

## II

(Az EK-Szerződés/Euratom-Szerződés alapján elfogadott jogi aktusok, amelyek közzététele nem kötelező)

## HATÁROZATOK

## BIZOTTSÁG

## A BIZOTTSÁG HATÁROZATA

(2007. december 11.)

**a Franciaország által a videojáték-készítésre bevezetett adójóváírás területén a C 47/06 (ex N 648/05) állami támogatásról**

(az értesítés a C(2007) 6070. számú dokumentummal történt)

(Csak a francia nyelvű szöveg hiteles.)

(EGT-vonatkozású szöveg)

(2008/354/EK)

AZ EURÓPAI KÖZÖSSÉGEK BIZOTTSÁGA,

tekintettel az Európai Közösséget létrehozó szerződésre és különösen annak 88. cikke (2) bekezdésének első albekezdésére,

tekintettel az Európai Gazdasági Térségről szóló megállapodásra és különösen annak 62. cikke (1) bekezdésének a) pontjára,

miután felszólították az érdekelteket, hogy az említett cikkeknek <sup>(1)</sup> megfelelően nyújtsák be észrevételeiket, és ezen észrevételek figyelembevételével,

mivel:

### 1. ELJÁRÁS

- (1) 2005. december 20-án a francia hatóságok bejelentették e támogatási intézkedést.
- (2) A 2006. január 25-i levelében a Bizottság kiegészítő információkat kért, amelyeket a 2006. február 15-i levélben küldtek meg.
- (3) 2006. május 3-án ülést tartottak a Bizottság és a francia hatóságok részvételével. Ezen ülést követően a francia

hatóságok módosították a fenti intézkedést, e módosításokról 2006. június 12-i levelükben tájékoztatták a Bizottságot.

- (4) E módosítások alapján a Bizottság kiegészítő információkat kért 2006. augusztus 1-jii levelében, amelyre a francia hatóságok – határidő-meghosszabbítási kérelem után – 2006. szeptember 18-i levelükben válaszoltak.
- (5) 2006. november 22-i levelében a Bizottság tájékoztatta Franciaországot a Szerződés 88. cikke (2) bekezdése szerinti eljárás megindításáról szóló határozatáról a videojáték-készítés javára nyújtott adójóváírásra vonatkozóan.
- (6) Franciaország észrevételeit 2006. december 22-i levelében nyújtotta be, amelyet 2007. január 3-án vettek nyilvántartásba.
- (7) Az eljárás megindításáról szóló bizottsági határozatot közzétették az *Európai Unió Hivatalos Lapjában* <sup>(2)</sup>. A Bizottság felkérte az érdekelteket, hogy nyújtsák be a vitatott intézkedésre vonatkozó észrevételeiket.

<sup>(1)</sup> HL C 297., 2006.12.7., 19. o.

<sup>(2)</sup> L. 1. bíbjegyzet.

- (8) A Bizottság az alábbi érdekeltek észrevételeit kapta meg:
- TIGA, a 2006. december 21-i levélben
  - EGDF, a 2006. december 22-i levélben
  - GAME, a 2007. január 3-i levélben
  - ADESE, a 2007. január 3-i levélben
  - APOM, a 2007. január 5-i levélben
  - ISFE, a 2007. január 5-i levélben
  - Ubisoft, a 2007. január 8-i levélben.
- (9) A Bizottság további észrevételeket kapott, jóval a határozatnak az *Európai Unió Hivatalos Lapjában* történt közzétételét követő egyhónapos határidő lejárta után, ezért azokat nem vette figyelembe.
- (10) A határidőn belül benyújtott észrevételeket a 2007. február 12-i levélben továbbították Franciaországnak.
- (11) A 2007. január 23-i levélben, és a Bizottsággal 2007. január 29-én tartott ülés előkészítése során a francia hatóságok tájékoztatták a Bizottságot a bejelentett intézkedésben tett módosításokról.
- (12) A Bizottság 2007. február 21-én további tájékoztatást kért.
- (13) A 2007. március 22-i levélben a francia hatóságok eljuttatták az érdekeltek 2007. február 12-én megküldött észrevételeire vonatkozó megjegyzéseiket és a 2007. február 21-én megküldött kérdésekre vonatkozó válaszait.
- (14) Az EGDF és az ISFE képviselőit 2007. február 13-án, illetve 14-én fogadták.
- (15) 2007. július 31-én ülést tartottak a francia hatóságok és a Bizottság részvételével, amelyet követően a francia hatóságok három levelet küldtek: 2007. október 5-én, október 17-én és november 7-én, melyekben tájékoztatták a Bizottságot a bejelentett intézkedésben tett módosításokról.
- 2. AZ INTÉZKEDÉS RÉSZLETES LEÍRÁSA AZ ELJÁRÁS MEGINDÍTÁSÁNAK IDŐPONTJÁBAN**
- (16) Az intézkedés adójóváírás formájában nyújtott támogatási mechanizmus olyan videojátékok készítéséhez, amelyeknek kulturális vetületük van. Az eljárás megindításának időpontjában a rendelkező rész az alábbi volt:
- a) *Támogatható vállalkozások és videojátékok*
- (17) Az adójóváírásra jogosult vállalkozások független vagy kiadóirodákhoz tartozó videojáték-fejlesztő stúdiók lehetnek.
- (18) A támogatható játékokat szórakoztató szoftverként határozták meg, melyeket a nagyközönség számára fizikai hordozóeszközön vagy online bocsátanak rendelkezésre, és amelyek művészi és technológiai elemeket tartalmaznak. Ezek nemcsak a számítógépre vagy konzolra készített videojátékokat foglalják magukban, hanem a mobiljátékokat is, a több- vagy egyjátékos online játékokat, a számítógépes oktatóprogramokat vagy a számítógépes játékos oktatóprogramokat és a kulturális CD-ROM-okat is, amennyiben azok megfelelő mértékű interaktivitást és kreativitást mutatnak. 150 000 eurós minimális fejlesztési költséget határoztak meg azon játékok kizárása érdekében, amelyeket nem széles körű forgalmazásra szánnak. Ezen túlmenően a videojátékoknak meg kell felelniük bizonyos további kritériumoknak annak érdekében, hogy adójóváírásban részesülhessenek.
- (19) Az első kritérium elutasító: kizárják az adójóváírás kedvezményéből azokat a videojátékokat, amelyek pornográf jellegű vagy nagyon erőszakos képsorokat tartalmaznak.
- (20) A támogatható videojátékoknak egyébként kulturális jelleggel kell rendelkezniük. Ennek érdekében a videojátékoknak az alábbi két kritérium egyikének meg kell felelniük:
- a) vagy az európai kulturális örökség egyik már meglévő művének adaptációját hozzák létre francia nyelven írt forgatókönyv alapján;
- b) vagy teljesítik „a videojátékok területén a koncepció minőségére és eredetiségére, valamint a kulturális sokféleség és az európai alkotás kifejezéséhez való hozzájárulásra vonatkozó feltételt”. Ennek a kritériumnak az értékelése magában foglalja „a tartalom, a forgatókönyv, a játszhatóság, a navigálás, az interaktivitás és a vizuális, hang- és grafikai alkotóelemek minőségének és eredetiségének vizsgálatát”.

