

II

(EÜ asutamislepingu / Euratomi asutamislepingu kohaselt vastu võetud aktid, mille avaldamine ei ole kohustuslik)

OTSUSED

KOMISJON

KOMISJONI OTSUS,

11. detsember 2007,

mis käsitleb riigiabi nr C 47/06 (ex N 648/05) videomängude loomise suhtes kehtestatud maksusoodustuse kohta

(teatavaks tehtud numbri K(2007) 6070 all)

(Ainult prantsuskeelne tekst on autentne)

(EMPs kohaldatav tekst)

(2008/354/EÜ)

EUROOPA ÜHENDUSTE KOMISJON,

võttes arvesse Euroopa Ühenduse asutamislepingut, eriti selle artikli 88 lõike 2 esimest lõiku,

võttes arvesse Euroopa Majanduspiirkonna lepingut, eriti selle artikli 62 lõike 1 punkti a,

olles kutsunud huvitatud isikuid üles esitama märkusi vastavalt nimetatud artiklitele ⁽¹⁾ ja võttes esitatud märkusi arvesse,

ning arvestades järgmist:

1. MENETLUS

(1) 20. detsembril 2005 teatasid Prantsusmaa ametiasutused käesolevast abimeetmest.

(2) 25. jaanuari 2006. aasta kirjas palus komisjon lisateavet, mida anti 15. veebruari 2006. aasta kirjas.

(3) 3. mail 2006 toimus kohtumine komisjoni ja Prantsusmaa ametiasutuste vahel. Pärast kohtumist tegid Prantsusmaa asutused meetmesse muudatusi, millest nad teavitasid komisjoni 12. juuni 2006. aasta kirjas.

(4) Tehtud muudatuste põhjal palus komisjon 1. augusti 2006. aasta kirjas lisateavet, millele Prantsusmaa ametiasutused vastasid pärast tähtaja pikendamise taotlust 18. septembri 2006. aasta kirjas.

(5) 22. novembri 2006. aasta kirjas teavitas komisjon Prantsusmaad oma otsusest algatada seoses videomängude loomise suhtes kehtestatava maksusoodustusega EÜ asutamislepingu artikli 88 lõikes 2 ette nähtud menetlus.

(6) Prantsusmaa esitas oma märkused 22. detsembri 2006. aasta kirjas, mille komisjon registreeris 3. jaanuaril 2007.

(7) Komisjoni otsus menetluse algatamise kohta avaldati *Euroopa Liidu Teatajas*. ⁽²⁾ Komisjon palus huvitatud isikutel esitada kõnealuse meetme kohta märkused.

⁽¹⁾ ELT C 297, 7.12.2006, lk 19.

⁽²⁾ Vt joonealust märlust 1.

- (8) Komisjon sai järgmiste huvitatud isikute märkused:
- TIGA, 21. detsembri 2006. aasta kiri
 - EGDF, 22. detsembri 2006. aasta kiri
 - GAME, 3. jaanuari 2007. aasta kiri
 - ADESE, 3. jaanuari 2007. aasta kiri
 - APOM, 5. jaanuari 2007. aasta kiri
 - ISFE, 5. jaanuari 2007. aasta kiri
 - Ubisoft, 8. jaanuari 2007. aasta kiri.
- (9) Komisjon sai veel täiendavaid märkusi, kuid kuna need saabusid tükk aega pärast otsuse *Euroopa Liidu Teatajas* avaldamisele järgnenud kuuajalise tähtaja lõppu, siis ei võetud neid arvesse.
- (10) Ettenähtud tähtaja jooksul esitatud märkused edastati Prantsusmaale 12. veebruari 2007. aasta kirjas.
- (11) Komisjoniga 29. jaanuaril 2007 toimuva kohtumise ettevalmistamise raames teatasid Prantsusmaa ametiasutused 23. jaanuari 2007. aasta kirjas, et nad on teinud meetmesse muudatusi.
- (12) Komisjon saatis 21. veebruaril 2007 lisaküsimusi.
- (13) 22. märtsi 2007. aasta kirjas esitasid Prantsusmaa ametiasutused oma kommentaarid huvitatud isikute 12. veebruaril 2007 saadetud märkuste kohta ning vastused 21. veebruaril 2007 saadetud küsimustele.
- (14) 13.–14. veebruaril 2007 toimus kohtumine EGDFi ja 14. veebruaril ISFE esindajatega.
- (15) 31. juulil 2007 toimus kohtumine Prantsusmaa ametiasutuste ja komisjoni vahel, mille järel saatsid Prantsusmaa ametiasutused kokku kolm kirja: 5. oktoobril, 17. oktoobril ja 7. novembril 2007, milles nad teavitasid komisjoni teatatud meetmesse tehtud muudatustest.
- 2. ÜSIKASJALIK KIRJELDUS MEETMEST SELLE MENETLUSE ALGATAMISE AEGSEL KUJUL**
- (16) Meede on kultuuriliste videomängude loomise toetusmeede maksusoodustuse vormis. Menetluse algatamise kuupäeval seisnes meede järgmises:
- a) *Abikõlblikud ettevõtjad ja videomängud*
- (17) Abikõlblikud ettevõtjad on videomänge tootvad ettevõtjad, näiteks videomängude väljaarendamisega tegelevad stuudiod, olgu need siis sõltumatud või mõne tarkvaraettevõtja tütarettevõtted.
- (18) Abikõlblikud mängud on määratletud kui avalikkusele füüsilisel kandjal või Internetis kättesaadavad meelelahutuslikud arvutiprogrammid, mis sisaldavad nii kunsti- kui ka tehnilisi elemente. Need hõlmavad lisaks arvuti- või konsoolimängudele ka mobiiltelefonimänge, ühe või mitme mängijaga võrgumänge, hariduslikku või harivate mängude tarkvara ning kultuuriemalisi CD-ROMe, kui need on piisavalt interaktiivsed ja uused. Määrati kindlaks minimaalsed arenduskulud summas 150 000 eurot, et jätta välja mängud, mis ei ole mõeldud laialdaseks turustamiseks. Lisaks peavad videomängud maksusoodustuse saamiseks vastama teatavale hulgalise kriteeriumidele.
- (19) Esimene kriteerium on välistav: maksusoodustust ei anta pornograafilise või väga vägivaldse sisuga videomängudele.
- (20) Abikõlblikel videomängudel peab muu hulgas olema kultuuriline mõõde. Selleks peavad videomängud vastama ühele järgmistest kriteeriumidest:
- a) videomäng kujutab endast juba olemasoleva, Euroopa kultuuripärandisse kuuluva teose mugandust ja põhineb prantsuskeelsel stsenaariumil;
- b) videomäng on „kvaliteetne, originaalne ja aitab kaasa Euroopa kultuurilise mitmekesisuse ja loomingu väljendamisele videomängude valdkonnas“. Kõnealuse kriteeriumi hindamiseks „uuritakse sisu, stsenaariumi, mängitavuse, menüüs liikumise, interaktiivsuse, kujunduse, helipildi ja graafika kvaliteeti ja originaalsust“.

(21) Viimane Euroopa kultuurialase kriteeriumiga seotud tingimus hõlmab mängu loomises osalevate kaastöötajate kodakondsust. Seda mõõdetakse kategooriateks ja rubriikideks jagatud punktiskaalal vastavalt sellele, kas kaastöötaja näol on tegemist Euroopa Liidu liikmesriigi kodanikuga. Skaala alusel tehakse kindlaks, kas videomäng on Euroopa päritolu ja võib seega saada maksusoodustust. Punktiskaalal võetakse lisaks mängu tootja poolt otse palgatud töötajatele arvesse ka võimalike allettevõtjatega seotud töötajaid.

b) Abikõlblikud kulud

(22) Abikõlblike kuludena käsitletakse väljatöötamise ja otsese loomise kulusid. Kõnealuste kulude hulgast jäetakse ennekoike välja programmeerimisvigade kõrvaldamise ja programmi testimise kulud. Abikõlblikud kulud hõlmavad:

a) järgmiste isikutega seotud personalikulud (palgad ja sotsiaalkindlustusmaksud):

- 1) režissöör, režissööri abi, kunstiline juht, tehniline direktor;
- 2) stsenaariumi ja dialoogide, kujunduse eest vastutavad ja mängu tasemete väljatöötamisega seotud isikud;
- 3) programmeerimise eest vastutavad isikud;
- 4) graafika ja animatsiooni eest vastutavad isikud;
- 5) heli eest vastutavad isikud;

b) videomängude loomisega otseselt seotud põhivara (välja arvatud hooned) kulumi katmiseks eraldatud vahendid;

c) muud tegevuskulud, mille suuruseks on kehtestatud kindla määrana 75 % personalikuludest.

