Unido y Europa).

⁽⁵⁾ «Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V.» (Asociación federal de productores de videojuegos de Alemania).

⁽⁶⁾ Asociación de productores de obras multimediales.

⁽⁷⁾ «European Games Developer Federation» (Federación europea de productores de videojuegos).

un falseamiento limitado, en la medida en que cada año se comercializan 1 500 videojuegos en cada Estado miembro. TIGA observa, además, que el principal falseamiento de la competencia procede de terceros países y, en particular, de Canadá cuyas autoridades ejercen una política de ayuda a su industria de videojuegos mucho más activa. Algunos interesados destacan también que esta medida podría estimular la producción de videojuegos en el conjunto de la Unión Europea. GAME comparte esta opinión, pero siempre y cuando los costes de subcontratación puedan incluirse entre los costes subvencionables: en el caso contrario, se incitaría a las empresas beneficiarias a internalizar sus costes en lugar de recurrir a la subcontratación.

(38) ISFE⁽⁸⁾, que representa a los editores de videojuegos (en particular Sony, Microsoft, Nintendo y Vivendi), al contrario, estima que los videojuegos no debieran considerarse como productos culturales, sino sencillamente como productos interactivos de entretenimiento. El espectador de una película contempla la obra en silencio, mientras que la actividad esencial de un jugador consiste en una participación personalizada e interactiva con el juego en la que la historia que narra no tiene verdadera importancia. A diferencia de las películas, los videojuegos no aspiran a transmitir ideas o mensajes culturales. Al contrario, su valor esencial reside en la facilidad de manejo y ergonomía, y en la interacción con el jugador o jugadores. ISFE destaca que los videojuegos deben considerarse como programas informáticos y no como productos audiovisuales. ISFE niega también que los gastos supuestamente artísticos puedan representar más del 50 % de los gastos de concepción de un videojuego. Según ISFE, al contrario, son mayoritarios los gastos de *software*, claramente vinculados a la calidad como juego, que representan hasta el 70 % de los costes de producción. Según ISFE, esta ventaja fiscal revela cierta ignorancia por parte de las autoridades francesas de la verdadera naturaleza de los videojuegos.

(39) ISFE tampoco excluye que, al reducir los costes de producción de un grupo de productores de videojuegos en Francia, la medida pueda tener efectos negativos en la competencia y fomente el desplazamiento de las inversiones de otros Estados miembros hacia dicho país. ISFE opina también que esta ventaja fiscal fomentará la producción de videojuegos que no corresponden a la demanda del mercado, y evoca el riesgo de que se produzca un fenómeno de subvenciones cruzadas, lo que permitiría a los productores utilizar la ayuda obtenida a favor de juegos «culturales» para financiar la producción de juegos puramente comerciales. ISFE aprueba, sin embargo, el principio de una ayuda a los videojuegos en Francia, pero destaca que el Marco comunitario sobre ayudas estatales de investigación y desarrollo e innovación constituiría una base jurídica más adecuada para dicha ayuda⁽⁹⁾.

(40) Los comentarios de ADESE⁽¹⁰⁾ son similares. ADESE estima que los videojuegos deben considerarse esencialmente como programas de ordenador, no como productos audiovisuales, y que los costes de producción de un videojuego son principalmente de carácter tecnológico y no artístico, y que por este motivo serían más apropiadas las ayudas de investigación y desarrollo. ADESE observa también que la medida podría tener efectos negativos para la competencia y el comercio entre Estados miembros y, en particular, para la industria española. Por último, ADESE destaca el riesgo de una evaluación subjetiva por parte del comité de expertos encargado de aplicar los criterios de selección, que pudiera ser fuente de discriminaciones.

5. PRECISIONES Y MODIFICACIONES APORTADAS POR LAS AUTORIDADES FRANCESAS TRAS LA INCOACIÓN DEL PROCEDIMIENTO

(41) Tras la incoación del procedimiento y los contactos con la Comisión, las autoridades francesas aportaron algunas precisiones y modificaciones al proyecto de ventaja fiscal.

(42) Confirmaron que las filiales estables de empresas europeas establecidas en Francia también podrían acogerse a la ventaja fiscal cualquiera que fuese su forma jurídica.

(43) Por lo que se refiere al criterio encaminado a excluir los juegos de «gran violencia» del beneficio de la ventaja fiscal, las autoridades francesas explicaron que la comisión de expertos encargada de determinar los juegos seleccionables se basará exclusivamente en el sistema paneuropeo de clasificación existente: el sistema PEGI⁽¹¹⁾, que especifica con todo detalle las situaciones de violencia y, en particular, de gran violencia (videojuegos clasificados «18+»). Todos los juegos clasificados «18+» según el sistema PEGI se excluirán del beneficio de la ventaja fiscal.

(44) Por otra parte, las autoridades francesas modificaron radicalmente la prueba de selección. Si bien para poder acogerse a la ventaja fiscal un juego deberá seguir teniendo un coste de desarrollo superior a 150 000 EUR y no incluir secuencias pornográficas o de gran violencia, se han introducido profundas modificaciones:

(45) En adelante, en la realización del juego deberán haber participado sobre todo autores y creativos europeos.

⁽¹⁰⁾ Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento.

⁽¹¹⁾ Lanzado en 2003 por el ISFE, PEGI («Pan-European Game Information»), es un sistema de clasificación de videojuegos creado para unificar los sistemas nacionales europeos. Recibió la aprobación de la Comisión Europea.

⁽⁸⁾ «Interactive Software Federation of Europe» (Federación europea del *software* interactivo).

⁽⁹⁾ DO C 323 de 30.12.2006, p. 1.

- (46) En adelante, el juego deberá obtener también un mínimo de 14 puntos (de 22) sobre la base de los siguientes criterios:

Criterios	Número de puntos
1. Patrimonio	Máx. 4 puntos
El juego es una adaptación de una obra reconocida del patrimonio histórico, artístico o científico europeo o bien	4 puntos
El juego se inspira en una película, una obra audiovisual, una obra literaria o artística, o en un cómic europeo.	2 puntos
2. Creación original	Máx. 2 puntos
El juego es una creación original (originalidad del guión/creatividad del universo gráfico y sonoro).	Entre 0 y 2 puntos
3. Contenido cultural	Máx. 8 puntos
El juego se basa en una narración.	3 puntos
Los gastos artísticos ⁽¹⁾ representan más del 50 % del presupuesto de producción.	2 puntos
La versión original de la biblia del juego se ha escrito en francés.	1 punto
En sus versiones originales el juego se edita, como mínimo, en tres lenguas oficiales en vigor en la Unión Europea.	1 punto
El juego aborda una problemática política, social o cultural pertinente para los ciudadanos europeos o refleja valores específicos de las sociedades europeas.	1 punto
4. Localización europea de los gastos y nacionalidad de las personas que colaboran en la creación	Máx. 5 puntos
Como mínimo el 80 % de los gastos de creación se realizan en el territorio de la Unión Europea.	1 punto
Intervienen en el juego creativos europeos.	Entre 0 y 4 puntos
5. Innovación editorial y tecnológica	Máx. 3 puntos
El juego incluye entre una y tres innovaciones en alguno de los seis ámbitos siguientes: interfaz hombre/máquina, contenido generado por los usuarios, inteligencia artificial, realización gráfica, interactividad y funcionalidades para jugadores múltiples, y estructura narrativa.	Entre 0 y 3 puntos
Número máximo de puntos disponibles	22 puntos

⁽¹⁾ Los gastos seleccionables para la ventaja fiscal corresponden a gastos de concepción y creación. Los gastos artísticos incluyen los gastos de personal (remuneraciones y cargas sociales), correspondientes al realizador, al asistente del realizador, al director artístico, a las personas encargadas del guión, de la animación y del ambiente sonoro. Los gastos artísticos no incluyen los gastos de personal correspondientes a las personas encargadas de la programación, las dotaciones para amortización del inmovilizado material destinadas directamente a la creación de videojuegos ni los demás gastos de funcionamiento.