- (21) Végezetül mindez kiegészül egy, a kreatív munkatársak nemzetiségéhez kapcsolódó európai „kulturális” feltétellel: a videojáték európai jellegét és ennélfogva az adójóváírásra való jogosultságot kategóriánként felállított pontskála alapján értékelik, a pontszám az Európai Unió tagállamainak állampolgárai által betöltött állások számától függ. A táblázatban nemcsak a játégyártó által közvetlenül foglalkoztatott munkatársakat veszik figyelembe, hanem az esetleges alvállalkozói vállalkozásokban foglalkoztatott munkatársakat is.
- b) *Támogatható költségek*
- (22) A támogatható költségeket oly módon határozták meg, hogy azok megfeleljenek a tervezési és alkotási költségeknek. Ebbe nem tartoznak bele a hibaelhárítási és a tesztelési költségek. Az alábbiak tartoznak bele:
- a) az alábbiakkal kapcsolatos személyzeti költségek (javadalmazás és szociális terhek):
1. a rendező, a rendező munkatársa, a művészeti igazgató, a műszaki igazgató;
  2. a forgatókönyvvel és a párbeszédekkel, a design-nal és a játékszintek megtervezésével megbízott személyek;
  3. a programozással megbízott személyek;
  4. a grafikával és az animációval megbízott személyek;
  5. a hangkörnyezettel megbízott személyek.
- b) Azon befektetett eszközök (ingatlanokon kívül) értékcsökkenési leírása, amelyeket közvetlenül az elfogadott videojátékok elkészítésére használnak;
- c) Egyéb működési költségek, amelyeket a személyzeti költségek 75 %-át kitevő átalányban határoznak meg.
- (23) A vállalkozások által az adójóváírásra jogot adó költségek fedezésére kapott állami támogatásokat levonják az adójóváírás számítási alapjából.
- c) *Az adójóváírás alkalmazási mechanizmusa*
- (24) Az ily módon megállapított költségalapra alkalmazzák az adójóváírás mértékét. Az adójóváírás mértéke a támogatható költségek 20 %-a.
- (25) A francia hatóságok egyébként tervezik a vállalkozásonkénti felső határ bevezetését annak érdekében, hogy kézben tartásuk az intézkedés adókölttségét. A tervezet jelenlegi állapotában a francia hatóságok e felső határt 3 millió euróban tervezik rögzíteni. Az e támogatási programra tervezett éves költségvetés számokban kifejezve körülbelül 30 millió euro.
- (26) Ezenfelül jóváhagyási mechanizmust vezettek be annak érdekében, hogy ellenőrizzék a videojátékok kiválasztási kritériumainak teljesítését. Ez magában foglalja az olyan francia közigazgatási képviselőkkel és szakképzett személyekkel álló szakértői bizottság által végzett értékelést, akik nem feltétlenül a videojáték-ágazatban tevékenykednek, hanem egyéb kulturális irányzatokat is képviselni tudnak. Ez a szakértői csoport ellenőrzi a vállalkozás és a játék támogathatóságát, a költségek jellegét és a (19), (20) és (21) bekezdésben feltüntetett kulturális kritériumok betartását. A bizottság véleményt ad ki, melynek alapján a Kulturális és Kommunikációs Minisztérium kiadja az engedélyt.
- (27) A kifizetés szabályai a következők: az adójóváírás beszámítható a projekt beindításakor adott ideiglenes engedély időpontjától számított első lezárt üzleti évben fizetendő társasági adóba, majd az azon üzleti években fizetendő társasági adóba, amelyek során támogatható költségek kifizetésére kötelezettséget vállaltak. A végleges engedélyt a kiadónak történő leszállításkor állítják ki. Ha a végleges engedélyt nem állítják ki az ideiglenes engedély kiállításának időpontjától számított 24 hónapos határidőn belül, akkor a vállalkozásnak vissza kell fizetnie az általa felhasznált adójóváírást. Végezetül, ha az üzleti évben az adócsökkentés összege meghaladja a fizetendő adó összegét, a többletet visszatérítik a vállalkozásnak.
- 3. AZ ELJÁRÁS MEGINDÍTÁSÁHOZ VEZETŐ OKOK**
- (28) Először is, a Bizottság a Matra kontra Bizottság ítéletnek<sup>(3)</sup> megfelelően arról akart meggyőződni, hogy a vitatott intézkedés nem tartalmaz a Szerződésnek az állami támogatásoktól eltérő területekre vonatkozó rendelkezéseivel ellentétes záradékokat. A Bizottság különösen arról kérdezte a francia hatóságokat, hogy európai vállalkozások francia intézményei részesülhetnek-e adójóváírásban a jogi formájuktól függetlenül. Azt a kérdést is felvetette, hogy az alvállalkozói költségek kizárása nem tekinthető-e a költségek keletkezési helyén alapuló megkülönböztetésnek.

<sup>(3)</sup> A Bíróság Matra kontra Bizottság ügyben 1993. június 15-én hozott ítélete (C-225/91. sz. ügy, EBHT I-3203. o., 41. pont).

- (29) A Bizottság egyébként arra vonatkozó kétélyeinek is hangot adott, hogy a vitatott intézkedés összeegyeztethető a Szerződés 87. cikke (3) bekezdésének d) pontjával. Először azt a tényt vonta kétségbe, hogy a vitatott intézkedés tisztán kulturális célkitűzés lenne. Elismerve azt, hogy egyes videojátékok kulturális termékeknek tekinthetők, a Bizottság kétségeinek adott hangot azzal kapcsolatban, hogy a használt kiválasztási kritériumok lehetővé tennék azt, hogy adójóváírásban való részesülésre csak olyan videojátékokat válasszanak ki, amelyek kulturális termékeknek tekinthetők a Szerződés 87. cikke (3) bekezdésének d) pontjának értelmében.
- (30) A kedvezményezett videojátékok kiválasztásához a francia hatóságok által javasolt első kulturális kritérium az, hogy ezek a játékok az európai kulturális örökség már meglévő művének adaptációi legyenek franciául megírt forgatókönyv alapján. Ugyanakkor bizonyos, a francia hatóságok által szolgáltatott videojáték-példák, amelyek talán megfelelnek ennek a kritériumnak, azt tűnnek bizonyítani, hogy ez utóbbi igen széleskörűen értelmezhető, és így nem nyújtja a szükséges teljes garanciát annak biztosítására, hogy a kiválasztott videojátékok ténylegesen az európai kulturális örökség már meglévő művének adaptációi legyenek.
- (31) A videojátékok támogathatók akkor is, ha megfelelnek „a tervezés minőségi és eredetiségi kritériumának, valamint az európai kulturális sokszínűség és alkotás kifejezéséhez való hozzájárulás kritériumának a videojátékok területén”. Ez a kritérium szintén széleskörű értelmezés tárgyát képezheti, mely lehetővé tenné, hogy támogathatónak tekintsenek többek között olyan sport és/vagy szimulációs játékokat, melyek kulturális jellege nem jelenik meg egyértelműen.
- (32) A Bizottság azt is kérte a francia hatóságoktól, hogy világosan fejtse ki azt a kritériumot, melynek célja a „nagyon erősakos” játékoknak az adójóváírásból való kizárása.
- (33) Azon kiválasztási szint értékelése érdekében, amelyet a támogathatósági teszt lehetővé tesz, a Bizottság az utóbbi évek termékein alapuló szimulációt kért.
- (34) A Bizottság kétségeinek adott hangot azzal kapcsolatban is, hogy az intézkedést olyan módon dolgozták-e ki, hogy megfeleljen a meghatározott kulturális célkitűzésnek és különösen azzal kapcsolatban, hogy megfelelő ösztönző hatása volt-e, nem voltak-e más, ezen intézkedésnél megfelelőbb eszközök, és hogy az intézkedés arányos volt-e. Ennél az utolsó pontnál a Bizottság jelezte, hogy egy támogató intézkedésnek, ahhoz, hogy arányos legyen, a támogatható költségek korrekt meghatározásán kell alapulnia. Ugyanakkor az „egyéb működési