(23) Kui ettevõtjad saavad maksusoodustuskõlblike kulude eest muid riigipoolseid toetusi, vähendatakse selle võrra maksusoodustuse arvestusbaasi.

c) Maksusoodustuse kohaldamise mehhanism

(24) Selliselt määratletud kulude baasi suhtes kohaldatav maksusoodustusmäär on 20 % abikõlblike kuludest.

(25) Prantsusmaa ametiasutused kavatsevad muu hulgas kehtestada meetme maksukulu ohjeldamiseks iga ettevõtte kohta piirmäära. Projekti praeguses arengustadiumis teevad Prantsusmaa ametiasutused ettepaneku kehtestada piirmääraks 3 miljonit eurot. Kõnealuse vahendi esialgne aastaelarve on hinnanguliselt ligikaudu 30 miljonit eurot.

(26) Lisaks on kehtestatud heakskiitmise kord kontrollimaks, et videomängude valikukriteeriumid on täidetud. See seisneb hindamises, mida teostab eksperdirühm, mis koosneb Prantsusmaa ametiasutuste esindajatest ja erialasjatundjatest, kes ei pea tingimata olema seotud videomängude tootmisega, vaid võivad esindada ka muid kultuurivaldkondi. Eksperdirühm kontrollib ettevõtja ja mängu abikõlblikkust, kulude iseloomu ja vastavust põhjendustes 19, 20 ja 21 loetletud kultuurilistele kriteeriumidele. Eksperdirühm esitab arvamuse, mille põhjal kultuuri- ja kommunikatsiooniministeerium annab oma heakskiidu.

(27) Maksusoodustuse andmise kord on järgmine: maksusoodustus arvatakse maha ettevõtte tulumaksust, mis kuuluks maksmisele pärast projekti käivitamiseks esialgse heakskiitmise kuupäeva lõppenud esimese maksusaasta eest, ning seejärel iga maksusaasta eest, kui selle jooksul on tehtud abikõlblikke kulutusi. Lõplik heakskiit antakse videomängu üleandmisel tarkvaraettevõtjale. Kui lõplikku heakskiitu ei anta 24 kuu jooksul alates esialgse heakskiidu andmise kuupäevast, peab ettevõtte kasutatud maksusoodustuse tagasi maksma. Kui teatava maksusaasta eest saadava maksusoodustuse summa ületab tasumisele kuuluvat tulumaksu, makstakse ülejääk ettevõttele tagasi.

3. MENETLUSE ALGATAMISE PÕHJUSED

(28) Esiteks soovis komisjon veenduda vastavalt kohtuasjale *Matra vs. komisjon*,⁽³⁾ et meede ei sisalda klausleid, mis on vastuolus muude kui riigiabisid puudutavate EÜ asutamislepingu sätetega. Komisjon küsis eelkõige Prantsusmaa ametiasutuselt, kas Euroopa ettevõtjate Prantsusmaal asuvad filiaalid võivad saada seda maksusoodustust, olenemata õiguslikust vormist. Komisjon esitas ka küsimuse, kas allhankekulude väljajätmist ei tuleks käsitleda diskrimineerimisena kulude tekkimise asukoha alusel.

⁽³⁾ 15. juuni 1993. aasta kohtuasi *Matra vs. komisjon*, (C-225/91, EKL, lk I-3203, punkt 41).

- (29) Komisjon väljendas muu hulgas kahtlust seoses meetme vastavusega asutamislepingu artikli 87 lõike 3 punktile d. Kõigepealt seadis ta kahtluse alla asjaolu, et meetme eesmärk on pelgalt kultuuriline. Tunnistades, et teatavaid videomänge võib käsitleda kultuuritoodetena, väljendas komisjon kahtlust, kas kasutatavad valikukriteeriumid võimaldavad valida maksusoodustuse kohaldamiseks välja üksnes need videomängud, mida võib käsitleda kultuuritoodetena EÜ asutamislepingu artikli 87 lõike 3 punkti d tähenduses.
- (30) Abikõlblike videomängude väljavalimiseks on Prantsusmaa ametiasutused kehtestanud esimese kultuurialase kriteeriumina, et videomäng peaks kujutama endast juba olemasoleva, Euroopa kultuuripärandisse kuuluva teose mugandust ja põhinema prantsuskeelsel stsenaariumil. Mõned näited videomängudest, mis Prantsusmaa ametiasutuste väitel vastavad sellele kriteeriumile, näivad siiski osutavat, et selline määratlus on väga laialdaselt tõlgendatav ega taga piisaval määral, et ka tegelikult valitakse välja videomängud, mis on juba olemasoleva, Euroopa kultuuripärandisse kuuluva teose mugandused.
- (31) Videomäng on abikõlblik ka juhul, kui see on „kvaliteetne, originaalne ja aitab kaasa Euroopa kultuurilise mitmekesisuse ja loomingu väljendamisele videomängude valdkonnas”. Ka seda kultuurilist kriteeriumi on võimalik laialdaselt tõlgendada ning sellest lähtuvalt võib pidada abikõlblikuks ka simulatsiooni- ja/või spordimänge, mille kultuuriline sisu on vaieldav.
- (32) Komisjon palus Prantsusmaa ametiasutustel selgitada ka kriteeriumi, mille eesmärk on arvata maksusoodustusest välja väga vägivaldse sisuga videomängud.
- (33) Et hinnata abikõlbliku staatuse saamiseks sobilikuks peetavat taset, palus komisjon esitada viimaste aastate toodangul põhineva simulatsiooni.
- (34) Komisjon väljendas kahtlust ka selles, kas meede on kavandatud püstitatud kultuurilise eesmärgi saavutamiseks, ning eelkõige selles, kas meetmel on piisav ergutav mõju, kas ei leidu asjakohasemaid vahendeid ning kas meede on proportsionaalne. Viimase punkti kohta märkis komisjon, et proportsionaalne abimeede peab põhinema

abikõlblike kulude korrektsel määratlemisel. Kuid praegu on „muude tegevuskulude” (välja arvatud personalikulud ja põhivara kulumi katteks eraldatud vahendid) suuruseks kehtestatud kindel 75 % määr personalikuludest. Komisjon kahtles, kas sellise „muude tegevuskulude” arvutusviisi kasutamine võimaldab teha kindlaks, kui suuri kulusid on abi saanud ettevõtja tegelikult videomängude loomiseks kandnud.

- (35) Lõpuks märkis komisjon, et kõnealuse sektori Prantsusmaal asuvate ettevõtjate tootmiskulusid vähendades võimaldab maksusoodustus tugevdada nende positsiooni Euroopa konkurentidega võrreldes. Seega tõstatas komisjon küsimuse, kas konkurentsimoonutused ja mõju kaubandusele on piisavalt piiratud, et abi üldine tulemus oleks positiivne.

4. HUVITATUD ISIKUTE MÄRKUSED

- (36) Ubisoft, TIGA, ⁽⁴⁾ GAME, ⁽⁵⁾ APOM ⁽⁶⁾ ja EGDF ⁽⁷⁾ rõhutavad, et videomängud on kultuuritooted. Nad rõhutavad, et mäng üldises tähenduses on inimkonna üks vanimaid kultuuritraditsioone, samuti rõhutatakse selle sidemeid teiste kultuurivaldkondadega, nagu kino, muusika ja kujutav kunst. Nad esitlevad videomänge kui audiovisuaaltooteid, mis võivad avaldada mõju kujutlusvõimele, mõtteviisile, keelekasutusele ja mängijate kultuuriteadmisetele, eriti 15–25aastaste hulgas. Nende arvates peegeldavad videomängud kultuurilist keskkonda, kus need on loodud, tehes seda kasutatava keele, huumori, muusika, keskkonna (eriti arhitektuur, maastik), tegelaste (riietus, päritolu), stsenaariumi, käsitletavate teemade või süžeelehtide või mängitavuse kaudu. GAME rõhutab näiteks, et Saksamaa videomängude tegevus toimub sageli Saksamaal või Euroopas ning põhineb kohalikul ajalool (nt strateegiamäng Siedler, mille tegevus toimub 16. sajandil). Ameerika videomängude tegevus seevastu toimub sageli Ameerika Ühendriikides ning on esitatud Hollywoodi stiilis. Jaapani videomängud põhinevad tihti rahvuslikel müütidel ja Jaapani koomiksite stiilil.
- (37) Samad kolmandad isikud on arvamusel, et meetmel oleks kaubandusele ja konkurentsile piiratud mõju ning see ei kujutaks endast tegelikku ohtu riikide tööstussektoritele, eriti Saksamaal ja Ühendkuningriigis. EGDF rõhutab eriti, et meede selle esialgsel teataval kujul, mis võimaldab kahe aasta jooksul rahastada 20 % ulatuses 15–30 projekti, tekitab vaid konkurentsi piiratud moonutamist, kuna

⁽⁴⁾ Trade association representing the business and commercial interests of game developers in the UK and in Europe (Kutseühing, mis esindab Ühendkuningriigi ja Euroopa mänguarendajate äri- ja kaubandus-huve).