- (47) Como se requería en la decisión de incoar el procedimiento, las autoridades francesas llevaron a cabo simulaciones a partir de los videojuegos producidos en Francia en 2005-2006. Así, sobre la base de los criterios descritos en la decisión de incoar el procedimiento, la simulación indica que el 49 % de los juegos hubiesen resultado ser seleccionables. Pero sobre la base de los nuevos criterios mencionados en el considerando 46, solo el 31 % de los videojuegos lo hubiesen sido.

- (48) Por lo que se refiere a la cuestión de la definición de los costes subvencionables, por una parte, al especificar que los costes de subcontratación podían incluirse en los costes subvencionables con un límite de 1 millón EUR

por proyecto, las autoridades francesas permiten a las empresas subcontratadas acogerse a la ventaja fiscal. Por otra parte, aceptan no fijar los «otros gastos de funcionamiento» (es decir, excepto gastos de personal y dotaciones para amortizaciones) globalmente en el 75 % de los gastos de personal, sino tener en cuenta exclusivamente los gastos de funcionamiento efectivamente imputables a la creación de videojuegos seleccionables.

- (49) Por último, las autoridades francesas se comprometen a proceder a una nueva notificación de este sistema en un plazo máximo de cuatro años a partir de su fecha de entrada en vigor.

6. EVALUACIÓN DE LA MEDIDA

6.1. Calificación de ayuda estatal

- (50) El artículo 87, apartado 1, del Tratado CE, dispone: «Salvo que el presente Tratado disponga otra cosa, serán incompatibles con el mercado común, en la medida en que afecten a los intercambios comerciales entre Estados miembros, las ayudas otorgadas por los Estados o mediante fondos estatales, bajo cualquier forma, que falseen o amenacen falsear la competencia, favoreciendo a determinadas empresas o producciones».
- (51) La medida contemplada por la presente Decisión consiste en una ventaja fiscal en forma de reducción de impuestos deducible del impuesto de sociedades normalmente debido por los beneficiarios. Por consiguiente, el carácter de recurso estatal de esta medida no deja lugar a dudas.
- (52) La medida está destinada a reducir los costes de producción de las empresas beneficiarias y constituye claramente una ventaja que, además, es selectiva en la medida en que solamente el sector de producción de videojuegos puede beneficiarse de ella. La medida constituye, por lo tanto, una ventaja selectiva que podría falsear la competencia según el artículo 87, apartado 1, del Tratado CE.
- (53) Por otra parte, según la información sobre las cuotas de mercado suministrada por las autoridades francesas, que solo están disponibles para los editores de videojuegos, los tres grandes editores franceses de videojuegos, es decir Ubisoft, Atari y VUGames representaban respectivamente el 6,4 %, el 3,5 % y el 4,4 % de las cuotas de mercado de los editores de videojuegos en 2005 en el conjunto formado por el Reino Unido, Alemania, Francia, España e Italia. Los estudios de producción establecidos en Francia, destinatarios de la medida, no representan más que una proporción limitada del volumen de negocios de estos editores (el 25 % para Ubisoft, el 10 % para Atari y el 2 % para VUGames). No por ello dejan de representar una proporción no desdeñable de la cuota de mercado de estos editores en los mencionados cinco países europeos. Es evidente que la medida tiene un impacto en el comercio intracomunitario.
- (54) Habida cuenta de lo que precede, procede concluir que la medida en cuestión constituye una ayuda estatal con arreglo al Tratado.

6.2. Legalidad de las ayudas

- (55) El 31 de enero de 2007, con motivo del debate en torno al proyecto de ley sobre la modernización de la difusión televisiva y la televisión del futuro, el Parlamento francés adoptó el proyecto de artículo por el que se instaura la ventaja fiscal notificada a la Comisión y sobre la base de

la cual esta incoó el procedimiento de investigación. Esta Ley se publicó en el *Journal Officiel de la République Française* (Boletín oficial de la República Francesa) de 7 de marzo de 2007. No obstante, las autoridades francesas confirmaron que los decretos de aplicación no se adoptarían antes de la decisión final de la Comisión.

- (56) Por consiguiente, la Comisión puede concluir que la medida de ayuda no se aplicó y que, por lo tanto, las autoridades francesas respetaron sus obligaciones con arreglo al artículo 88, apartado 3, del Tratado CE.
- (57) Por otra parte, las autoridades francesas se comprometieron a enmendar esta Ley y los proyectos de decreto de aplicación para introducir en ellos las modificaciones indicadas en la sección 5.

6.3. Compatibilidad de la ayuda con el mercado común

- (58) En primer lugar, y en aplicación del principio establecido por el Tribunal de Justicia en la sentencia *Matra* ⁽¹²⁾, la Comisión debe asegurarse de que las condiciones de acceso a la ventaja fiscal no contienen cláusulas contrarias a las disposiciones del Tratado CE en otros ámbitos que en el de las ayudas estatales y, en particular, que no incluyen ninguna discriminación por razones de nacionalidad.
- (59) Sobre este aspecto, conviene señalar que la medida no contiene ninguna restricción en cuanto a la nacionalidad del personal empleado o la localización de los gastos seleccionables. Las autoridades francesas incluyeron los gastos de subcontratación en los costes seleccionables, con un límite de 1 millón EUR, y confirmaron que, tanto si la empresa subcontratada estaba establecida en Francia como si lo estaba en otro Estado miembro, dichos gastos serían subvencionables.
- (60) Como confirmaron las autoridades francesas en sus comentarios a raíz de la decisión de incoar el procedimiento, las empresas de producción de videojuegos establecidas en Francia, incluidas las filiales estables de empresas europeas establecidas en Francia, pueden acogerse a la medida. La Comisión considera que, habida cuenta de las normas tributarias francesas, el hecho de limitar el beneficio de la ventaja fiscal a las empresas que así se definen es inherente a las condiciones de sujeción al impuesto de sociedades en Francia y, por lo tanto, se justifica por el carácter fiscal de la medida de ayuda.

- (61) Por consiguiente, la Comisión puede concluir que la medida de ayuda no incluye ninguna infracción a las disposiciones del Tratado CE en ámbitos distintos del de las ayudas estatales.

⁽¹²⁾ Véase la nota a pie de página 3.

(62) En segundo lugar, por lo que se refiere a la cuestión de la compatibilidad de la medida con las normas comunitarias en materia de ayudas estatales, la Comisión observa que las autoridades francesas notificaron la medida sobre la base del artículo 87, apartado 3, letra d), del Tratado CE. Como indicó la Comisión en su decisión de incoar el procedimiento, procede analizar la compatibilidad de la medida con este artículo sobre la base de las siguientes preguntas:

- 1) ¿Es el objetivo real de la medida la promoción de la cultura?
- 2) ¿Se concibió la medida para alcanzar el objetivo cultural? En particular:
 - a) ¿Constituye un instrumento adaptado o existen otros instrumentos más adecuados?
 - b) ¿Tiene un efecto incentivador suficiente?
 - c) ¿Es proporcionada? ¿Podría obtenerse el mismo resultado con menos ayuda?
- 3) ¿Son lo bastante limitados el falseamiento de la competencia y los efectos en el comercio como para que el balance global de la ayuda sea positivo?