költségeket” (a személyzeti költségeken és a befektetett eszközök értékcsökkenési leírásán kívül) a személyzeti költségek maximum 75 %-ában általában határozzák meg. A Bizottság kétségeinek adott hangot azzal kapcsolatban is, hogy az „egyéb működési költségek” ezen kiszámítása lehetővé teszi a videojátékok elkészítésével kapcsolatban a támogatható vállalkozások által viselt tényleges költségek meghatározását.

- (35) Végezetül a Bizottság megjegyezte, hogy ezen ágazat Franciaországban létrehozott vállalkozásainak termelési költségeit csökkentve ez az adójóváírás alkalmas arra, hogy megerősítse pozíciójukat európai versenytársaikhoz képest. Tehát felvetette erre vonatkozóan, hogy vajon a verseny torzulásai és a kereskedelemre gyakorolt hatások megfelelően korlátozottak-e, oly módon, hogy a támogatás teljes mértéke pozitív.

#### 4. AZ ÉRDEKELTEK ÉSZREVÉTELEI

- (36) Az Ubisoft, TIGA <sup>(4)</sup>, GAME <sup>(5)</sup>, APOM <sup>(6)</sup> és EGDF <sup>(7)</sup> hangsúlyozzák, hogy a videojátékok szerintük kulturális termékek. Hangsúlyozzák, hogy a játék általában, és annak a többi kulturális területtel – mint a mozi, a zene és a képzőművészetek – való kölcsönhatásai az emberiség egyik legrégebbi kulturális hagyománya. A videojátékokat úgy mutatják be, mint olyan audiovizuális termékeket, amelyek képesek hatással lenni a játékosok képzeletére, gondolkodásmódjára, nyelvezetére és kulturális tapasztalataira, különösen a 15–25 éves korosztályban. Szerintük a videojátékok a nyelven és a humoron, a zenén, a környezetben (különösen az építéset, vidék), a figurákon (ruhaviselet, származás) keresztül, valamint a forgatókönyvön, az érintett témákon és történeteken vagy a játszhatóságon keresztül tükrözik azt a kulturális környezetet, amelyben készültek. Például a GAME hangsúlyozza, hogy a német videojátékok gyakran Németországban vagy Európában játszódnak, és tipikusan helyi történeteken alapulnak (például Siedler, amely az 1500-as években játszódó stratégiai játék). Az amerikai produkciók ezzel ellentétben gyakran Amerikában játszódnak, és hollywoodi esztétikumot jelenítenek meg. A japán játékok gyakran nemzeti mítoszokon és a japán rajzfilmek stílusán alapulnak.
- (37) Ugyanezen harmadik felek azon a véleményen vannak, hogy az intézkedés kereskedelemre és versenyre gyakorolt hatása korlátozott lesz, és hogy nem jelent tényleges veszélyt a hazai, nevezetesen a német és a brit gyártókra. Az EGDF elsősorban azt hangsúlyozza, hogy az intézkedés a bejelentett formájában, lehetővé téve két év alatt 15–30 terv 20 % körüli finanszírozását, csak korlátozott torzulást fog előidézni, amennyiben minden évben és minden tagállamban 1 500 videojátékot dobnak piacra. A TIGA ezenkívül megjegyzi, hogy a verseny

<sup>(4)</sup> Trade association representing the business and commercial interests of games developers (A videojáték-gyártók gazdasági és kereskedelmi érdekeit az Egyesült Királyságban és Európában képviselő szakmai társulása).

<sup>(5)</sup> Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V. (A videojáték-gyártók németországi szövetségi társulása).

<sup>(6)</sup> Multimédia alkotások gyártóinak társulása.

<sup>(7)</sup> European Games Developer Federation (Videojáték-gyártók Európai Szövetsége).



fő torzulásai harmadik országokból származnak, elsősorban Kanadából, ahol a hatóságok sokkal aktívabb támogatási politikát folytatnak a videojáték-iparuk területén. Néhány harmadik fél azt is hangsúlyozza, hogy ennek az intézkedésnek az is lehetne a hatása, hogy az egész Európai Közösségben ösztönözze a videojáték-gyártást. A GAME osztja ezt a nézőpontot, mindenesetre azzal a feltétellel, hogy az alvállalkozási költségeket figyelembe lehessen venni a támogatható költségekben: ellenkező esetben a kedvezményezett vállalkozások arra lennének készítetve, hogy inkább internalizálják a költségeiket, mintsem hogy alvállalkozást vegyenek igénybe.

(38) Az ISFE<sup>(8)</sup>, mely a videojáték-kiadókat képviseli (különösen Sony, Microsoft, Nintendo, Vivendi) ezzel ellentétben úgy véli, hogy a videojátékok nem tekinthetők kulturális termékeknek, csupán interaktív szórakoztató termékeknek. Míg a filmnézők csendben szemlélik a művet, a játékos elsődleges tevékenysége a személyre szabott és interaktív részvétel a játékban, ahol a játék által elmesélt történetnek nincs valós jelentősége. A filmektől eltérően, a videojátékoknak nem célja gondolatok vagy kulturális üzenetek közvetítése. Ellenkezőleg, fő értékük a játszhatóság és a játékosokkal való interakció. Az ISFE hangsúlyozza, hogy a videojátékokat szoftvereknek kell tekinteni, és nem audiovizuális termékeknek. Az ISFE azt is vitatja, hogy az úgynevezett művészeti költségek a videojáték tervezési költségeinek több, mint 50 %-át tennék ki. Az ISFE szerint éppen ellenkezőleg az egyértelműen a játszhatósággal összefüggő szoftverköltések azok, melyek a túlnyomó részt alkotják, és a gyártási költségek akár 70 %-át képviselik. Az ISFE szerint ez az adójóváírás a francia hatóságok részéről a videojátékok tényleges jellegének téves megítélését szemléltetné.