⁽⁵⁾ Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e. V. (Saksamaa videomängude arendajate föderaalliit).

⁽⁶⁾ Association des Producteurs d'Œuvres Multimédia (Multimeediateoste tootjate liit).

⁽⁷⁾ European Games Developer Federation (Euroopa mänguarendajate föderatsioon).

igal aastal tuuakse igas liikmesriigis turule 1 500 videomängu. TIGA märgib lisaks, et põhiliselt moonutavad konkurentsi kolmandad riigid, eriti Kanada, kus ametiasutused toetavad videomängutööstust palju aktiivsemalt. Mõned kolmandad isikud rõhutavad ka, et meede võiks stimuleerida videomängude tootmist kogu Euroopa Ühenduses. GAME jagab seda arvamust, kuid siiski tingimusel, et allhankekulud võetak arvesse abikõlblike kuludena: vastasel juhul õhutatakse abi saavaid ettevõtjaid kandma oma kulud pigem ise kui kasutama allhanget.

- (38) Videomänge tootvaid tarkvaraettevõtjaid (sealhulgas Sony, Microsoft, Nintendo, Vivendi) esindav ISFE⁽⁸⁾ leiab vastupidi, et videomänge ei tuleks käsitleda kultuuritoodetena, vaid üksnes interaktiivsete meelelahutustoodetena. Kui filmi vaataja vaatab teost sellesse sekkumata, siis videomängu mängija tähtsaim tegevus on isiklik ja interaktiivne osalemine mängus, kus süžeeilin ei oma tegelikkuses tähtsust. Erinevalt filmidest ei ole videomängude eesmärk olla kultuuriliste ideede või sõnumite kandjaks. Nende peamine väärtus on hoopis mängitavus ja side mängija või mängijatega. ISFE rõhutab, et videomänge tuleb käsitleda arvutiprogrammidena ning mitte audiovisuaaltoodetena. ISFE vaidlustab ka asjaolu, et oletatavad kunstilise loometööga seotud kulud võiksid moodustada üle 50 % videomängu väljatöötamiskuludest. ISFE arvates on mängitavusega selgelt seotud hoopis tarkvarakulud, mis on kõige suuremad ja moodustavad kuni 70 % tootmiskuludest. ISFE hinnangul väljendab maksusoodustus seda, et Prantsusmaa ametiasutused ei mõista videomängude tegeliku olemust.
- (39) ISFE ei välista samuti, et meede võib avaldada negatiivset mõju konkrentsile, vähendades Prantsusmaal ühe videomängutootjate rühma tootmiskulud ning pannes teisi liikmesriike paigutama oma investeeringuid ümber Prantsusmaale. ISFE on lisaks arvamusel, et maksusoodustus julgustab tootma videomänge, mis ei vasta turunõudlusele ning tekitab ristsubsideerimise ohtu, võimaldades tootjatel kasutada kultuuriliste videomängude jaoks saadud abi ka üksnes ärieesmärkidest lähtuvate mängude tootmiseks. ISFE kiidab Prantsusmaa videomängude toetamise põhimõtte siiski heaks, kuid rõhutab, et niisuguse toetuse asjakohasem õiguslik alus oleks olnud ühenduse riigiabi raamistik teadus-, arendus- ja uuendustegevuseks.⁽⁹⁾
- (40) ADESE⁽¹⁰⁾ märkused on eelmisega sarnased. ADESE leiab, et videomänge tuleb käsitleda pigem arvuti-programmidena kui audiovisuaaltoodetena, et video-

mängu tootmiskulud on oma olemuselt ennekõike tehnilist, mitte kunstilist laadi. Seetõttu oleks asjakohasem kasutada teadus- ja arendustegevuseks antavat abi. Ka märgib ADESE, et meetmel võib olla negatiivne mõju liikmesriikidevahelisele konkrentsile ja kaubandusele, eriti Hispaania videomängutööstusele. Lõpuks rõhutab ADESE eksperdirühma võimalikke subjektiivseid hinnanguid, kuna rühm kohaldab diskrimineerimiseks alust anda võivaid valikukriteeriume.

5. PRANTSUSMAA AMETIASUTUSTE TÄPSUSTUSED JA MUUDATUSED PÄRAST MENETLUSE ALGATAMIST

- (41) Pärast menetluse algatamist ja komisjoniga suhtlemist esitasid Prantsusmaa ametiasutused maksusoodustuse projekti kohta mõned täpsustused ja muudatused.
- (42) Nad kinnitasid, et ka püsivalt Prantsusmaal asuvad Euroopa ettevõtjate filiaalid saaksid maksusoodustust, olenemata nende õiguslikust vormist.
- (43) Seoses kriteeriumiga, mille eesmärk on välistada maksusoodustuse kohaldamisalast väga vägivaldse sisuga videomängud, selgitasid Prantsusmaa ametiasutused, et videomängude abikõlblikkust hindav eksperdirühm toetub ainsale olemasolevale üleeuroopalisele klassifikatsioonile PEGI,⁽¹¹⁾ milles kirjeldatakse väga üksikasjalikult vägivaldseid ja sealhulgas väga vägivaldseid olukordi (videomängud, mille klassifikatsiooniks on antud „18+“). Maksusoodustuse kohaldamisalast jäetakse välja kõik videomängud, mis on PEGI süsteemis klassifikatsiooniga „18+“.
- (44) Prantsusmaa ametiasutused muutsid muu hulgas põhjalikult valikukriteeriume. Kuigi maksusoodustuse saamiseks peavad videomängu arenduskulud olema nagu varemgi suuremad kui 150 000 eurot ning mäng ei tohi olla pornograafilise ja väga vägivaldse sisuga, on tehtud olulisi muudatusi.
- (45) Nüüdsest peab mäng olema valdavas osas valminud koostöös kaastöötajatega Euroopast.

⁽⁸⁾ Interactive Software Federation of Europe (Euroopa interaktiivse tarkvara föderatsioon)

⁽⁹⁾ ELT C 323, 30.12.2006, lk 1.

⁽¹⁰⁾ Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (Hispaania meelelahutuslike arvuti-programmide turustajate ja väljaandjate liit).

⁽¹¹⁾ PEGI (Üleeuroopaline mänguteabe süsteem), mille algatas 2003. aastal ISFE, on Euroopa riiklike süsteemide ühendamiseks loodud videomängude klassifitseerimise süsteem. Süsteem sai Euroopa Komisjoni heakskiidu.

(46) Ka peab mäng saama järgmises tabelis esitatud punktiskaala alusel vähemalt 14 punkti (22 punktist):

Kriteerium	Punktide arv
1. Pärand	Maksimaalselt 4 punkti
Videomäng kujutab endast Euroopa ajaloo-, kunsti- või teaduspärandisse kuuluva teose mugandust VÕI	4 punkti
Videomäng on inspireeritud ühest Euroopa filmist, audiovisuaalteosest, kirjandus- või kunstiteosest või koomiksid.	2 punkti
2. Originaalsus	Maksimaalselt 2 punkti
Videomäng on originaalne (stsenariumi originaalsus/graaфика ja heli uudsus).	0–2 punkti
3. Kultuuriline sisu	Maksimaalselt 8 punkti
Videomäng põhineb jutustusel	3 punkti
Kunstilist laadi kulud (!) moodustavad üle 50 % tootmiseelarvest.	2 punkti
Videomängu stsenariumi originaalversioon on kirjutatud prantsuse keeles.	1 punkt
Videomäng on avaldatud originaalversioonis vähemalt kolmes Euroopa Liidu ametlikus keeles.	1 punkt
Videomäng käsitleb Euroopa kodanike jaoks aktuaalset poliitilist, sotsiaalset või kultuurilist probleemistikku ja/või peegeldab Euroopa ühiskonnale omaseid väärtusi.	1 punkt
4. Kulude tekkimise asukoht Euroopas ja kaastöötajate kodakondsus	Maksimaalselt 5 punkti
Vähemalt 80 % loomise kuludest on tekkinud Euroopa Liidu territooriumil.	1 punkt
Videomängu loomises osalevad koostööpartnerid Euroopast.	0–4 punkti
5. Tarkvara- ja tehniline uuendus	Maksimaalselt 3 punkti
Videomäng sisaldab ühte kuni kolme uuenduslikku aspekti järgmise kuue valdkonna hulgas: kasutajaliides, kasutajate loodud ideestik, tehisintellekt, visualiseerimine, interaktiivsus ja mitme mängija funktsioon, narratiivne struktuur	0–3 punkti
Maksimaalne punktide arv	22 punkti

(!) Maksusoodustuse suhtes abikõlblikud kulud hõlmavad väljatöötamise ja loomisega seotud kulusid. Kunstilist laadi kulud kujutavad endast personalikulud (palgad ja sotsiaalkindlustus), mis on seotud režissööri, režissööri abi, kunstilise juhi ning stsenariumi, animatsiooni ja heli eest vastutavate isikutega. Nende hulka ei kuulu programmeerimise eest vastutavate isikutega seotud personalikulud, videomängu loomisega otseselt seotud põhivara kulumise katteks eraldatud vahendid ja muud tegevuskulud.