Existencia de un objetivo cultural

(63) Sobre la cuestión general de si los videojuegos pueden considerarse como productos culturales, la Comisión observa que la UNESCO reconoce a la industria de videojuegos el carácter de industria cultural, así como su papel en materia de diversidad cultural⁽¹³⁾. También toma nota de los argumentos formulados por algunos interesados y por las autoridades francesas, en particular, los que sostienen que los videojuegos pueden ser portadores de imágenes, valores y temas que reflejan el medio cultural en los que han sido creados, y que pueden influir en las opiniones y referencias culturales de los usuarios y, en particular, en las de la juventud. En este contexto, la Comisión observa también que la UNESCO ha adoptado un Convenio sobre la Protección y Promoción de la

Diversidad de las Expresiones Culturales⁽¹⁴⁾. Además, la Comisión toma nota de la creciente difusión de los videojuegos entre las diversas clases de edad y categorías socioprofesionales, así como entre ambos sexos.

(64) Todo parece indicar que, como destaca ISFE, el objeto principal de los videojuegos es proporcionar un entretenimiento interactivo. Lo cual, no obstante, no impide que algunos videojuegos puedan tener también una dimensión cultural, como es el caso de determinadas formas teatrales en las que también hay interacción con el público. Del mismo modo, el hecho de que los videojuegos puedan considerarse más como programas informáticos que como productos audiovisuales no afecta en modo alguno el hecho de que algunos de ellos puedan considerarse también como productos culturales en virtud del artículo 87, apartado 3, letra d), del Tratado CE. Por consiguiente, procede concluir que determinados videojuegos pueden ser productos culturales⁽¹⁵⁾. Lo que, por otra parte, se reconoció explícitamente en la decisión de incoar el procedimiento⁽¹⁶⁾.

(65) La Comisión observa, asimismo, que la excepción en virtud del artículo 87, apartado 3, letra d), del Tratado CE, igual que cualquier excepción a la norma general enunciada en el artículo 87, apartado 1, debe interpretarse de forma restrictiva. Así, en los sectores de producción de obras cinematográficas y audiovisuales, la Comunicación de la Comisión al Consejo, al Parlamento Europeo, al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones sobre determinados aspectos jurídicos vinculados a las obras cinematográficas y a otras producciones del sector audiovisual establece que, para que esta excepción sea aplicable, «Cada Estado miembro debe velar por que el contenido de la producción subvencionada pueda clasificarse como cultural según criterios nacionales verificables (de acuerdo con la aplicación del principio de subsidiariedad)»⁽¹⁷⁾.

(66) Este principio debe aplicarse en este caso y, por lo tanto, procede comprobar si las autoridades francesas han elaborado criterios nacionales verificables que permitan garantizar que los videojuegos seleccionables para la ventaja fiscal tienen un contenido cultural. La Comisión procedió a incoar el procedimiento de investigación sobre esta ventaja fiscal precisamente porque albergaba dudas sobre los criterios inicialmente impuestos por las autoridades francesas.

(67) Por consiguiente, conviene analizar la nueva prueba de selección con el fin de comprobar si se ajusta al principio enunciado en el considerando 65.

⁽¹³⁾ Véase el sitio de la UNESCO y, en particular, las páginas sobre las industrias culturales y el reto para el futuro de la cultura: http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=2461&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

⁽¹⁴⁾ Convención adoptada en la Conferencia General de la UNESCO celebrada el 20 de octubre de 2005 e introducida en el Derecho comunitario mediante la Decisión 2006/515/CE del Consejo, de 18 de mayo de 2006, relativa a la celebración de la Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales (DO L 201 de 25.7.2006, p. 15), cuyo texto se reproduce en el anexo 1 bis de la Decisión.

⁽¹⁵⁾ Esta conclusión no prejuzga en modo alguno la clasificación o calificación de los videojuegos según normas nacionales o internacionales.

⁽¹⁶⁾ Considerando 39.

⁽¹⁷⁾ COM(2001) 534 final (DO C 43 de 16.2.2002, p. 6).

- (68) Para ser seleccionable, un videojuego debe obtener al menos 14 puntos sobre 22. Según el razonamiento aplicado por la Comisión en su Decisión de 22 de noviembre de 2006 sobre la ayuda estatal N 461/05 (en adelante, «la Decisión UK Film Tax Incentive») ⁽¹⁸⁾, entre los distintos criterios que constituyen la prueba de selección hay que identificar los que pueden considerarse pertinentes para evaluar el contenido cultural de los videojuegos y asegurarse de que el número de puntos atribuido a dichos criterios es suficiente para garantizar que el contenido de los videojuegos seleccionables pueda considerarse cultural en virtud del artículo 87, apartado 3, letra d), del Tratado CE.
- (69) La primera parte de la prueba incluye dos criterios relativos al patrimonio y cabe considerar que tiene un contenido cultural. Así ocurre también, con toda claridad, en el caso del criterio por el que se conceden cuatro puntos si el juego es una adaptación de una obra reconocida del patrimonio histórico, artístico o científico europeo. El criterio que atribuye dos puntos si el juego se inspira en una película, una obra audiovisual, una obra literaria o artística, o un cómic europeo conlleva un contenido cultural menor, puesto que depende del nivel cultural de la obra en la que se inspira el videojuego. No obstante, esto se refleja en el número más reducido de puntos disponibles para dicho criterio que, por lo tanto, es proporcionado y puede aceptarse.
- (70) La segunda parte de la prueba permite asignar hasta dos puntos en función del carácter original del videojuego. Se tienen en cuenta la originalidad del guión y la creatividad del universo gráfico y sonoro. Todo parece indicar que la creatividad de los productos audiovisuales se considera, en general, como un elemento importante de los productos con un contenido cultural. Además, la creatividad es un elemento esencial de la definición de las expresiones culturales de la Convención de la UNESCO sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales ⁽¹⁹⁾. Además, el Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique (Consejo superior francés de la propiedad literaria y artística) recomienda aplicar el criterio de «creación original» para distinguir una obra multimedia de un programa informático ⁽²⁰⁾. Por último, la simulación a la que procedieron las autoridades francesas muestra, por otra parte, que se trata de un criterio realmente selectivo, puesto que solo 13 videojuegos de los 74 producidos en Francia en 2005 y 2006 obtienen entre 1 y 2 puntos. Este hecho constituye un indicio de la efectividad de este criterio para alcanzar el objetivo cultural que se persigue.
- (71) La tercera parte de la prueba se refiere al «contenido cultural». El criterio por el que se asignan tres puntos a los videojuegos basados en una narración puede considerarse cultural: implica que el videojuego esté basado en un guión y una historia, lo que excluye los juegos de simulación propiamente dicha (de deporte o combates, por ejemplo) cuyo carácter cultural sería cuestionable. Esta circunstancia permite privilegiar los videojuegos más parecidos a películas, cuyo contenido cultural parece por lo tanto más evidente.
- (72) El criterio por el que se asignan dos puntos a los videojuegos en los que el 50 % del presupuesto de producción se haya dedicado al gasto artístico también puede considerarse como un criterio cultural pertinente: indica, en efecto, la especial importancia que en la fase de producción del videojuego se ha concedido al diseño, al guión, al diálogo y a la música, que constituyen elementos esenciales para decidir que, en conjunto, un videojuego tiene un contenido cultural. Por lo tanto, este criterio permite privilegiar estos juegos con relación a otros más técnicos, como los juegos de deportes o de simulación propiamente dicha, cuyo aspecto cultural es menos evidente. Por otra parte, la Convención de la UNESCO sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales se refiere también a la dimensión artística para definir el contenido cultural ⁽²¹⁾.
- (73) ISFE puso en duda el hecho de que el 50 % de los gastos de producción de un juego puedan ser de carácter artístico y destacó que, en general, los gastos de *software* representaran el 70 % de los costes de producción. Este argumento no cuestiona la validez del criterio sino que, al contrario, parece reforzarlo en la medida en que parece confirmar que la prueba permite seleccionar con mayor rigor los videojuegos.
- (74) En cualquier caso, la Comisión observa que la diferencia entre las cifras suministradas por ISFE y la afirmación de las autoridades francesas de que algunos juegos pueden caracterizarse por un importe del gasto artístico superior al 50 % del coste de producción, puede explicarse en función de los tipos de gasto que se tomen en consideración. Los gastos seleccionables para la ventaja fiscal solo corresponden a gastos de concepción y de creación. No incluyen los gastos de producción y, por ejemplo, se excluyen los gastos de depuración de fallos y de pruebas en fase posterior, lo que pudiera tener por efecto aumentar la proporción del gasto artístico.
- (75) Por otro lado, conviene destacar que las autoridades francesas suministraron ejemplos concretos de presupuestos detallados de producción de videojuegos que demostraban claramente que el gasto artístico puede ser mayoritario. Además, corroboran este extremo los comentarios de algunos interesados, entre los cuales figura APOM, la cual destaca que, en la actualidad, los elementos creativos de un videojuego son preponderantes y sustanciales de las obras, mientras que los elementos tecnológicos e informáticos no son más que herramientas al servicio de estos elementos creativos y, en general, no constituyen