(39) Az ISFE azt sem zárja ki, hogy az intézkedésnek kedvezőtlen hatásai lehetnek a versenyre, a franciaországi videojáték-készítő csoport gyártási költségeinek a csökkentésével és más tagállamok beruházásainak Franciaországba történő kihelyezésének bátorításával. Az ISFE azon a véleményen van továbbá, hogy ez az adójóváírás bátorítani fogja azon videojátékok gyártását, amelyek nem felelnek meg a piac igényeinek, és a kereszttámogatás kockázatát jelenti, lehetővé téve a gyártóknak a „kulturális” játékaikhoz kapott támogatás felhasználását ahhoz, hogy egyértelműen kereskedelmi játékok gyártását finanszírozzák. Az ISFE mindamellett jóváhagyja a franciaországi videojátékok támogatási elvét, de hangsúlyozza, hogy a kutatási, fejlesztési és innovációs állami támogatások közösségi keretszabályozása megfelelőbb jogi alap lehetne egy ilyen támogatáshoz<sup>(9)</sup>.

(40) Az ADESE<sup>(10)</sup> megjegyzései hasonlóak. Az ADESE úgy véli, hogy a videojátékokat elsősorban számítógépes programoknak kell tekinteni, és nem audiovizuális termékeknek, hogy a videojáték gyártási költségei elsősorban technológiai és nem művészeti jellegűek, és hogy ezért megfelelőbbek lennének a kutatási és fejlesztési támogatások. Az ADESE azt is megjegyzi, hogy az intézkedésnek kedvezőtlen hatása lehet a tagállamok közötti versenyre és kereskedelemre és különösen a spanyol iparra. Végezetül az ADESE hangsúlyozza a szubjektív értékelés veszélyét a kiválasztási kritériumok alkalmazásával megbízott szakértői bizottság részéről, ami megkülönböztetés forrása lehet.

##### 5. A FRANCIA HATÓSÁGOK ÁLTAL AZ ELJÁRÁS MEGINDÍTÁSA KÖVETKEZTÉBEN MEGHOZOTT PONTOSÍTÁSOK ÉS MÓDOSÍTÁSOK

(41) Az eljárás megindítása és a Bizottsággal való kapcsolatfelvétel nyomán a francia hatóságok bizonyos pontosításokat és módosításokat végeztek az adójóváírás-tervezetben.

(42) Megerősítették, hogy az európai vállalkozások állandó francia intézményei szintén az adójóváírás kedvezményezettjei lehetnek a jogi formájuktól függetlenül.

(43) Ami az azt célzó kritériumot illeti, hogy a „nagyon erőszakos” játékokat kizárják az adójóváírás kedvezményéből, a francia hatóságok azt is kifejtették, hogy a támogatható játékok meghatározásával megbízott szakértői bizottság kizárólag a meglévő páneurópai besorolási rendszerre támaszkodik: a PEGI<sup>(11)</sup> rendszerre, amely részletesen kifejti az erőszakos és különösen a nagyon erőszakos szituációkat (a „18+” osztályba sorolt videojátékok). A PEGI-rendszer alapján a „18+” osztályba sorolt összes játékot kizárják az adójóváírás kedvezményéből.

(44) A francia hatóságok egyébként mélyrehatóan módosították a kiválasztási tesztet. Amellett, hogy az adójóváírásban való részesüléshez a játéknak mindig 150 000 euro feletti fejlesztési költséggel kell rendelkeznie, és nem tartalmazhat pornográf jellegű vagy nagyon erőszakos képsorokat, az alábbi jelentős módosításokra került sor:

(45) Ezentúl a játékot elsősorban európai szerzők és kreatív munkatársak közreműködésével kell létrehozni.

<sup>(8)</sup> Interactive Software Federation of Europe (Interaktív szoftverek Európai Szövetsége).

<sup>(9)</sup> HL C 323., 2006.12.30., 1. o.

<sup>(10)</sup> Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (Szórakoztató szoftverforgalmazók és -kiadók spanyol társulása).

<sup>(11)</sup> A PEGI (Pan-European Game Information), amelyet az ISFE indított el 2003-ban, egy videojáték-osztályozási rendszer, amelynek célja az európai nemzeti rendszerek egyesítése. Megkapta az Európai Bizottság támogatását.

- (46) Ezentúl a játéknak minimálisan 14 pontot kell kapnia (a 22-ből) az alábbi táblázatban található kritériumok alapján:

Kritérium	Pontszám
1. Örökség	Max. 4 pont
A játék az európai történelmi, művészeti és tudományos örökség elismert művének adaptációja. VAGY	4 pont
A játékot egy film, audiovizuális mű, irodalmi vagy művészeti alkotás vagy európai rajzfilm inspirálta.	2 pont
2. Eredeti alkotás	Max. 2 pont
A játék eredeti alkotás (eredeti forgatókönyv/kreatív grafikai vagy hangvilág)	0–2 pont
3. Kulturális tartalom	Max. 8 pont
A játék elbeszélésen alapszik.	3 pont
A művészeti költségek <sup>(1)</sup> a gyártási költségvetés több, mint 50 %-át képviselik.	2 pont
A játék leírásának eredeti változata franciául készül.	1 pont
A játék az Európai Unióban érvényben lévő legalább három hivatalos nyelven kerül kiadásra eredeti változataiban.	1 pont
A játék az európai állampolgárokat érintő politikai, szociális vagy kulturális problémákkal foglalkozik, és/vagy sajátos értékeket közvetít az európai társadalmaknak.	1 pont
4. A költségek európai helyhez kötése és az alkotó munkatársak nemzetisége	Max. 5 pont
A megvalósítási költségek legalább 80 %-a az Európai Unió területén merül fel.	1 pont
A játékba európai kreatív munkatársakat vonnak be.	0–4 pont
5. Kiadói és technológiai újítás	Max. 3 pont
A játék 1-3 újítást tartalmaz az alábbi hat terület közül: felhasználó/gép interfész, a felhasználók által sugallt tartalom, mesterséges intelligencia, hű ábrázolás, többjátékos interaktivitás és funkcionalitások, elbeszélő szerkezet.	0–3 pont
Az elérhető pontok maximális száma	22 pont

(<sup>1</sup>) Az adójóváírás szempontjából támogatható kiadások megfelelnek a tervezési és alkotási kiadásoknak. A művészeti kiadások fedezik a személyzettel kapcsolatos azon költségeket (javadalmazás és szociális terhek), melyek a rendezőnek, a rendező-asszisztensnek, a művészeti igazgatónak, a forgatókönyvvel, az animációval és a hangi környezettel megbízott személyeknek járnak. A művészeti költségek nem fedezik a személyzettel kapcsolatos azon költségeket, amelyek a programozással megbízott személyeknek járnak, a közvetlenül a videojáték elkészítésére fordított, az értékcsökkenési leírást, az egyéb működési kiadásokat.

- (47) Mint ahogy ezt előírták az eljárás megindításáról szóló határozatban, a francia hatóságok 2005–2006-ban elvégezték a szimulációkat a Franciaországban gyártott videojátékok alapján. Ily módon, az eljárás megindításáról szóló határozatban leírt kritériumok alapján a szimuláció azt mutatja, hogy a játékok 49 %-a lett volna támogatható. A (46) bekezdésben leírt új kritériumok alapján a videojátékok 31 %-a lett volna támogatható.

EUR értékhatárig tartalmazhatják a támogatható költségek. Másrészt elfogadták azt, hogy többé nem rögzítik az „egyéb működési költségeket” (azaz a személyzeti költségeken és az értékcsökkenési leírason kívüli költségeket) a személyzeti költségek 75 %-át kitevő átalányban, hanem csak a támogatható videojátékok elkészítéséhez ténylegesen szükséges működési költségeket veszik figyelembe.