(47) Nagu nõuti menetluse algatamise otsuses, viisid Prantsusmaa ametiasutused aastatel 2005–2006 Prantsusmaal toodetud videomängude põhjal läbi simulatsioone. Menetluse algatamise otsuses kirjeldatud kriteeriumide põhjal näitab simulatsioon, et 49 % videomängudest oleksid olnud abikõlblikud. Põhjenduses 46 kirjeldatud uute kriteeriumide põhjal oleksid olnud abikõlblikud 31 % videomängudest.

kaasata abikõlblike kulude hulka 1 miljoni euro piires projekti kohta. Teiselt poolt nõustusid nad mitte enam kehtestama muudeks tegevuskuludeks (st välja arvatud personalikulud ja kulumise katteks eraldatud vahendid) kindla määrana 75 % personalikuludest, vaid võtma arvesse üksnes abikõlblike videomängude loomise tege-likke tegevuskulusid.

(48) Seoses abikõlblike kulude määramise küsimusega laien-dasid Prantsusmaa ametiasutused ühelt poolt maksusoo-dustuse allhankele, täpsustades, et allhankekulud võib

(49) Lõpuks võtsid Prantsusmaa ametiasutused kohustuse teatada kõnealusest vahendist uuesti maksimaalselt 4 aasta jooksul alates selle jõustumise kuupäevast.

6. MEETMETE HINDAMINE

6.1. Riigiabiks liigitamine

- (50) EÜ asutamislepingu artikli 87 lõikes 1 sätestatakse: „Kui käesolevas lepingus ei ole sätestatud teisiti, on igasugune liikmesriigi poolt või riigi ressurssidest ükskõik missugusel kujul antav abi, mis kahjustab või ähvardab kahjustada konkurentsi, soodustades teatud ettevõtjaid või teatud kaupade tootmist, ühisturuga kokkusobimatu niivõrd, kuivõrd see kahjustab liikmesriikidevahelist kaubandust”.
- (51) Käesolevas otsuses vaadeldav meede seisneb maksusoodustuses, mis arvatakse maha abisaaja tavapäraselt maksamisele kuuluvats ettevõtte tulumaksust. Seega ei ole vähi- matki kahtlust, et tegemist on riigi ressurssidega.
- (52) Kõnealuse meetme eesmärk on vähendada abi saavate ettevõtjate tootmiskulusid ning see kujutab endast selget ja muide valikulist eelist, kuna sellest saab kasu üksnes videomängude tootmise sektor. Seega kujutab meede endast valikulist eelist, mis võib moonutada konkurentsi EÜ asutamislepingu artikli 87 lõike 1 tähenduses.
- (53) Vastavalt Prantsusmaa ametiasutuste esitatud teabele, mis käsitleb turuosi ja on kättesaadav vaid videomänge tootvate tarkvaraettevõtjate kohta, moodustas kolme Prantsusmaa suurema videomänge tootva tarkvaraettevõtja ehk Ubisofti, Atari ja VU Gamesi turuosa 2005. aastal Ühendkuningriigi, Saksamaa, Prantsusmaa, Hispaania ja Itaalia videomänguturust kokku vastavalt 6,4 %, 3,5 % ja 4,4 %. Prantsusmaal asutatud stuudiod, kelle jaoks meede on mõeldud, moodustavad vaid piiratud osa kõnealuste tarkvaraettevõtjate käibest (Ubisofti käibest 25 %, Atari käibest 10 % ja VU Gamesi käibest 2 %). Seega on asjaomaste ettevõtjate turuosa nimetatud viie liikmesriigi videomänge tootvate tarkvaraettevõtjate turuosadega võrreldes vaieldamatu. Meetme mõju ühendusesisesele kaubandusele on seega ilmne.
- (54) Eespool nimetatut arvesse võttes tuleb järeldada, et kõnealune meede on EÜ asutamislepingu tähenduses riigiabi.

6.2. Abi seaduslikkus

- (55) 31. jaanuaril 2007 võttis Prantsuse parlament telelevi moderniseerimist ja tuleviku televisiooni käsitleva seaduse eelnõu arutelu raames vastu eelnõu artikli, milles kehtes-

tatakse seesama maksusoodustus, millest komisjonile teatati ja mille alusel algatas komisjon uurimismenetluse. Kõnealune seadus avaldati 7. märtsi 2007. aasta *Euroopa Liidu Teatajas*. Siiski kinnitasid Prantsusmaa ametiasutused, et rakendusmäärusi ei võeta vastu enne komisjoni lõplikku otsust.

- (56) Komisjon võib seega järeldada, et abimeedet ei ole ellu viidud ning et Prantsusmaa ametiasutused on pidanud kinni oma kohustustest EÜ asutamislepingu artikli 88 lõike 3 tähenduses.
- (57) Prantsusmaa ametiasutused võtsid samal ajal kohustuse muuta nii seadust kui ka selle rakendusmääruste eelnõusid, et lisada nendes 5. jaotises esitatud muudatused.
- ### 6.3. Abi kokkusobivus ühisturuga
- (58) Komisjon peab Matra⁽¹²⁾ kohtuotsuses kehtestatud põhimõtte kohaselt veenduma selles, et maksusoodustuse saamise tingimused ei sisalda klausleid, mis on vastuolus muude kui riigiabisid puudutavate EÜ asutamislepingu sätetega, ning eriti selles, et need ei sisalda vähi- matki diskrimineerimist kodakondsuse alusel.
- (59) Siinkohal tuleb märkida, et meede ei sisalda piiranguid seoses palgatud töötajate kodakondsuse või abikõlblike kulude tekkimise asukohaga. Prantsuse ametiasutused lisasid allhankekulud abikõlblike kulude hulka ning kuigi on kehtestatud piirsumma 1 miljon eurot, kinnitasid ametiasutused, et abikõlblikud oleksid nii Prantsusmaal kui ka muudes liikmesriikides paiknevate allettevõtjate kulud.
- (60) Nagu kinnitasid Prantsusmaa ametiasutused menetluse algatamise järgsetes märkustes, kuuluvad meetme kohaldamisalasse Prantsusmaal asuvad videomänge tootvad ettevõtted, sealhulgas Prantsusmaal püsivalt tegutsevad Euroopa ettevõtete filiaalid. Komisjon on seisukohal, et maksusoodustuse piiramine sel viisil määratletud ettevõtjatega on seotud Prantsusmaa maksuõigusest tuleneva eeldusega, et maksusoodustust saav ettevõtte peab olema tulumaksukohustuslane Prantsusmaal, ning on seega õigustatud abimeetme maksualase iseloomuga.
- (61) Komisjon võib seega järeldada, et abimeetmega ei rikuta asutamislepingu sätteid, mis ei ole seotud riigiabiga.

⁽¹²⁾ Joonealuses märkuses 3 viidatud kohtuasi Matra vs. komisjon.

(62) Teiseks märgib komisjon seoses meetme vastavusega ühenduse riigiabieskirjadele, et Prantsusmaa ametiasutused teatasid meetmest asutamislepingu artikli 87 lõike 3 punkti d alusel. Nagu märkis komisjon menetluse algatamise otsuses, tuleb analüüsida meetme kokkusobivust kõnealuse artikli alusel järgmiste küsimuste põhjal:

1. Kas meetme eesmärk on tõepoolest kultuuri edendamine?

2. Kas meede on kavandatud nii, et see täidab kultuurilist eesmärki? Eelkõige:

a) Kas meede on asjakohane vahend või leidub teisi asjakohasemaid vahendeid?

b) Kas meetmel on piisav ergutav mõju?

c) Kas meede on proportsionaalne? Kas sama tulemust ei oleks võimalik saavutada väiksema abiga?