⁽¹⁸⁾ DO C 9 de 13.1.2007, p. 1.

⁽¹⁹⁾ Artículo 4, apartado 3: «Las “expresiones culturales” son las expresiones resultantes de la creatividad de personas, grupos y sociedades, que poseen un contenido cultural».

⁽²⁰⁾ Estudio del Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique francés (Comisión sobre los aspectos jurídicos de las obras multimedia) de 26 de mayo de 2005: «Le régime juridique des œuvres multimédia: Droits des auteurs et sécurité juridique des investisseurs» (Régimen jurídico de las obras multimedia: derechos de autor y seguridad jurídica de los inversores).

⁽²¹⁾ Según el artículo 4, apartado 2, «El “contenido cultural” se refiere al sentido simbólico, la dimensión artística y los valores culturales que emanan de las identidades culturales o las expresan».

más que una parte limitada del precio de coste. La Comisión observa, por último, que los gastos de *software* pueden variar según los ciclos de consola y que pueden efectivamente ser más elevados al principio del ciclo.

(76) Por los motivos que preceden, el criterio basado en la proporción del gasto artístico en el presupuesto parece, en este caso concreto, un criterio pertinente para evaluar el contenido cultural de los videojuegos.

(77) También es pertinente el criterio por el que se asigna un punto si el juego aborda una problemática política, social o cultural que pueda interesar al ciudadano europeo o refleje valores específicos de las sociedades europeas, en la medida en que dicha problemática o dichos valores sean la expresión de identidades culturales europeas.

(78) En cuanto a los dos criterios lingüísticos (versión original de la biblia del juego en francés y versión original del juego editada en, por lo menos, tres lenguas de la Unión Europea, una de las cuales tiene que ser el francés), a los que se asignan en total dos puntos, en primer lugar procede observar que estos criterios casi siempre figuran entre los que cumplen los juegos incluidos en la simulación presentada por las autoridades francesas y que, por ello, son relativamente poco discriminatorios. En segundo lugar, pueden emitirse ciertas reservas en cuanto a si son verdaderamente pertinentes para evaluar el contenido cultural de un videojuego. En efecto, sin poner en duda en modo alguno la importancia fundamental de la lengua desde el punto de vista cultural, parece que esta tenga un papel menos esencial por cuanto se refiere al carácter cultural de un videojuego que en el caso, por ejemplo, de una película o de un libro. En efecto, parece posible cambiar la lengua de un videojuego sin por ello afectar la integridad de la obra, lo que no es el caso cuando se dobla una película o se traduce un libro.

(79) La cuarta parte de la prueba de selección incluye criterios relacionados con la localización del gasto y la nacionalidad de las personas que colaboran en la creación. Aunque la contribución de creadores europeos pueda incidir indirectamente en el carácter cultural europeo de un videojuego, no es menos cierto que estos criterios de localización y nacionalidad no están directamente vinculados al contenido cultural de los videojuegos seleccionables, habida cuenta de las características inherentes al sector de los videojuegos. En su Decisión «UK Film Tax Incentive», la Comisión llegó a las mismas conclusiones sobre unos criterios similares aplicados por las autoridades británicas en el marco de un dispositivo de ventaja fiscal.

(80) La quinta parte de la prueba incluye criterios relacionados con la innovación en el sector de la edición y en el

tecnológico. Dichos criterios remiten más directamente a los componentes *software* de los videojuegos, cuyo carácter no cultural destaca, por otra parte, ISFE. Este argumento puede aceptarse y no procede considerar que dichos criterios sean pertinentes para evaluar el contenido cultural de los videojuegos seleccionables.

(81) Por consiguiente, parece que 14 puntos sobre un máximo de 22 (12 si no se tienen en cuenta los criterios lingüísticos), se asignan a criterios que razonablemente pueden considerarse destinados a promover la cultura según el artículo 87, apartado 3, letra d) del Tratado CE. Esto representa, por lo tanto, más de la mitad de los puntos disponibles. La Comisión, además, ha previsto la situación hipotética extrema, es decir, aquella en que un juego podría obtener el número máximo de puntos asignados por criterios no pertinentes desde el punto de vista cultural y por los criterios lingüísticos. Un juego de estas características obtendría 10 puntos. Debería obtener, además, cuatro puntos sobre la base de los criterios pertinentes desde el punto de vista cultural para superar el umbral de los 14 puntos necesarios para ser seleccionable. Por otra parte, esta «situación hipotética extrema» se produce rara vez: de los 74 videojuegos que figuran en la simulación suministrada por las autoridades francesas, solo siete corresponden a esta situación. Seis de estos juegos son seleccionables, pero todos obtuvieron más de cuatro puntos entre los criterios pertinentes desde el punto de vista cultural (seis, si también se tienen en cuenta los criterios lingüísticos).

(82) Además, la Comisión observa que esta nueva prueba de selección basada en un conjunto de criterios concretos permite reducir el riesgo de que el Comité de expertos sea demasiado subjetivo en la evaluación de los videojuegos.