- (48) Ami a támogatható költségek meghatározásának kérdését illeti, a francia hatóságok egyrészt megnyitották az adójóváírás lehetőségét az alvállalkozás előtt, pontosítva azt, hogy az alvállalkozási költségeket projektenként 1 millió

- (49) Végezetül a francia hatóságok kötelezettséget vállaltak arra, hogy ezt a rendelkezést a hatálybalépése időpontjától számított maximum 4 éves határidőn belül újra bejelentik.

## 6. AZ INTÉZKEDÉSEK ÉRTÉKELÉSE

### 6.1. Az állami támogatás minősítése

- (50) A Szerződés 87. cikkének (1) bekezdése a következőképpen rendelkezik: „Ha e szerződés másként nem rendelkezik, a közös piaccal összeegyeztethetetlen a tagállamok által vagy állami forrásból bármilyen formában nyújtott olyan támogatás, amely bizonyos vállalkozásoknak vagy bizonyos áruk termelésének előnyben részesítése által torzítja a versenyt, vagy azzal fenyeget, amennyiben ez érinti a tagállamok közötti kereskedelmet”.
- (51) Az e határozat tárgyát képező intézkedés lényege egy adójóváírás, mely rendes körülmények között a kedvezményezettek által fizetendő társasági adóból történő levonásból származik. Semmi kétség sem fér tehát ezen intézkedés állami forrás jellegéhez.
- (52) Ezen intézkedés célja a kedvezményezett vállalkozások gyártási költségeinek csökkentése, és egyértelműen előnyt jelent, mely emellett szelektív is, amennyiben egyedül a videojáték-gyártó ágazat részesülhet benne. Ez az intézkedés tehát szelektív előny, amely a verseny torzulásához vezethet a Szerződés 87. cikkének (1) bekezdése értelmében.
- (53) Ezenfelül a francia hatóságok által a piaci részesedésekről szolgáltatott információk szerint, és amelyek csak a videojáték-kiadók számára állnak rendelkezésre, a három nagy francia videojáték-kiadó, vagyis az Ubisoft, Atari és VUGames, 2005-ben a videojáték-kiadás piacának 6,4 %-át, 3,5 %-át, illetve 4,4 %-át képviselték; e piacot az Egyesült Királyság, Németország, Franciaország, Spanyolország és Olaszország alkotja. A Franciaországban létesített stúdiók, amelyeknek az intézkedést szánták, e kiadók üzleti forgalmának csak korlátozott hányadát képviselik (25 % az Ubisoft, 10 % az Atari és 2 % a VUGames esetében). Mindazonáltal nem elhanyagolható hányadot képviselnek e kiadók piaci részesedésében a fent említett öt tagállamban. Az intézkedésnek nyilvánvalóan hatása van a Közösségen belüli kereskedelemre.
- (54) Az előző megfontolásokra tekintettel a Bizottság arra a következtetésre jutott, hogy a szóban forgó intézkedés a Szerződés értelmében vett állami támogatásnak minősül.

### 6.2. A támogatások jogszerűsége

- (55) 2007. január 31-én, a televíziós sugárzás modernizálására és a jövőbeni televíziózásra vonatkozó törvénytervezetről folytatott vita alkalmával a francia parlament elfogadta az adójóváírást bevezető cikktervezetet, melyet megküldtek a Bizottságnak, és amely alapján az megindította a vizsgálá-

lati eljárást. Ezt a törvényszöveget 2007. március 7-én hirdették ki a *Journal Officiel*-ben (a francia hivatalos közlönyben). Mindazonáltal a francia hatóságok megerősítették, hogy a végrehajtási rendeleteket nem fogadják el a Bizottság végleges határozata előtt.

- (56) A Bizottság tehát levonhatja azt a következtetést, hogy a támogatási intézkedést nem hajtották végre, így tehát a francia hatóságok betartották a Szerződés 88. cikkének (3) bekezdésében szereplő kötelezettségeiket.
- (57) A francia hatóságok egyébként kötelezettséget vállaltak arra, hogy módosítják a törvényszöveget és a végrehajtási rendelet-tervezeteket annak érdekében, hogy azokban elvégezzék az 5. szakaszban jelzett módosításokat.

### 6.3. A támogatások közös piaccal való összeegyeztethetősége

- (58) Elsősorban, és a Bíróság által a Matra-ítéletben<sup>(12)</sup> megállapított elvet alkalmazva, a Bizottságnak meg kell győződnie arról, hogy az adójóváíráshoz jutás feltételei nem tartalmazzanak a Szerződésnek az állami támogatásoktól eltérő területekre vonatkozó rendelkezéseivel ellentétes záradékokat és különösen arról, hogy nem tartalmazzanak semmilyen, nemzetiségen alapuló megkülönböztetést.
- (59) Ezen a ponton meg kell jegyezni, hogy az intézkedés nem tartalmaz semmilyen megkötést az alkalmazott személyzet nemzetiségét vagy a támogatható költségek felmerülésének helyét illetően. A francia hatóságok 1 millió euro értékhatárig bevették az alvállalkozási költségeket a támogatható költségekbe, és megerősítették, hogy ezek a költségek támogathatók attól függetlenül, hogy az alvállalkozó vállalkozás székhelye Franciaországban van-e, vagy egy másik tagállamban.
- (60) Az intézkedés hozzáférhető a Franciaországban letelepedett videojáték-gyártó vállalkozások számára, beleértve az európai vállalkozások állandó francia intézményeit, mint ahogy ezt a francia hatóságok megerősítették azokban az észrevételekben, amelyeket az eljárás megindításáról szóló határozatot követően fogalmaztak meg. A Bizottság úgy tekinti, hogy az adójóváírás kedvezményének az így meghatározott vállalkozásokra történő korlátozása, a francia adószabályokat figyelembe véve, a Franciaországban történő adózás velejárója a társasági adó szempontjából, tehát a támogatási intézkedés adójellege igazolja azt.

- (61) A Bizottság tehát azt a következtetést vonhatja le, hogy a támogatási intézkedés a Szerződés állami támogatásoktól eltérő területekre vonatkozó rendelkezéseinek semmilyen megsértését nem tartalmazza.

<sup>(12)</sup> A 3. lábjegyzetben említett Matra kontra Bizottság ítélet.

(62) Másodsorban, ami az intézkedésnek az állami támogatásokra vonatkozó közösségi szabályokkal való összeegyeztethetőségét illeti, a Bizottság megjegyzi, hogy a francia hatóságok a Szerződés 87. cikke (3) bekezdésének d) pontja alapján jelentették be az intézkedést. Mint ahogy a Bizottság az eljárás megindításáról szóló határozatában jelezte, elemezni kell ezen intézkedésnek az említett cikk tekintetében való összeegyeztethetőségét az alábbi kérdések alapján:

1. Vajon az intézkedés a kultúra előmozdításának tényleges célkitűzését irányozza elő?
2. Az intézkedést oly módon dolgozták ki, hogy elérje kulturális célkitűzését? Különös tekintettel az alábbiakra:
  - a) Megfelelő eszköz-e, vagy vannak-e más, jobban megfelelő eszközök?
  - b) Van-e megfelelő ösztönző hatása?
  - c) Vajon arányos-e? Vajon ugyanez az eredmény elérhető lenne-e kevesebb támogatással?
3. Vajon a verseny torzulása és a kereskedelemre gyakorolt hatások korlátozottak-e oly módon, hogy a támogatás globális mérlege pozitív legyen?