3. Kas konkurentsi moonutamine ja mõju kaubandusele on piiratud, nii et abi üldine tulemus on positiivne?

Kultuurilise eesmärgi olemasolu

(63) Üldise küsimuse kohta, kas videomänge võib käsitleda kultuuritoodetena, märkis komisjon, et Unesco tunnustab videomängutööstuse kultuuritööstuslikku iseloomu ning selle rolli kultuurilise mitmekesisuse arendamisel.⁽¹³⁾ Komisjon võtab samuti arvesse teatavate kolmandate isikute ja Prantsusmaa ametiasutuste argumente, eriti neid, mille kohaselt annavad videomängud edasi pilti, väärtusi ja teemasid, mis peegeldavad kultuurikeskkonda, kus need on loodud, ning et videomängud võivad mõju-

tada kasutajate, eriti noorte, mõtteviisi ja kultuuriteadmisi. Seoses sellega märgib komisjon samuti, et Unesco on võtnud vastu kultuuri väljendusvormide mitmekesisuse kaitse ja edendamise konventsiooni.⁽¹⁴⁾ Lisaks võtab komisjon arvesse videomängude üha laialdasemat levikut eri vanuses inimeste, eri kutsealade esindajate ning eri sotsiaalsetesse kategooriatesse kuuluvate isikute, olgu siis meeste või naiste hulgas.

(64) Näib, et videomängude peamine eesmärk on pakkuda interaktiivset meelelahutust, nagu rõhutab ISFE. See aga ei välista, et teataval videomängudel võib olla kultuuriline mõõde, nagu teatris eeldab osa väljendusvormi suhtlemist publikuga. Samuti ei mõjuta asjaolu, et videomänge võib käsitleda pigem arvutiprogrammidena kui audiovisuaalsete toodetena, kuidagi võimalust käsitleda osa neist ka kultuuritoodetena EÜ asutamislepingu artikli 87 lõike 3 punkti d tähenduses. Seega saab järeldada, et teatavaid videomänge saab käsitleda kultuuritoodetena.⁽¹⁵⁾ Seda on menetluse algatamise otsuses muu hulgas ka selgesõnaliselt tunnustatud.⁽¹⁶⁾

(65) Komisjon märgib samuti, et artikli 87 lõike 3 punktis d sätestatud erandit, nagu kõiki artikli 87 lõikes 1 sätestatud üldeeskirja erandeid, tuleb käsitleda piiravana. Seepärast leiab komisjon, et kinematograafiliste ja audiovisuaalsete tootmise sektorites peab iga liikmesriik (komisjoni poolt nõukogule, Euroopa Parlamendile, Euroopa Majandus- ja Sotsiaalkomiteele ja Regioonide Komiteele esitatud ja kinematograafiliste ja muude audiovisuaalsete teostega seotud teatavaid õiguslikke aspekte käsitleva teatise kohaselt) erandi kohaldamiseks jälgima, et abi saava toodangu sisu oleks kultuuriline vastavalt riigisisestele kontrollitavatele kriteeriumidele (kooskõlas subsidiaarsuse põhimõttega).⁽¹⁷⁾

(66) Kõnealust põhimõtet tuleb käesoleval juhul kohaldada ning seega tuleb kontrollida, kas Prantsusmaa ametiasutused on töötnud välja riigisisest kontrollitavad kriteeriumid, mis võimaldavad tagada, et maksusoodustuseks abikõlblike videomängude sisu on kultuuriline. Komisjon algatas maksusoodustuse suhtes uurimismenetluse just põhjusel, et tal oli kahtlusi seoses kriteeriumidega, mida Prantsusmaa ametiasutused algselt kasutasid.

(67) Seega tuleb analüüsida uusi valikukriteeriume, et kontrollida, kas need on kooskõlas põhjenduses 65 nimetatud põhimõttega.

⁽¹⁴⁾ Konventsioon, mis võeti vastu 20. oktoobril 2005 Unesco peakonverentsil ja lisati ühenduse õigusesse nõukogu 18. mai 2006. aasta otsusega 2006/515/EÜ kultuuri väljendusvormide mitmekesisuse kaitse ja edendamise konventsiooni sõlmimise kohta (ELT L 201, 25.7.2006, lk 15) (kätesaadav aadressil <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf>).

⁽¹⁵⁾ Niisugune järeldus ei mõjuta videomängude klassifitseerimist või kvalifitseerimist riigisiseste või rahvusvaheliste standardite põhjal.

⁽¹⁶⁾ Põhjendus 39.

⁽¹⁷⁾ KOM(2001) 534 (lõplik) (EÜT C 43, 16.2.2002, lk 6).

⁽¹³⁾ Vt Unesco koduleht, eriti leheküljed, mis käsitlevad kultuuritööstusi ja nende panust kultuuri jaoks: http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=2461&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

- (68) Abi saamiseks peab videomäng saama 22 võimalikust punktist vähemalt 14. Vastavalt komisjoni 22. novembri 2006. aasta otsuses riigiabi N 461/2005 kohta (edaspidi „Ühendkuningriigi filmidega seotud maksusoodustus-kava“) ⁽¹⁸⁾ kasutatud arutluskäigule tuleb punktiskaala eri kriteeriumide hulgast määrata kindlaks need, mida võib videomängude kultuurilise sisu hindamisel pidada sobivaks, ning veenduda, et nende kriteeriumide eest antud punktide arv on piisav tagamaks, et abikõlblike videomängude sisu võib käsitleda kultuurilisena asutamislepingu artikli 87 lõike 3 punkti d tähenduses.
- (69) Kriteeriumitabeli esimene osa sisaldab kahte kriteeriumi pärandi kohta ning seda võib käsitleda kultuurilise sisuna. Kultuurilise mõõtmega on selgelt tegemist ka kriteeriumi puhul, mille alusel antakse 4 punkti, kui videomäng kujutab endast Euroopa ajaloo-, kunsti- või teaduspärandisse kuuluva teose mugandust. Väiksem kultuuriline mõõde on kriteeriumil, mille alusel antakse 2 punkti, kui videomäng on inspireeritud Euroopa filmist, audiovisuaal-, kirjandus- või kunstiteosest või koomiksist, kuna see sõltub videomängu inspireeriva teose kultuurilise sisu ulatusest. Seda peegeldab kõnealuse kriteeriumi alusel antav väiksem arv punkte ning seepärast võib kriteeriumi pidada proportsionaalseks ja järelikult selle heaks kiita.
- (70) Kriteeriumitabeli teine osa võimaldab anda kuni 2 punkti videomängu originaalsuse eest. Arvesse võetakse stsenaariumi originaalsust ning graafika ja heli uudsust. Näib, et loovust käsitletakse üldiselt audiovisuaalsete toodete puhul kultuurilise sisuga toodete olulise aspektina. Lisaks on loovus oluline kultuuri väljendusvormide määramisel Unesco kultuuri väljendusvormide mitmekesisuse kaitse ja edendamise konventsioonis. ⁽¹⁹⁾ Pealegi soovib originaalloomingu kriteeriumi kasutamist kirjandus- ja kunstiteoste kõrgeim nõukogu, et eristada multimeediat teost arvutiprogrammist. ⁽²⁰⁾ Lõpuks näitab Prantsusmaa ametiasutuste tehtud simulatsioon muu hulgas, et tegemist on tõepoolest valikulise kriteeriumiga, kuna ajavahemikul 2005–2006 Prantsusmaal toodetud 74 videomängust said üksnes 13 videomängu 1–2 punkti. See näitab kriteeriumi tõhusust taotletud kultuurilise eesmärgi saavutamisel.
- (71) Tabeli kolmanda osa pealkiri on „kultuuriline sisu“. Kriteeriumi, mis annab 3 punkti jutustusele tuginevale videomängule, võib käsitleda kultuurilisena: see nõuab
- et videomäng põhineks stsenaariumil ja süžeel, mis välistab puhtalt simulatsioonil põhinevad videomängud (näiteks spordi- või võitlusmängud), mille kultuuriline laad on vaieldav. See võimaldab eelistada videomänge, mis sarnanevad rohkem filmidele ja mille kultuuriline sisu on seega ilmsem.
- (72) Sobiva kultuurilise kriteeriumina võib käsitleda ka kriteeriumi, mis annab 2 punkti videomängude eest, mille tootmiseelarvest 50 % on kunstilist laadi kulud: see näitab, et videomängu tootmisel pööratakse erilist tähelepanu kujundusele, stsenaariumile, dialoogile ja muusikale, mis on olulised aspektid järeldamaks, et videomängul tervikuna on kultuuriline sisu. Niisugune kriteerium võimaldab eelistada kõnealuseid videomänge tehnilisemat laadi mängudele, nagu spordi- või simulatsioonimängud, mille kultuuriline aspekt on vähem ilmne. Unesco kultuuri väljendusvormide mitmekesisuse kaitse ja edendamise konventsioonis viidatakse kultuurilise sisu määramisel muu hulgas samuti kunstilisele mõõtmele. ⁽²¹⁾
- (73) ISFE seadis kahtluse alla asjaolu, et 50 % videomängu tootmiskuludest võiksid olla kunstilist laadi, rõhutades, et tarkvaraga seotud kulud moodustavad tavaliselt 70 % tootmiskuludest. Kõnealune argument ei tekita kahtlusi kriteeriumi kehtivuses, vaid hoopis suuremat kindlust selle sobivuses, kuna see võimaldab teha kriteeriumi alusel rangemaid valikuid videomängude vahel.
- (74) Komisjon märgib igal juhul, et erinevust ISFE esitatud arvude ja Prantsusmaa ametiasutuste kinnituse vahel, et teatavate videomängude kunstilist laadi kulud võivad moodustada üle 50 % tootmiskuludest, võib selgitada eri liiki kulude arvessevõtmisega. Seega on maksusoodustuse suhtes abikõlblikud kulud üksnes väljatöötamise ja otsese loomisega seotud kulud. Nende puhul ei võeta arvesse tootmise kogukulusid ja jäetakse välja näiteks programmeerimisvigade kõrvaldamise ja testimiskulud, mis võivad tõsta kunstilise poolega seotud kulude osakaalu.
- (75) Muu hulgas tuleb tõsta esile, et Prantsusmaa ametiasutused on esitanud näiteid videomängude üksikasjalikest tootmiseelarvestest, millest on selgelt näha, et kunstilist laadi kulud võivad moodustada põhiosa eelarvest. Seda kinnitavad oma märkustes ka mõned kolmandad isikud, näiteks AOPM, kes rõhutab, et videomängu uudsetel elementidel on tänapäeval asjaomastes toodetes määrav