(83) Por último, la Comisión observa que la nueva prueba de selección propuesta por las autoridades francesas es más restrictiva que la prueba que se notificó inicialmente. Así, sobre la base de los criterios descritos en la decisión de incoar el procedimiento, las simulaciones suministradas por las autoridades francesas muestran que el 49 % de los videojuegos producidos en Francia en 2005-2006 hubiesen resultado ser seleccionables, contra el 31 % sobre la base de la prueba actual. Como destacó la Comisión en su decisión de incoar el procedimiento, «si la medida diera lugar a que se apoyase la producción de una proporción considerable de videojuegos, podría deducirse que se ha desviado de su objetivo reconocido de promoción de la cultura y que tiene principalmente un objetivo industrial⁽²²⁾». Vistas las características inherentes al sector específico de los videojuegos, el hecho de que se seleccione a cerca del 30 % de los juegos indica que la medida no tiene un simple objetivo industrial de apoyo a un sector específico.

⁽²²⁾ Considerando 41.

- (84) La Comisión puede concluir, por lo tanto, que las autoridades francesas elaboraron criterios nacionales verificables que permiten garantizar que el contenido de los videojuegos seleccionables para la ventaja fiscal es verdaderamente cultural y que la medida de ayuda cumple, por consiguiente, un objetivo real de promoción de la cultura.

¿Se ha ideado la medida de modo que cumpla este objetivo cultural?

- (85) La Comisión debe asegurarse de que la medida es apropiada, de que tiene un efecto incentivador suficiente y de que es proporcionada.

Instrumento apropiado

- (86) Por lo que se refiere al primer punto, las autoridades francesas explicaron que, en su opinión, la ventaja fiscal es el instrumento idóneo para cumplir el objetivo perseguido. Las autoridades francesas consideraron la posibilidad de notificar esta medida sobre la base del Marco comunitario de ayudas estatales de investigación y desarrollo e innovación, que por otra parte ISFE sugiere, pero no retuvieron esta opción, en particular porque esta base jurídica no permitía vincular la intervención al contenido cultural de los videojuegos seleccionables, ni garantizar cierta diversidad de la oferta de videojuegos. Este marco tampoco hubiese permitido conceder el mismo grado de ayuda que la ventaja fiscal. La Comisión reconoce que, tal como se ha concebido, esta ventaja fiscal permite efectivamente dirigir la ayuda pública a los juegos con un contenido cultural y que por este motivo parece ser el instrumento idóneo para alcanzar el objetivo cultural que con ella se persigue. Por otra parte, la Comisión destaca que en decisiones anteriores⁽²³⁾ ya concluyó, para los efectos del artículo 87, apartado 3, letra d), del Tratado CE, que determinadas medidas en forma de ventaja fiscal eran compatibles.

Efecto incentivador

- (87) El análisis del mercado de los videojuegos puede caracterizarse por una tendencia a la concentración de la oferta, que parece ejercerse en detrimento de los estudios de producción independientes y, por consiguiente, de la diversidad de la oferta⁽²⁴⁾. El mercado de los videojuegos es en gran medida un mercado mundial, en el que los juegos de consola representan dos terceras partes de las

ventas. Los productores de consolas de videojuegos dominan en gran medida este mercado e imponen a los productores de videojuegos un sistema de autorizaciones y licencias que representan hasta el 20 % del precio final del juego.

- (88) Además, el mercado se caracteriza por la fragmentación de las normas técnicas y una interoperatividad inexistente. La demanda se caracteriza por la renovación y la eliminación periódica, cada seis años por término medio, de los equipos de videojuegos (consolas y PC) familiares.

- (89) Por consiguiente, la industria de videojuegos se encuentra constantemente en fase de arranque, con ciclos de producción muy cortos e inversiones muy elevadas. Por otra parte, la amortización de los costes de producción puede hacerse principalmente en el mercado de la edición y no, por ejemplo, como es el caso de los costes de producción de las películas que también pueden amortizarse mediante los derechos de retransmisión televisiva o las ventas de DVD.

- (90) En este contexto, según la información proporcionada, la industria francesa de videojuegos se caracteriza, en general, por el tamaño reducido de los estudios de producción (menos de 200 empleados), que no disponen de capacidades financieras suficientes y, por lo tanto, dependen de los editores para financiar el desarrollo de sus productos. El sistema de remuneración por los editores de los estudios de desarrollo depende de las ventas, una vez cubiertos los costes de producción adelantados por los editores. Las autoridades francesas destacaron que el número de videojuegos «culturales» que hubiesen podido superar la prueba de selección para la obtención de la ventaja fiscal está en declive constante desde el año 2000. Destacan, en particular y a modo de ejemplo, que cada vez hay menos videojuegos que se desarrollan en un contexto histórico (Versalles, Pompeya o Egipto) desde que desapareció Cryo Interactive, una empresa de producción especializada en este tipo de videojuego.

- (91) Una ventaja fiscal basada en los criterios que se describen en la sección 5 de la presente Decisión debería estimular la producción de videojuegos de contenido cultural, en relación con los juegos que solo son de entretenimiento, al reducir los costes de producción de los primeros. Por lo tanto, cabe concluir que la medida podría ejercer un efecto incentivador suficiente, en relación con su objetivo.

Proporcionalidad

- (92) La Comisión observa que la intensidad de la ayuda es solo del 20 %, lo que es relativamente poco en comparación con las intensidades de ayuda generalmente autorizadas en el ámbito cultural. Así, la intensidad normalmente autorizada en el sector cinematográfico o en la producción audiovisual es del 50 %.

⁽²³⁾ Véase, por ejemplo, la Decisión de 16 de mayo de 2006 en el asunto N 45/2006, *Crédit d'impôt en faveur de la production phonographique* (DO C 293 de 2.12.2006, p. 6) y la Decisión de 22 de marzo de 2006 en los asuntos NN 84/2004 y N 95/2004, *Régimes d'aide au cinéma et à l'audiovisuel* (DO C 305 de 14.12.2006, p. 24).

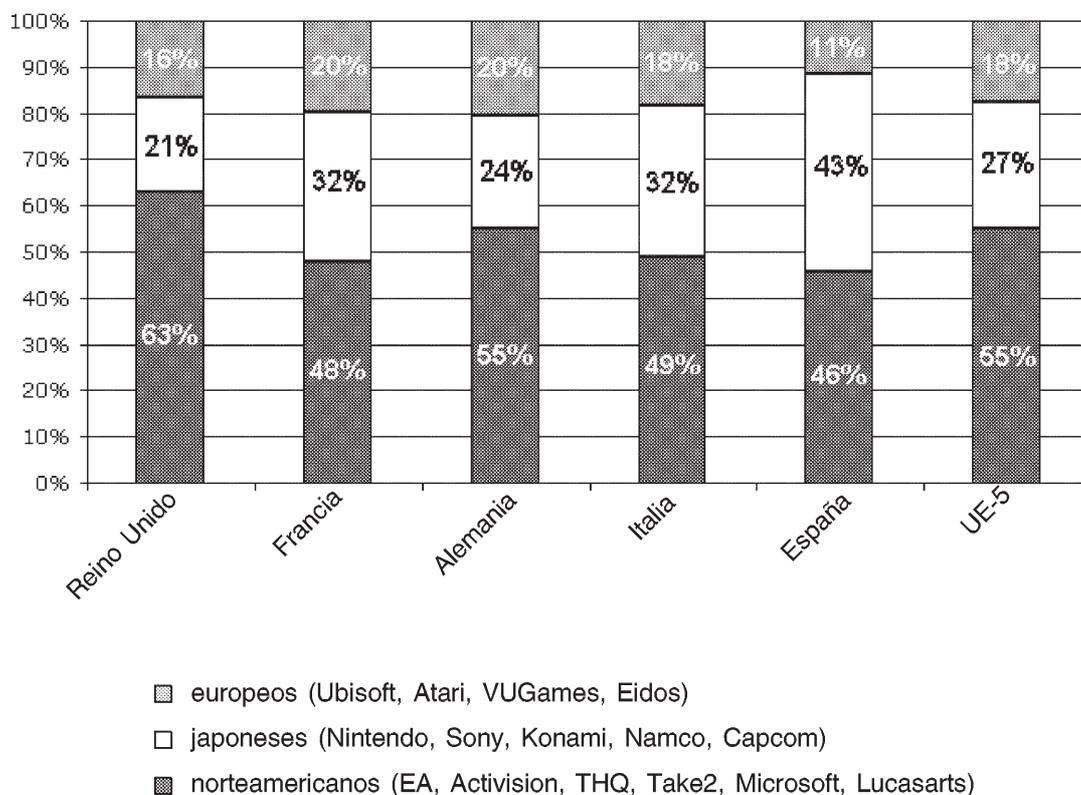
⁽²⁴⁾ Fuentes: *Digital Broadband content — the online computer and video game industry*, OECD, DSTI/ICCP/IE(2004)13/FINAL, publicado el 12 de mayo de 2005; Informe del Sr. Fries a la atención del Sr. Francis Mer, Ministro francés de Economía, Finanzas e Industria, y de la Sra. Nicole Fontaine, Ministra delegada de Industria francesa: *Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France* (Propuestas para desarrollar la industria de videojuegos en Francia, de 22 de diciembre de 2003).