#### A kulturális célkitűzés megléte

(63) Arra az általános kérdésre, hogy vajon a videojátékok tekinthetők-e kulturális termékeknek, a Bizottság megjegyzi, hogy az UNESCO elismeri a videojáték-ipar kulturális ipari jellegét, valamint szerepét a kulturális sokszínűség területén<sup>(13)</sup>. Tudomásul veszi egyes harmadik felek és a francia hatóságok által előterjesztett érveket is, különösen azokat, amelyek szerint a videojátékok olyan képeket, értékeket, témákat közvetíthetnek, amelyek tükrözik azt a kulturális környezetet, amelyben azokat készítették, továbbá hatást gyakorolhatnak a felhasználók gondolkodásmódjára és kulturális tapasztalataira, elsősorban a fiatal korosztályokban. A Bizottság ebben az összefüggésben azt is megjegyzi, hogy az

UNESCO elfogadott egy megállapodást a kulturális kifejezőmódok sokszínűségének védelméről és előmozdításáról<sup>(14)</sup>. Ezenkívül a Bizottság tudomásul veszi a videojátékok egyre szélesebb körű terjedését a különböző korosztályokban és társadalmi-szakmai kategóriákban, valamint a nők és a férfiak körében.

- (64) Úgy tűnik, hogy a videojátékok fő célkitűzése interaktív szórakozás nyújtása, mint ahogy azt az ISFE hangsúlyozza. Ez ugyanakkor nem akadályozza, hogy egyes videojátékoknak kulturális vonatkozásuk is legyen, mint ahogy ez az eset áll fenn bizonyos színházi formák esetében, amikor a közönséggel való interakció is jelen van. Sőt, az a tény, hogy a videojátékok inkább szoftvereknek tekinthetők, mint audiovizuális termékeknek, semmiben sem érinti azt a tényt, hogy néhány közülük kulturális terméknek is tekinthető a Szerződés 87. cikke (3) bekezdésének d) pontja értelmében. Helyénvaló tehát azt a következtetést levonni, hogy egyes videojátékok kulturális termékeknek képviselnek<sup>(15)</sup>. Ezt egyébként egyértelműen elismerték az eljárás megindításáról szóló határozatban<sup>(16)</sup>.
- (65) A Bizottság azt is megjegyzi, hogy a 87. cikk (3) bekezdésének d) pontjában előírt eltérést, mint a 87. cikk (1) bekezdésében szereplő általános szabálytól való valamennyi eltérést, megszorító módon kell értelmezni. Ily módon a filmművészeti és audiovizuális alkotásokat gyártó ágazatban a filmművészeti és más audiovizuális alkotásokkal kapcsolatos bizonyos jogi szempontokról szóló, a Tanácsnak, az Európai Parlamentnek, a Gazdasági és Szociális Bizottságnak és a Regionális Bizottságnak címzett bizottsági közlemény kimondja: ahhoz, hogy ez az eltérés alkalmazható legyen, „minden tagállamnak ügyelnie kell arra, hogy a támogatás tárgyát képező alkotás tartalma kulturális legyen az ellenőrizhető nemzeti kritériumok szerint (a szubszidiaritás elvének megfelelően)”<sup>(17)</sup>.
- (66) Ezt az elvet kell alkalmazni erre az esetre, és így ellenőrizni kell, hogy a francia hatóságok olyan ellenőrizhető nemzeti kritériumokat dolgoztak-e ki, amelyek lehetővé teszik annak biztosítását, hogy az adójóváírás címén támogatható videojátékoknak kulturális tartalmuk legyen. Pontosán ezért indított vizsgálati eljárást a Bizottság erről az adójóváírásról, mert kétségei merültek fel a francia hatóságok által kezdetben használt kritériumokkal kapcsolatban.
- (67) Elemezni kell tehát az új kiválasztási tesztet annak ellenőrzése érdekében, hogy az megfelel-e a (65) bekezdésben megfogalmazott elvnek.

<sup>(13)</sup> Lásd az UNESCO internetes oldalát, különösen a kulturális iparokra és a kultúrára jelentett kockázatokra vonatkozó oldalakat: [http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL\\_ID=2461&URL\\_DO=DO\\_TOPIC\\*\\*\\*URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=2461&URL_DO=DO_TOPIC***URL_SECTION=201.html).

<sup>(14)</sup> Az UNESCO általános konferenciája által 2005. október 20-án elfogadott megállapodás, amelyet a közösségi jogba a kulturális kifejezések sokszínűségének védelméről és előmozdításáról szóló UNESCO-egyezmény megkötéséről szóló, 2006. május 18-i 2006/515/EK tanácsi határozat (HL L 201., 2006.7.25., 15. o.) vezetett be (melynek szövege elérhető a következő internetes címen: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf>).

<sup>(15)</sup> Az ilyen következtetés sem sérti a nemzeti vagy nemzetközi előírásokból származó videojáték-besorolást vagy -minősítést.

<sup>(16)</sup> (39) preambulumbekkezdés.

<sup>(17)</sup> COM(2001) 234 végleges (HL C 43., 2002.2.16., 6. o.).