⁽¹⁸⁾ ELT C 9, 13.1.2007, lk 1.

⁽¹⁹⁾ Artikli 4 punkt 3: „Kultuuri väljendusvormid – üksikisikute, rühmade ja ühiskondade loovuse väljendusvormid, millel on kultuuriline sisu“.

⁽²⁰⁾ Kirjandus- ja kunstiteoste kõrgeima nõukogu (multimeediatööstuse õiguslike aspektide komisjoni) 26. mai 2005. aasta uuring: „Multimeediatööstuse õiguslik seisund: autoriõigused ja investorite õiguskindlus“, 26.5.2005.

⁽²¹⁾ Artikli 4 punkt 2: „Kultuuriline sisu – sümbolne tähendus, kunstiline mõõde ja kultuuriväärtused, mis tulenevad kultuuri eripärast või väljendavad seda.“

- ja oluline roll ning et tehnilised ja arvutiprogrammidega seotud aspektid on üksnes nende abivahendid ja moodustavad keskmiselt ainult piiratud osa omahinnast. Komisjon märgib lõpuks, et tarkvaraga seotud kulud võivad muutuda vastavalt konsoolitsüklitele ning et tsükli alguses võivad need tõepoolest olla kõrgemad.
- (76) Eespool toodud põhjustel näib kriteerium, mis põhineb kunstilist laadi kulude osakaalul eelarvest, käesoleva juhtumi puhul olevat sobiv videomängude kultuurilise sisu hindamiseks.
- (77) Sobiv on ka kriteerium, mille alusel antakse 1 punkt juhul, kui videomäng käsitleb Euroopa kodanike jaoks olulist poliitilist, sotsiaalset või kultuurilist probleemistikku ja/või peegeldab Euroopa ühiskonnale omaseid väärtusi, kuna need on Euroopa kultuuriliste eripärade väljendusvormiks.
- (78) Kahe lingvistilise kriteeriumi puhul (videomängu stsenaariumi prantsuskeelne originaalversioon ja vähemalt kolmes Euroopa Liidu keeles, sealhulgas prantsuse keeles välja antud mängu originaalversioon), mille eest antakse kokku 2 punkti, tuleb ennekõike märkida, et Prantsusmaa ametiasutuste esitatud simulatsioonis sisalduvate videomängude puhul on nimetatud kriteerium peaaegu alati täidetud ja et seetõttu on need suhteliselt vähe välis-tavad. Teiseks võib seada teataval määral kahtluse alla nende tegeliku sobivuse videomängu kultuurilise sisu hindamiseks. Keele üliolulist kultuurilist rolli eitamata tuleb märkida, et keel näib mängivat videomängude kultuurilise sisu edasikandmisel väiksemat rolli kui näiteks filmi või raamatu puhul. Videomängu keelt näib olevat võimalik muuta teose terviklikkust kahjustamata, mis ei kehti aga filmi dubleerimise või raamatu tõlke puhul.
- (79) Kriteeriumitabeli neljas osa sisaldab kulude tekkimise asukohta või videomängu loomiseks kaastööd teinud isikute kodakondsusega seotud kriteeriume. Kuigi Euroopa kaastöötajate panus võib kaudselt mõjutada videomängu Euroopa kultuurilist suunitlust, on selge, et kulude tekkimise asukohta ja kodakondsust käsitlevatel kriteeriumidel ei ole otsest seost abikõlblike videomängude kultuurilise sisuga, pidades silmas videomängude sektori eripära. Ühendkuningriigi filmidega seotud maksusoodustuskava käsitlevas otsuses jõudis komisjon samale järeldusele seoses Ühendkuningriigi ametiasutuste poolt maksusoodustuse vahendi raames kasutatud sarnaste kriteeriumidega.
- (80) Kriteeriumitabeli viies osa sisaldab tarkvara ja tehniliste uuendustega seotud kriteeriume. Need viitavad otsesemalt videomängude seostele arvutiprogrammidega, mille puhul ISFE rõhutab muuseas kultuurivälisest laadi. Seda argumenti võib arvesse võtta ning kõnealuseid kriteeriume ei ole põhjust käsitleda asjakohastena abikõlblike videomängude kultuurilise sisu hindamisel.
- (81) Seega näib, et 22 võimalikust punktist antakse 14 punkti (12 punkti, kui lingvistilised kriteeriumid välja jätta) kriteeriumide alusel, mida võib põhjendatult pidada kultuuri edendavateks asutamislepingu artikli 87 lõike 3 punkti d tähenduses. See moodustab üle poole võimalikest punktidest. Komisjon vaatles muu hulgas hüpoteetilise äärmusliku olukorrana juhtumit, kus videomäng saaks maksimaalse punktide arvu lingvistiliste kriteeriumide eest ning kriteeriumide eest, mida saab pidada kultuurivälisesteks. Niisugune mäng saaks 10 punkti. Seega peaks videomäng saama veel 4 punkti kultuurilisest vaatepunktist sobivate kriteeriumide eest, et ületada abi saamiseks vajalik 14 punkti lävi. Kõnealune hüpoteetiline äärmuslik olukord tundub muide haruldane: Prantsusmaa ametiasutuste esitatud simulatsioonis esinevast 74 videomängust vastas niisugusele olukorrale vaid 7 mängu. Neist 6 olid abikõlblikud, kuid said kultuurilisest lähtepunktist sobivate kriteeriumide eest üle 4 punkti (ja 6 punkti, võttes arvesse lingvistilisi kriteeriume).
- (82) Lisaks märgib komisjon, et täpsetel kriteeriumidel põhinev uus kriteeriumitabel võimaldab vähendada subjektiivsuse ohtu videomängu hindamisel eksperdirühma poolt.
- (83) Lõpuks märgib komisjon, et Prantsusmaa ametiasutuste esitatud uus kriteeriumitabel on piiravam kui esialgu teatatud tabel. Seega näitavad menetluse algatamise otsuses kirjeldatud kriteeriumide põhjal esitatud Prantsusmaa ametiasutuste simulatsioonid, et aastatel 2005–2006 Prantsusmaal toodetud videomängudest oleksid olnud abikõlblikud 49 %, praeguse tabeli põhjal aga 31 %. Nagu komisjon rõhutas menetluse algatamise otsuses, võib juhul, kui meetmega toetatakse suure hulga videomängude tootmist, juhtuda, et see kaldub kõrvale oma kultuuri edendamise eesmärgist ning võib seega omada tööstuslikku eesmärki.⁽²²⁾ Võttes arvesse videomängude sektori eripära, näitab ligikaudu 30 % abikõlblikkuse määr, et meetme eesmärk ei ole üksnes konkreetse sektori tööstuslik toetamine.

⁽²²⁾ Põhjendus 42.

- (84) Seega võib järeldada, et Prantsusmaa ametiasutused on töötanud välja riigisisese kontrollitavad kriteeriumid, mis võimaldavad tagada, et maksusoodustuse suhtes abikõlblike videomängude sisu on tõepoolest kultuuriline ja et abimeede täidab tõelist kultuuri edendamise eesmärki.

Kas meede on kavandatud nii, et see täidab kultuurilist eesmärki?

- (85) Komisjon peab veenduma, et meede on asjakohane, piisava ergutava mõjuga ja proportsionaalne.