- (93) Por otra parte, la Comisión observa que ahora la base de los costes subvencionables es correcta y se ha definido específicamente: solo se tendrán en cuenta los gastos de funcionamiento, sin incluir gastos de personal ni dotaciones para amortización del inmovilizado material, que el beneficiario de la ayuda asume efectivamente. En efecto, este tipo de gasto ya no se establece a tanto alzado en el 75 % de los gastos de personal.
- (94) Por lo que conviene concluir que la medida también es proporcionada. Además, como solo se tendrán en cuenta los costes reales de producción de los juegos subvencionables, el temor expresado por ISFE en cuanto al riesgo de que se produzcan subvenciones cruzadas entre juegos

culturales y juegos comerciales ha dejado de ser pertinente.

¿Son lo bastante limitados los falseamientos de competencia y los efectos en el comercio como para que el balance global de la ayuda sea positivo?

- (95) Sobre la base de las cifras suministradas por las autoridades francesas, todo parece indicar que los principales competidores en el mercado de los videojuegos son japoneses o norteamericanos. Así, las cuotas de mercado de los editores europeos en 2005 en los principales mercados europeos no superan nunca el 20 % y, por término medio, alcanzan el 18 %, como muestra el siguiente cuadro:



- (96) Corrobora estas cifras la lista de los 50 videojuegos más vendidos en Francia en 2006, proporcionada por ISFE: 21 de ellos han sido editados por empresas japonesas, 19 por empresas americanas y 10 por empresas europeas. También las confirma la clasificación de las empresas de videojuegos por volumen de negocios, establecida por el Observatorio Audiovisual Europeo en 2003, la cual indica que las cuatro primeras empresas son japonesas y americanas.
- (97) Las cuotas de mercado de los editores franceses, beneficiarios indirectos de la ventaja fiscal en la medida en que

editan los videojuegos producidos por empresas seleccionables para la obtención de la ventaja fiscal, son lógicamente más reducidas: en 2005, los tres principales editores franceses, Ubisoft, Atari y VU Games representaban, respectivamente, el 6,4 %, el 3,5 % y el 4,4 % del mercado de edición de videojuegos que constituyen los cinco Estados miembros mencionados en el gráfico del considerando (95). Además, los estudios de producción de esos editores establecidos en Francia solo representan una proporción muy reducida de sus cuotas de mercado: el 25 % para Ubisoft (es decir, el 1,6 % del mercado constituido por estos cinco Estados miembros), el 10 % para Atari (es decir, el 0,35 %) y el 2 % para VU Games (una parte insignificante).

- (98) Además, conviene destacar que solo se subvencionará una proporción relativamente reducida de los videojuegos producidos en Francia: la simulación referente a los videojuegos producidos en Francia en 2005-2006, muestra que, en principio, solo el 30 % podrían acogerse al beneficio de la ventaja fiscal.
- (99) Conviene, asimismo, mencionar que las asociaciones de productores de videojuegos que formularon observaciones tras la incoación del procedimiento, como TIGA, GAME, APOM y EGDF, también destacaron el escaso impacto de la medida en sus propias industrias nacionales. EGDF, por ejemplo, que representa a 500 estudios de producción en diez Estados miembros, destacó, en particular, que la medida tal como se notificó, es decir, que permita financiar el 20 %, como máximo, de entre 15 y 30 proyectos en dos años, solo provocará un falseamiento limitado, en la medida en que cada año se comercializan 1 500 videojuegos. Estos comentarios son tanto más significativos cuanto que se emitieron sobre la base del proyecto descrito en la decisión de incoar el procedimiento, cuyo ámbito de aplicación se ha reducido después.
- (100) La medida hubiese podido ejercer un efecto, identificado por GAME, potencialmente negativo en el comercio dado que, en la propuesta inicial de Francia, los costes de subcontratación no se tenían en cuenta en los costes subvencionables. Este extremo hubiese incitado a las empresas beneficiarias a internalizar sus costes en lugar de recurrir a la subcontratación, que es una práctica habitual en este sector. En particular, la internalización hubiese podido hacerse en detrimento de empresas establecidas en otros Estados miembros y, por consiguiente, en detrimento del comercio intracomunitario. No obstante, la Comisión considera que este efecto negativo puede descartarse en la medida en que las autoridades francesas aceptaron incluir los gastos de subcontratación en los costes subvencionables, con un límite de 1 millón EUR por proyecto.
- (101) La Comisión considera que este límite, justificado por razones presupuestarias, es aceptable en este caso concreto en la medida en que, en la práctica, no podría afectar a la mayoría de los videojuegos producidos en Francia. En efecto, según la información suministrada por las autoridades francesas, de los 74 videojuegos que figuran en su simulación, 64 tenían un presupuesto de producción inferior a 2 millones EUR, ocho tenían un presupuesto que variaba entre 2 y 5 millones EUR, y dos tenían un presupuesto de producción superior a 5 millones EUR. Habida cuenta de este nivel medio de presupuesto de producción, un límite máximo de 1 millón EUR de gastos de subcontratación no parece que pueda constituir un obstáculo significativo a la subcontratación. En función de la evolución en Francia de los presupuestos de producción de videojuegos, la Comisión se reserva el derecho de reconsiderar el nivel de este límite máximo cuando, a los cuatro años de su aplicación, esta medida de ayuda vuelva a notificarse con arreglo al compromiso contraído por las autoridades francesas.
- (102) Además, la Comisión considera que el impacto de la ventaja fiscal en la competencia será tanto más limitado cuanto que el de videojuegos es un mercado importante, aproximadamente 21 000 millones de dólares estadounidenses en 2003, que registra un crecimiento elevado a largo plazo, estimado en el 13 % anual, y en el que los precios son relativamente estables.
- (103) Por último, la Comisión observa que dos de los interesados alegaron los efectos potencialmente negativos de la medida tanto en el comercio como en la competencia. ISFE indicó que la medida podía dar lugar a una transferencia de las inversiones hacia Francia y ADESE destacó el efecto potencialmente negativo de la medida para la industria española en particular. Sin embargo, estos interesados no suministraron ningún dato cuantificado o explicación detallada que permitan a la Comisión valorar este peligro potencial. Además, la Comisión observa que ISFE y ADESE representan a los editores y distribuidores de videojuegos. Ahora bien, como ya se ha explicado en el considerando 37, las asociaciones de productores, que representan a los competidores directos de los posibles beneficiarios de la ayuda, concluyeron que podía excluirse este peligro para la competencia. La Comisión considera, por otra parte, que los estudios de desarrollo de videojuegos beneficiarios de la ventaja fiscal no están en posición de ejercer un poder de mercado frente a los editores, como se indica en el considerando (90). Por otra parte, Ubisoft, uno de los principales editores franceses, destacó en sus comentarios el aspecto también beneficioso de la ayuda que, al reducir los costes de producción de los videojuegos permite a la vez reducir los riesgos financieros de los editores y desarrollar la oferta europea.
- (104) La Comisión considera, además, que la ventaja fiscal no alcanza proporciones suficientes para dar lugar a que se modifiquen las decisiones de localización de las inversiones de los industriales, habida cuenta de los otros parámetros que influyen en estas decisiones, en particular las condiciones de empleo y de remuneración. En cuanto a los efectos de la medida en la industria española en particular, sobre la base del gráfico que figura en el considerando 95 la Comisión observa, por otro lado, que España es precisamente el país en el que la cuota de mercado de los editores europeos es más reducida. Al contrario de lo que declara ADESE, y a falta de datos más precisos por parte de esta, cabe considerar que esta medida de ayuda no debiera tener un impacto mayor en España que en los demás Estados.
- (105) Habida cuenta de las consideraciones que preceden, la Comisión estima que la ayuda no tendrá por efecto reforzar el poder de mercado de las empresas beneficiarias, ni poner barreras a los incentivos dinámicos de los agentes del mercado, sino que, al contrario, aumentará la variedad de la oferta en el mercado. Procede, por lo tanto, concluir que las alteraciones de las condiciones de competencia y los efectos en el comercio son limitados, de modo que el balance global de la ayuda es positivo. La ventaja fiscal para la creación de videojuegos es, por lo tanto, compatible con el mercado común, sobre la base del artículo 87, apartado 3, letra d), del Tratado CE.