- (68) Ahhoz, hogy a videojáték támogatható legyen, a 22 pontból legalább 14-et kell kapnia. A Bizottság által az N 461/05. számú állami támogatásra vonatkozó 2006. november 22-i határozatában (a továbbiakban: „UK Film Tax Incentive” határozat) <sup>(18)</sup> alkalmazott érvelésnek megfelelően a kiválasztási tesztet alkotó különböző kritériumok között meg kell határozni azokat, amelyek helyesnek tekinthetők a videojátékok kulturális tartalmának értékeléséhez, és meg kell győződni arról, hogy az e kritériumoknak adott pontszám elegendő annak biztosítására, hogy a támogatható videojátékok tartalmát kulturálisnak lehessen tekinteni a Szerződés 87. cikke (3) bekezdésének d) pontja értelmében.
- (69) A teszt első része két kritériumot tartalmaz az örökségre vonatkozóan, és úgy tekinthető, mint ami kulturális tartalommal bír. Egyértelműen ez a helyzet azon kritérium esetében, amely alapján 4 pontot adnak, ha a játék az európai történelmi, művészeti és tudományos örökség elismert művének adaptációja. Annak a kritériumnak, amely 2 pontot ad, ha a játékot európai film, audiovizuális, irodalmi vagy művészeti alkotás vagy rajzfilm ihlette, kevésbé erős a kulturális tartalma, mivel azon alkotás kulturális szintjétől függ, amely a videojátékot ihlette. Ezt mindenestre tükrözi az e kritériumnál rendelkezésre álló kevesebb pontszám, amely tehát arányos, és ezért elfogadható.
- (70) A teszt második része maximum 2 pont adását teszi lehetővé a videojáték eredeti jellegének függvényében. Figyelembe veszik a forgatókönyv eredetiségét, valamint a grafikai és a hangzásvilág ötletességét. Úgy tűnik, hogy az audiovizuális termékek ötletességét általában a kulturális tartalmú termékek fontos elemének tekintik. Ezen túlmenően, a kulturális kifejezőmódok sokszínűségének védelméről és előmozdításáról szóló UNESCO-megállapodásban <sup>(19)</sup> az ötletesség lényeges eleme a kulturális kifejezőmódok meghatározásának. Ezen kívül az „eredeti alkotás” kritérium használatát ajánlja az Irodalmi és Művészeti Tulajdonnal Összefüggő Jogok legfelső tanácsa annak érdekében, hogy a multimédia alkotásokat megkülönböztesse a szoftverektől <sup>(20)</sup>. Végezetül, a francia hatóságok által végzett szimuláció azt is megmutatja, hogy valóban szelektív kritériumról van szó, mivel a Franciaországban 2005-ben és 2006-ban gyártott 74 videojátékból csupán 13 kap 1-2 pontot. Ez e kritériumnak a követett kulturális célkitűzés elérése terén nyújtott hatékonyságának mutatója.
- (71) A teszt harmadik részének címe „kulturális tartalom”. Az a kritérium, amely 3 pontot ad az elbeszélésen alapuló videojátékoknak, kulturálisnak tekinthető: ez előírja, hogy a videojáték alapjának forgatókönyvnek vagy történetnek kell lennie, ami kizárja a pusztán szimulációs játékokat (pl. sport vagy harci), amelyek kulturális jellege vitatható lenne. Ez lehetővé teszi azon videojátékok előnyben részesítését, amelyek a filmhez állnak közel, és amelyek kulturális tartalma ezért nyilvánvalóbbnak tűnik.
- (72) Az a kritérium, amely 2 pontot ad azon videojátékoknak, amelyek gyártási költségvetésének 50 %-át a művészeti költségekre fordítják, szintén megfelelő kulturális kritériumnak tekinthető: valójában ez jelzi azt a különleges fontosságot, melyet a videojáték-gyártásban a designnak, a forgatókönyvnek, a dialógusnak és a zenének szentelnek, melyek fontos elemek ahhoz a következtetéshez, hogy a videojáték egészében kulturális tartalommal bír. Az ilyen kritérium tehát lehetővé teszi e játékok előnyben részesítését azokkal szemben, amelyek inkább technikaiak, mint a sport- vagy pusztán szimulációs játékok, melyek kulturális jellege kevésbé nyilvánvaló. A kulturális kifejezőmódok sokszínűségének védelméről és előmozdításáról szóló UNESCO-megállapodás egyébként szintén a művészi vonatkozásra hivatkozik a kulturális tartalom meghatározásához <sup>(21)</sup>.
- (73) Az ISFE kétségbe vonta azt a tényt, hogy egy játék gyártási költségeinek 50 %-a művészeti jellegű lehet, hangsúlyozva, hogy a szoftverköltések általában a gyártási költségek 70 %-át jelentik. Ez az érv nem vonja kétségbe a kritérium érvényességét, éppen ellenkezőleg, megerősítheti azt, amennyiben megerősíti, hogy ez a kritérium lehetővé teszi a videojátékok szigorúbb kiválasztását.
- (74) A Bizottság mindazonáltal megjegyzi, hogy az ISFE által szolgáltatott számok és a francia hatóságok azon kijelentése közötti eltérés, mely szerint bizonyos játékokat a gyártási költségek 50 %-át meghaladó művészeti költségek jellemezhetnek, a figyelembe vett különböző típusú költségekkel magyarázhatók. Így az adójóváírás keretében támogatható költségek egyedül a tervezési és alkotási költségeknek felelnek meg. Nem veszik figyelembe a gyártási költségek egészét, és kizárják például a hibamentesítési és a tesztelési költségeket, amelyek hatása a művészeti költségek rész megnövelése lehetne.
- (75) Ezenkívül meg kell említeni, hogy a francia hatóságok pontos példákat szolgáltatottak a videojáték-gyártás részletes költségvetéseiből, melyek egyértelműen azt mutatták, hogy a művészeti költségek ezekben a nagyobb részt képviselhetik. Ezt erősítik egyébként egyes harmadik felek észrevételei is, köztük az APOM-é, amely hangsúlyozza, hogy a videojátékok kreatív elemei manapság az

<sup>(18)</sup> HL C 9., 2007.1.13., 1. o.

<sup>(19)</sup> 4. cikk 3. pont: „A kulturális kifejezőmódok azok a kifejezőmódok, amelyek az egyének, a csoportok és a társadalmak kreativitásának az eredményei, és amelyek kulturális tartalmat hordoznak”.

<sup>(20)</sup> Az Irodalmi és Művészeti Tulajdonnal Összefüggő Jogok legfelső tanácsának (A multimédia alkotások jogi szempontjaival foglalkozó bizottság) 2005. május 26-i tanulmánya: „A multimédia alkotások jogi rendszere: Szerzői jogok és a beruházók jogi biztonsága”.

<sup>(21)</sup> A 4. cikk 2. pontja szerint a „Kulturális tartalom a szimbolikus értelmezésre, a művészi vonatkozásra és a kulturális értékekre utal, amelyekből erednek, vagy amelyek kulturális identitásokat fejtenek ki.”