Meetme asjakohasus

- (86) Prantsusmaa ametiasutused selgitasid, et maksusoodustus on nende arvates soovitud eesmärgi täitmiseks kõige asjakohasem vahend. Prantsuse ametiasutused olid kaalunud võimalust teatada kõnealusest meetmest teadus-, arendus- ja uuendustegevuseks antavat riigiabi käsitleva ühenduse raamistiku alusel, mida soovitas muu hulgas ISFE, kuid jätsid selle kõrvale, kuna nimetatud õiguslik alus ei oleks võimaldanud keskenduda abikõlblike videomängude kultuurilisele sisule ega tagada videomängude turul pakkumise teatavat mitmekesisust. Kõnealune raamistik ei oleks võimaldanud anda ka samal tasemel abi kui maksusoodustus. Komisjon tunnustab, et praegusel kujul võimaldab maksusoodustus suunata riigi toetuse tõhusalt kultuurilise sisuga mängudele ning tundub tänu sellele olevat asjakohane vahend taotletud kultuurilise eesmärgi saavutamiseks. Komisjon rõhutab lisaks, et ta on ka varasemates otsustes teinud järelduse maksusoodustuse vormis meetmete ühisturuga kokkusobivuse kohta EÜ asutamislepingu artikli 87 lõike 3 punkti d alusel.⁽²³⁾

Ergutav mõju

- (87) Videomängude turu analüüsimisel võib märgata, et pakkumine kaldub olema kontsentreeritud ning see pärsib sõltumatute tootmisstudiote tegevust ja seega pakkumise mitmekesisust.⁽²⁴⁾ Videomängude turg on

põhiliselt ülemaailmne turg, kus kaks kolmandikku müügist moodustavad konsoolimängud. Turul domineerivad ulatuslikult mängukonsoolide tootjad, kes on kehtestanud videomängude tootjate suhtes load ja litsentsid, mis moodustavad kuni 20 % mängu lõplikust hinnast.

- (88) Muu hulgas iseloomustab turgu tehniliste standardite killustatus ja tehnika ühilduvuse puudumine. Nõudlust iseloomustab videomänguseadmete (konsoolide, personaalarvutite) korrapärane uuendamine ja hävitamine kodumajapidamiste poolt keskmiselt iga kuue aasta tagant.

- (89) Seetõttu on videomängude tööstus pidevalt käivitamis-etapis ning seda iseloomustavad väga lühikesed tootmis-süklid ja suuremahulised investeeringud. Tootmiskulud kaetakse peamiselt videomängude turul, erinevalt näiteks filmide tootmisest, kus tootmiskulusid saab katta ka televisiooni ülekandeõigustest saadava tulu või DVD müügituluga.

- (90) Selles kontekstis iseloomustavad Prantsusmaa videomängutööstust esitatud teabe kohaselt üldiselt väikesed (vähem kui 200 töötajaga) tootmisstudioid, kellel puudub piisav finantssuutlikkus ja kes sõltuvad seetõttu tarkvaraettevõtjatest, kes nende väljaarendatud videomängude tootmist rahastavad. Tarkvaraettevõtjad tasustavad arendusstudiodid sõltuvalt müügist pärast seda, kui tarkvaraettevõtjate poolt tootmiskuludeks tehtud ettemaksud on kaetud. Prantsusmaa ametiasutused rõhutasid, et kultuuriliste videomängude arv, mis oleks võinud täita maksusoodustuse kriteeriumid, on alates 2000. aastast pidevalt langenud. Eriti rõhutatakse ja tuuakse näiteks, et pärast seda, kui ajaloolise sisuga videomängude žanrile spetsialiseerunud tootmisstudio Cryo Interactive tegevuse lõpetas, leidub selliseid videomänge (Versailles, Pompei, Egiptus) üha vähem.

- (91) Käesoleva otsuse 5. jaotises kirjeldatud kriteeriumidel põhinev maksusoodustus peaks soodustama puhtalt meelelahutuslike mängudega võrreldes kultuuriliseks peetavate videomängude tootmist, vähendades selliste mängude tootmiskulusid. Seega tuleb järeldada, et tõenäoliselt on meetmel selle eesmärki arvesse võttes piisavalt ergutav mõju.

Proportsionaalsus

- (92) Komisjon märgib, et abi osatähtsus on üksnes 20 %, mis on suhteliselt väike üldiselt kultuuri valdkonnas antavate abide osatähtsusega võrreldes. Näiteks kinotööstuse või audiovisuaaltoodangu puhul on abi lubatud määr tavaliselt 50 %.

⁽²³⁾ Vt näiteks 16. mai 2006. aasta otsus abimeetme N 45/06 kohta (helisalvestiste suhtes kohaldatav maksusoodustus, ELT C 293, 2.12.2006, lk 6); 22. märtsi 2006. aasta otsus abimeetmete NN 84/04 ja N 95/05 kohta (kino ja audiovisuaaltoodete abikavad, ELT C 305, 14.12.2006, lk 12).

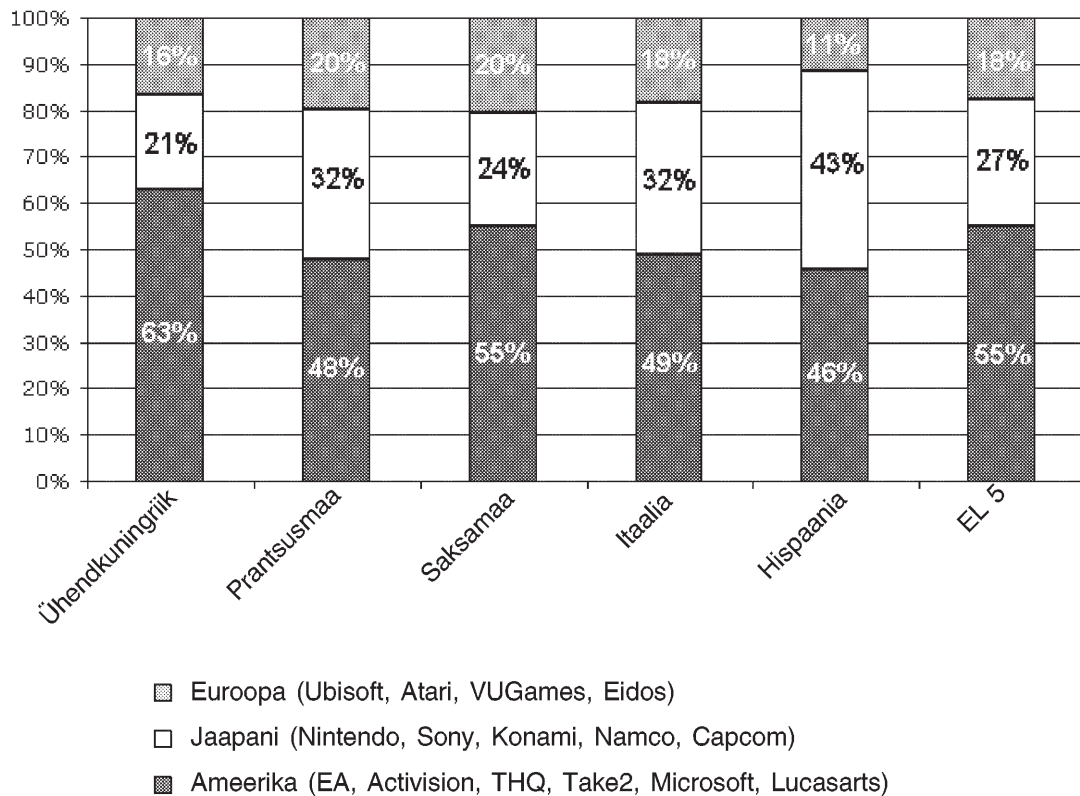
⁽²⁴⁾ Allikad: Digital Broadband content – the online computer and video game industry, OECD, DSTI/ICCP/IE(2004)13/lõplik, avaldatud 12.5.2005; Rapport de M. Fries à l'attention de M. Francis Mer, Ministre de l'économie, des finances et de l'industrie, et de Mme. Nicole Fontaine, Ministre déléguée à l'industrie. – Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France (22. detsember 2003).

- (93) Komisjon märgib lisaks, et abikõlblike kulude baas on määratletud praegu korrektseks ja täpselt: seega võetakse arvesse üksnes abisaaja tegelikke tegevuskulusid, välja arvatud personalikulud ja põhivara kulumi katteks eraldatud vahendid. Niisuguste kulude suuruseks ei ole enam kindel 75 % määr personalikuludest.
- (94) Seega saab järeldada, et meede on ka proportsionaalne. Kuna arvesse võetakse üksnes abikõlblike videomängude tootmise tegelikke kulusid, kummutab see ISFE kahtlused

kultuuriliste ja kommerts mängude võimaliku ristsubsideerimise ohu kohta.