HA ADOPTADO LA PRESENTE DECISIÓN:

Artículo 1

La medida que Francia tiene previsto ejecutar, por la que establece una ventaja fiscal en favor de la creación de videojuegos, es compatible con el mercado común con arreglo a lo dispuesto en el artículo 87, apartado 3, letra d), del Tratado CE.

Artículo 2

El destinatario de la presente Decisión será la República Francesa.

Hecho en Bruselas, el 11 de diciembre de 2007.

Por la Comisión
Neelie KROES
Miembro de la Comisión

RECOMENDACIONES

COMISIÓN

RECOMENDACIÓN DE LA COMISIÓN

de 5 de diciembre de 2007

sobre la reproducción del tenor del artículo 20 TCE en los pasaportes

[notificada con el número C(2007) 5841]

(2008/355/CE)

LA COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS,

Visto el Tratado constitutivo de la Comunidad Europea y, en particular, su artículo 211,

Considerando lo siguiente:

- (1) El artículo 20 del Tratado constitutivo de la Comunidad Europea (en lo sucesivo, «el artículo 20 TCE») da derecho a los ciudadanos de la Unión que se encuentren en un tercer país en el que no esté representado su propio Estado miembro a la protección de las autoridades diplomáticas y consulares de cualquier otro Estado miembro representado, en las mismas condiciones que los nacionales de dicho Estado. Este derecho se consagra igualmente en el artículo 46 de la Carta de Derechos Fundamentales de la Unión Europea.
- (2) Una encuesta de Eurobarómetro publicada en julio de 2006 reveló que la mayoría de ciudadanos de la Unión no conoce el artículo 20 CE ni sus implicaciones. Solamente el 23 % de las personas entrevistadas afirmaron estar familiarizadas con las posibilidades que ofrece dicho artículo. También se puso de manifiesto que la mitad de los ciudadanos de la Unión esperan viajar a un tercer país en el plazo de los próximos tres años.
- (3) La idea de reproducir el artículo 20 TCE en los pasaportes para informar a los ciudadanos de sus derechos se propuso en el informe de 9 de mayo de 2006 del Sr. Barnier «Fuerza Europea de Protección Civil: Europe aid». El 15 de junio de 2006, la Presidencia del Consejo invitó a los Estados miembros a considerar la posibilidad de reproducir el artículo 20 TCE en los pasaportes para que los ciudadanos de la Unión estén bien informados de sus derechos ⁽¹⁾.
- (4) El 28 de noviembre de 2006, la Comisión adoptó el Libro Verde «La protección diplomática y consular del

ciudadano de la Unión en los terceros países» ⁽²⁾, que proponía varias acciones posibles para consolidar la protección de los ciudadanos de la Unión. Como manera eficaz de recordar sus derechos a los ciudadanos, se sugirió recomendar a los Estados miembros que imprimieran el artículo 20 TCE en los pasaportes. Esta propuesta recibió un amplio respaldo de los Estados miembros, la sociedad civil, los ciudadanos y otras instituciones europeas ⁽³⁾ ⁽⁴⁾. Para informar a los ciudadanos de su derecho a la protección de las autoridades diplomáticas y consulares de conformidad con el artículo 20 TCE, también se sugirió crear un sitio Internet de la UE sobre este derecho e incluir una referencia al mismo en los pasaportes nacionales.

- (5) La expedición de los pasaportes compete a los Estados miembros. Mediante la Resolución de los Representantes de los Gobiernos de los Estados miembros de las Comunidades Europeas de 23 de junio de 1981 ⁽⁵⁾ se introdujo un modelo uniforme para pasaportes. Además, se adoptaron medidas a nivel comunitario en relación con las normas relativas a las normas de seguridad para pasaportes. Las normas mínimas de seguridad para pasaportes fueron introducidas por una Resolución de los Representantes de los Gobiernos de los Estados miembros el 17 de octubre de 2000 sobre la protección contra la falsificación ⁽⁶⁾. El 13 de diciembre de 2004 se adoptó un Reglamento del Consejo que obligaba a los Estados miembros a introducir identificadores biométricos en los pasaportes a más tardar el 28 de agosto de 2006 y a almacenar datos adicionales en los pasaportes a más tardar el 28 de junio de 2007 ⁽⁷⁾.
- (6) El artículo 20 TCE debería reproducirse en la lengua o lenguas oficiales del Estado miembro que expide el pasaporte.

⁽²⁾ COM(2006) 712 final.

⁽³⁾ Dictamen del Parlamento Europeo A6/0454/2007.

⁽⁴⁾ Dictamen del Comité Económico y Social Europeo: SOC/262 (CESE 425/2007).

⁽⁵⁾ DO C 241 de 19.9.1981, p. 1.

⁽⁶⁾ DO C 310 de 28.10.2000, p. 1.

⁽⁷⁾ Reglamento (CE) n° 2252/2004/CE del Consejo, de 13 de diciembre de 2004, sobre normas para las medidas de seguridad y datos biométricos en los pasaportes y documentos de viaje expedidos por los Estados miembros (DO L 385 de 29.12.2004, p. 1).

⁽¹⁾ «Fortalecimiento de las capacidades de respuesta a emergencias y crisis», documento del Consejo 10551/06 de 15 de junio de 2006.

- (7) Sería suficiente reproducir el tenor de la primera frase del artículo 20 TCE. La segunda frase se refiere al deber de los Estados miembros de entablar negociaciones internacionales para garantizar la protección y no es directamente pertinente para los ciudadanos.
- (8) La Comisión se propone crear un sitio Internet dedicado a la protección consular para publicar información de tipo práctico, por ejemplo, los datos de contacto actualizados de las Representaciones de los Estados miembros en terceros países. Sería útil incluir en los pasaportes nacionales una referencia a este sitio Internet junto con el artículo 20 TCE como único punto de acceso a la información sobre este derecho.
- (9) Para minimizar la carga administrativa de los Estados miembros, sería apropiado recomendarles que imprimieran el artículo 20 TCE en los nuevos pasaportes expedidos después del 1 de julio de 2009.
- (10) Para informar a los ciudadanos cuyos pasaportes están expedidos sin referencia al artículo 20 TCE, debería recomendarse añadir un adhesivo en el exterior de la cubierta trasera.
- (11) La reproducción del tenor del artículo 20 del TCE en los pasaportes aumentaría perceptiblemente la concienciación de los ciudadanos sobre el derecho a la protección por las autoridades diplomáticas y consulares e implicaría costes limitados para los Estados miembros.

RECOMIENDA:

- 1) Que los Estados miembros reproduzcan la primera frase del artículo 20 del Tratado constitutivo de la Comunidad Europea y una referencia al sitio Internet de la UE (<http://ec.europa.eu/consularprotection>) en los pasaportes expedidos después del 1 de julio de 2009.
- 2) Que los Estados miembros pongan a disposición de los titulares de los pasaportes expedidos antes del 1 de julio de 2009 un adhesivo con la información mencionada en el apartado 1.
- 3) Que los Estados miembros informen a la Comisión a los 18 meses de la publicación de la presente Recomendación en el Diario Oficial sobre las medidas adoptadas en respuesta a la presente Recomendación.

Hecho en Bruselas, el 5 de diciembre de 2007.

Por la Comisión
Franco FRATTINI
Vicepresidente

ACUERDOS

CONSEJO

Información sobre la fecha de entrada en vigor del Acuerdo de asociación entre la Comunidad Europea y la República de Costa de Marfil

La Comunidad Europea y el Gobierno de la República de Costa de Marfil se notificaron el 18 de abril de 2008 respectivamente que sus procedimientos de adopción se habían completado.

Por consiguiente, con arreglo a lo dispuesto en su artículo 16, el Acuerdo entró en vigor el 18 de abril de 2008.

III

(Actos adoptados en aplicación del Tratado UE)

ACTOS ADOPTADOS EN APLICACIÓN DEL TÍTULO V DEL TRATADO UE

DECISIÓN EULEX/2/2008 DEL COMITÉ POLÍTICO Y DE SEGURIDAD

de 22 de abril de 2008

sobre el establecimiento del Comité de contribuyentes para la Misión de la Unión Europea por el Estado de Derecho en Kosovo (EULEX Kosovo)

(2008/356/PESC)

EL COMITÉ POLÍTICO Y DE SEGURIDAD,

Visto el Tratado de la Unión Europea y, en particular, su artículo 24, párrafo tercero,

Vista la Acción Común 2008/124/PESC del Consejo, de 4 de febrero de 2008, sobre el establecimiento de la Misión de la Unión Europea por el Estado de Derecho en Kosovo (EULEX Kosovo) ⁽¹⁾, y, en particular, su artículo 13, apartado 3,

Considerando lo siguiente:

- (1) En virtud del artículo 13, apartado 3, de la Acción Común 2008/124/PESC, el Consejo autorizó al Comité Político y de Seguridad (CPS) a adoptar las decisiones oportunas sobre la creación de un Comité de contribuyentes para la Misión de la Unión Europea por el Estado de Derecho en Kosovo (EULEX Kosovo).
- (2) En las Conclusiones del Consejo Europeo de Goteborg, celebrado los días 15 y 16 de junio de 2001, quedaron establecidos los principios rectores y modalidades para los Estados terceros de las contribuciones a las Misiones de policía. El 10 de diciembre de 2002, el Consejo aprobó el documento «Consulta y modalidades de la contribución de los Estados no miembros de la UE a la gestión civil de las crisis por parte de la UE», en el que se desarrollan los acuerdos para la participación de terceros Estados en las operaciones de gestión civil de crisis, incluida la creación de un Comité de contribuyentes.
- (3) El Comité de contribuyentes para la EULEX Kosovo desempeñará un papel clave en la gestión diaria de la Misión. Será el foro de discusión principal de los problemas

relativos a la gestión diaria de la Misión. El CPS, que ejercerá el control político y la dirección estratégica de la Misión, debe tener en cuenta las opiniones del Comité de contribuyentes.

DECIDE:

Artículo 1

Creación

Se crea por la presente Decisión un Comité de contribuyentes para la EULEX Kosovo (en lo sucesivo, «el CdC»).

Artículo 2

Funciones

1. El CdC podrá expresar opiniones que serán tenidas en cuenta por el Comité Político y de Seguridad (en lo sucesivo, «el CPS»), que ejercerá el control político y la dirección estratégica de la EULEX Kosovo.

2. El mandato del CdC está fijado en el documento «Consulta y modalidades de la contribución de los Estados no miembros de la UE a la gestión civil de las crisis por parte de la UE».

Artículo 3

Composición

1. Todos los Estados miembros de la UE tendrán derecho a asistir a los debates del CdC pero solo los Estados contribuyentes tomarán parte en la gestión cotidiana de la EULEX Kosovo. Los representantes de los terceros Estados participantes en la EULEX Kosovo podrán asistir a las reuniones del CdC. También podrá asistir a dichas reuniones un representante de la Comisión Europea.

2. El CdC recibirá información periódica del Jefe de Misión.

⁽¹⁾ DO L 42 de 16.2.2008, p. 92.

*Artículo 4***Presidencia**

Para la EULEX Kosovo, el CdC estará presidido, de conformidad con el citado documento sobre «Consulta y modalidades de la contribución de los Estados no miembros de la UE a la gestión civil de las crisis por parte de la UE», por un representante del Secretario General y Alto Representante, en estrecha consulta con la Presidencia.

*Artículo 5***Reuniones**

1. El CdC será convocado periódicamente por su Presidente. Podrán convocarse reuniones urgentes cuando las circunstancias lo requieran, por iniciativa del Presidente o a petición de un representante de un Estado participante.

2. El Presidente difundirá con antelación un orden del día provisional, así como los documentos relativos a la reunión. Será responsable de hacer llegar al CPS el resultado de los debates del CdC.

*Artículo 6***Confidencialidad**

1. Las normas de seguridad del Consejo se aplicarán a las reuniones y trabajos del CdC. En particular, los representantes en el CdC deberán disponer de las habilitaciones de seguridad adecuadas.

2. Las deliberaciones del CdC estarán sujetas a la obligación de secreto profesional.

*Artículo 7***Efectos**

La presente Decisión surtirá efecto el día de su adopción.

Hecho en Bruselas, el 22 de abril de 2008.

Por el Comité Político y de Seguridad

El Presidente

M. IPAVIC