Kas konkurentsi moonutamine ja mõju kaubandusele on piiratud, nii et abi üldine tulemus on positiivne?

- (95) Prantsusmaa ametiasutuste esitatud arvude põhjal näib, et peamised konkurendid videomängude turul on Jaapan ja Põhja-Ameerika. Euroopa videomänge tootvate tarkvaraettevõtjate turuosade peamistel Euroopa turgudel ei olnud 2005. aastal kordagi suurem kui 20 % ja moodustas keskmiselt 18 %, nagu on näha allpool esitatud diagrammist:



- (96) Kõnealuseid arve kinnitab ISFE esitatud nimekiri 2006. aastal Prantsusmaal kõige enam müüdnud 50 videomängu kohta: 21 on välja andnud Jaapani ettevõtjad, 19 Ameerika ettevõtjad ja 10 Euroopa ettevõtjad. Seda kinnitab ka 2003. aastal Euroopa Audiovisuaalse Vaatluskeskuse koostatud videomänguettevõtjate liigitus käibe alusel, mis näitab, et neli suuremat ettevõtjat on Jaapani ja Ameerika ettevõtjad.
- (97) Turuosad, mis kuuluvad Prantsusmaa tarkvaraettevõtjatele, kes saavad kaudset maksusoodustust, kui nad

annavad välja maksusoodustuse suhtes abikõlblikes stuudios toodetud videomänge, on väiksemad: 2005. aastal moodustasid kolme Prantsusmaa suurima mängutootja Ubisofti, Atari ja VU Gamesi turuosad põhjenduses 95 esitatud viie liikmesriigi videomänguturust vastavalt 6,4 %, 3,5 % ja 4,4 %. Lisaks moodustavad kõnealuste tarkvaraettevõtjate Prantsusmaal asuvad stuudiod vaid väikese osa nende turuosast: Ubisoft 25 % (st 1,6 % viie liikmesriigi turust), Atari 10 % (st 0,35 % turust) ja VU Games 2 % (tähtsusetu osa).

- (98) Lisaks tuleb rõhutada, et rahalist toetust saaks suhteliselt väike osa Prantsusmaal toodetud videomängudest: ajavahemikul 2005–2006 Prantsusmaal toodetud videomänge käsitlev simulatsioon näitab, et nende hulgast võiks maksusoodustust saada põhimõtteliselt ainult 30 %.
- (99) Tuleks veel märkida, et pärast menetluse algatamist märkusi esitanud videomängude tootjate ühingud TIGA, GAME, APOM ja EGDF rõhutasid samuti meetme väikse mõju meetmega seotud riikide tööstustele. Näiteks EGDF, kes esindab 500 stuudiot kümnest liikmesriigist, rõhutas eriti, et teatatud meede, mis võimaldab kahe aasta jooksul rahastada 20 % ulatuses 15–30 projekti, mõjutab konkurentsi vaid piiratud määral, kuna igal aastal tuuakse turule 1 500 videomängu. Kõnealused märkused on seda märkimisväärsed, et need on tehtud menetluse algatamise otsuses kirjeldatud meetmeprojekti põhjal, mille kohaldamisala on nüüdseks vähendatud.
- (100) Meetmel oleks võinud olla ka võimalik negatiivne mõju kaubandusele (mida mainis GAME) – nimelt asjaolu, et Prantsusmaa esialgses ettepanekus ei võetud abikõlblike kuludena arvesse allhankekulusid. See oleks ohutanud abi saavaid ettevõtjaid kandma oma kulusid ise, mitte kasutama kõnealuses sektoris muidu väga laialdaselt kasutatavat allhanget. See oleks võinud seada muudes liikmesriikides tegutsevad ettevõtted ebasoodsasse olukorda ning oleks mõjunud pärsivalt ühendusesisesele kaubandusele. See negatiivne mõju on aga kõrvaldatud, kuna Prantsusmaa ametiasutused nõustusid lisama allhankekulude abikõlblike kulude hulka maksimaalselt 1 miljoni euro ulatuses projekti kohta.
- (101) Komisjon leiab, et kõnealune eelarveliselt õigustatud piirang on käesoleva juhtumi puhul vastuvõetav, kuna see ei mõjuta tegelikkuses enamikku Prantsusmaal toodetud videomängudest. Prantsusmaa ametiasutuste esitatud teabe kohaselt oli simulatsioonis esinevast 74 videomängust 64 mängu tootmiseelarve väiksem kui 2 miljonit eurot, kaheksa mängu eelarve oli kaks kuni viis miljonit eurot ja kahe mängu eelarve üle viie miljoni euro. Võttes arvesse tootmiseelarve keskmist taset, ei näi allhankekulude ühe miljoni euro suurune ülemäär takistavat märkimisväärselt allhanke kasutamist. Võttes arvesse Prantsusmaal toodetavate videomängude tootmiseelarvete arengut, jätab komisjon endale õiguse kõnealust ülemäära muuta, kui Prantsusmaa ametiasutused teatavad vastavalt oma võetud kohustustele abimeetmest uuesti nelja aasta jooksul pärast selle rakendamist.
- (102) Lisaks leiab komisjon, et maksusoodustuse mõju kaubandusele on seda enam piiratud, et videomängude turg on tohutu (2003. aastal oli turumaht 21 miljardit USA dollarit), seda iseloomustab pikaajaline kõrge kasv (hinnanguliselt 13 % aastas) ning suhteliselt stabiilsed hinnad.
- (103) Lõpuks märgib komisjon, et kaks kolmandat isikut avaldas kahtlust seoses meetme võimaliku negatiivse mõjuga kaubandusele ja konkurentstile. ISFE märkis, et meede võib tuua kaasa investeringute ümbersuunamise Prantsusmaale, ja ADESE rõhutas meetme võimalikku negatiivset mõju, eriti Hispaania tööstusele. Nimetatud kolmandad isikud ei esitanud aga vähimaidki arvulisi andmeid või üksikasjalikke selgitusi, mis oleks võimaldanud võimalikku ohtu hinnata. Komisjon märgib lisaks, et ISFE ja ADESE esindavad videomängude tootjaid ja turustajaid. Kuid nagu juba põhjenduses 37 selgitatud, järeldasid tootjaühingud, kes esindavad võimalike abisaajate otseseid konkurente, et taolist ohtu konkurentstile on võimalik vältida. Komisjon leiab pealegi, et maksusoodustusega hõlmatud videomängude arendamisega tegelevad stuudiod ei ole võimelised kasutama turuvõimu tarkvaraettevõtjate suhtes, nagu näidatud põhjenduses 90. Oma märkustes rõhutas Prantsusmaa üks suuremaid mängu tootvaid tarkvaraettevõtjaid Ubisoft muu hulgas abi kasulikkude laadi, kuna abi võimaldab videomängude tootmis- kulude vähendamiseks vähendada tarkvaraettevõtjate finantsriske ning arendada Euroopa pakkumist.
- (104) Ka leiab komisjon, et maksusoodustus ei ole nii ulatuslik, et mõjutada töösturite otsuseid investeringute paigutamise kohta, võttes arvesse muid asjaolusid, eriti tööhõive- ja palgatingimusi. Seoses täpsemalt meetme mõjuga Hispaania tööstusele märgib komisjon põhjenduses 95 toodud diagrammi põhjal, et just Hispaanias on Euroopa tarkvaraettevõtjate turuosa kõige väiksem. Vastupidiselt ADESE väidetele ja täpsemate andmete esitamata jätmise tõttu on põhjust arvata, et abimeetmel ei ole Hispaanias võimalikku suuremat mõju kui muudes liikmesriike.
- (105) Eespool toodu põhjal leiab komisjon, et abimeede ei tugevda abi saavate ettevõtete turuvõimu ega takista turuosalejate dünaamilisi stiimuleid, vaid vastupidi suurendab pakkumise mitmekesisust turul. Seega tuleb järeldada, et meetme konkurentsi moonutav mõju ja mõju kaubandusele on piiratud, nii et abi üldine tulemus on positiivne. Videomängude loomiseks mõeldud maksusoodustus on seega ühisturuga kokkusobiv EÜ asutamislepingu artikli 87 lõike 3 punkti d alusel,

ON VASTU VÕTNUD JÄRGMISE OTSUSE:

Artikkel 1

Prantsusmaa kavandatud meede, millega kehtestatakse maksusoodustus videomängude loomiseks, on ühishuruga kokkusobiv EÜ asutamislepingu artikli 87 lõike 3 punkti d alusel.

Artikkel 2

Käesolev otsus on adresseeritud Prantsuse Vabariigile.

Brüssel, 11. detsember 2007

Komisjoni nimel
komisjoni liige
Neelie KROES