- alkotások uralkodó és alapvető elemei, hogy a technológiai elemek és a szoftverek csak eszközök e kreatív elemek szolgálatában, és átlagosan az önköltségnek csak korlátozott részét képezik. A Bizottság végezetül megemlíti, hogy a szoftverköltések változhatnak a játékkonzolok életciklusának függvényében, és ténylegesen magasabbak lehetnek a ciklus elején.
- (76) A fentiekben kifejtett okok miatt a művészeti költségeknek a költségvetésbeli részére alapozott kritérium ebben az esetben helyes kritériumnak tűnik a videojátékok kulturális tartalmának értékeléséhez.
- (77) Az 1 pontot adó kritérium – ha a játék az európai állampolgárokat érintő politikai, szociális vagy kulturális problémákkal foglalkozik, és/vagy sajátos értékeket közvetít az európai társadalmaknak –, szintén helytálló, ha ezek az európai kulturális identitás kifejezései.
- (78) Ami a két nyelvi jellegű kritériumot illeti (a játék leírásának eredeti változata franciául, és a kiadott játék eredeti változata az Európai Unió legalább három nyelvén, köztük franciául), amelyre összesen két pont adható, először is azt kell figyelembe venni, hogy ezeket a kritériumokat majdnem mindig teljesítik a francia hatóságok által benyújtott szimulációban szereplő játékok, és ezen a címen viszonylag kevésbé megkülönböztetők. Másodszorban, bizonyos fenntartások hangoztathatók a videojátékok kulturális tartalmának értékelésére vonatkozó tényleges helytállóságukat illetően. Ugyanis, a nyelv alapvető kulturális fontosságának bárminemű megkérdőjelezése nélkül, úgy tűnik, hogy az kevésbé fontos szerepet játszik a videojátékok kulturális jellegében, mint például egy film vagy egy könyv esetében. Valójában lehetségesnek tűnik a videojátékok nyelvének megváltoztatása az alkotás teljességének megbontása nélkül, egy film szinkronizálása vagy egy könyv lefordítása során viszont már nem ez a helyzet.
- (79) A kiválasztási teszt negyedik része olyan kritériumokat foglal magában, amelyek a költségek felmerülési helyéhez és az alkotó munkatársak nemzetiségéhez kapcsolódnak. Jóllehet az európai alkotók közreműködése közvetlenül hatással lehet a videojáték európai kulturális jellegére, ám ezeknek a keletkezési helyre vonatkozó és nemzetiségi kritériumoknak a videojáték-ágazat saját jellemzőit tekintve nincs közvetlen kapcsolatuk a támogatható videojátékok kulturális tartalmával. A Bizottság a „UK Film Tax Incentive” határozatában ugyanezekre a következtetésekre jutott a brit hatóságok által egy adójóváírási rendelkezés keretében használt hasonló kritériumokat illetően.
- (80) A teszt ötödik része a kiadói és technológiai újtással kapcsolatos kritériumokat foglalja magában. Ezek közvetlenebbül utalnak a videojátékok szoftver-alkotóelemeire, amelyek közül az ISFE egyébként a nem kulturális jelleget hangsúlyozza. Ez az érv elfogadható, és ezeket a kritériumokat nem kell helytállónak tekinteni a támogatható videojátékok kulturális tartalmának értékeléséhez.
- (81) Úgy tűnik tehát, hogy a maximális 22 pontból 14-et érnek azok a kritériumok (12 pontot, ha a nyelvi kritériumokat nem veszik figyelembe), amelyeket ésszerűen úgy kell tekinteni, hogy céljuk a kultúra előmozdítása a Szerződés 87. cikke (3) bekezdésének d) pontja értelmében. Ez tehát a rendelkezésre álló pontok több mint a felét jelenti. A Bizottság egyébként megvizsgálta azt a szélsőséges feltételezett helyzetet, ha egy játék a maximális pontszámot kapná a kulturális szempontból nem helytállónak tekinthető kritériumok és a nyelvi kritériumok alapján. Egy ilyen játék 10 pontot kapna. Tehát még 4 pontot kellene kapnia a kulturális szempontból helytálló kritériumok alapján ahhoz, hogy átlépje a támogathatósághoz szükséges 14 pontos küszöböt. Egyébként ez a „szélsőséges feltételezett helyzet” ritkának tűnik: a francia hatóságok által benyújtott szimulációban szereplő 74 videojátékból csupán hét felel meg ennek a helyzetnek. Közülük hat támogatható, de mindegyikük több, mint 4 pontot kapott a kulturális szempontból helytálló kritériumok közül (és 6-ot a nyelvi kritériumokat figyelembe véve).
- (82) Ezen túlmenően a Bizottság megjegyzi, hogy ez a pontos kritériumegyüttesen alapuló új kiválasztási teszt lehetővé teszi a szubjektivitás kockázatának csökkentését a videojátékok szakértői bizottság által történő értékelésében.
- (83) Végezetül a Bizottság megemlíti, hogy a francia hatóságok által javasolt új kiválasztási teszt megszorítóbb, mint az eredetileg megküldött teszt. Ily módon, az eljárás megindításáról szóló határozatban leírt kritériumok alapján, a francia hatóságok által szolgáltatott szimulációk azt mutatják, hogy a Franciaországban 2005–2006-ban gyártott videojátékok 49 %-a támogatható lett volna, a jelenlegi teszt alapján támogatható 31 %-kal szemben. Ahogy azt a Bizottság az eljárás megindításáról szóló határozatában hangsúlyozta, „ha az intézkedés elérné, hogy a videojátékok nagy százalékának gyártását támogassa, akkor kiderülhetne, hogy eltért a bevallott célkitűzésétől: a kultúra előmozdításától, és ekkor ipari célja lehetne”<sup>(22)</sup>. A videojátékok különleges ágazatának sajátos jellemzői alapján az a tény, hogy a játékok közel 30 %-át kiválasztották, azt mutatja, hogy az intézkedésnek nem pusztán ipari támogatási célkitűzése van egy adott ágazat számára.

(22) (41) preambulumbekkezdés.

- (84) Azt a következtetést kell tehát levonni, hogy a francia hatóságok olyan ellenőrizhető nemzeti kritériumokat dolgoztak ki, amelyek lehetővé teszik annak biztosítását, hogy az adójóváírás címén támogatható videojátékok tartalma valóban kulturális, valamint hogy a támogatási intézkedés betölti tényleges célkitűzését: a kultúra előmozdítását.

*Vajon az intézkedés oly módon került kidolgozásra, hogy betöltse ezt a kulturális célkitűzést?*

- (85) A Bizottságnak meg kell győződnie arról, hogy az intézkedés megfelelő, hogy elegendő ösztönző hatása van, és hogy arányos.

#### Megfelelő eszköz

- (86) Az első pontot illetően a francia hatóságok kifejtették, hogy az adójóváírás szerintük a legmegfelelőbb eszköz a kívánt célkitűzés teljesítéséhez. A francia hatóságok tervbe vették azt a lehetőséget, hogy ezt az intézkedést a kutatásra, fejlesztésre és újításra szánt állami támogatások közösségi keretszabályozása alapján jelentik be, amit egyébként az ISFE indítványozott, de ettől elálltak, mivel ez a jogi alap különösen nem tette lehetővé a beavatkozásnak a támogatható videojátékok kulturális tartalmával való összekapcsolását és a videojáték-kínálat bizonyos sokszínűségének biztosítását. Ez a keretszabályozás nem tette volna lehetővé ugyanazon szintű támogatás nyújtását sem, mint az adójóváírás. A Bizottság elismeri, hogy az adójóváírás ebben a formában ténylegesen lehetővé teszi az állami támogatásnak a kulturális tartalmú játékok felé való irányítását, és ily módon megfelelő eszközként jelenik meg a követett kulturális cél eléréséhez. A Bizottság egyébként hangsúlyozza, hogy a Szerződés 87. cikke (3) bekezdésének d) pontja alapján a korábbi határozatokban<sup>(23)</sup> már döntött az adójóváírás formáját öltő intézkedések összeegyeztethetőségéről.

#### Ösztönző hatás

- (87) A videojáték-piac elemzése a kínálat koncentrációs tendenciájával jellemezhető, ami káros hatással lehet a független gyártási stúdiókra, vagyis a kínálat sokszínűségére<sup>(24)</sup>. A videojátékok piaca jelentős mértékben világ-

piac, amelyen a játékkonzolra készített játékok az eladások kétharmadát képviselik. Ezt a piacot nagymértékben uralják a játékkonzol-gyártók, akik olyan engedélyezési és licencrendszert kényszerítenek a videojáték-gyártókra, mely a játék végső árának 20 %-át is kiteheti.

- (88) Ezenkívül a piacot a műszaki előírások töredezettsége és az interoperabilitás hiánya jellemzi. A keresletet a háztartási videojáték-berendezések (játékkonzolok és PC-k) szabályos, átlagosan hatvétenkénti megújulása és kicserélése jellemzi.

- (89) Következésképpen a videojáték-ipar a folyamatos újkezdés fázisában van, igen rövid gyártási ciklusokkal és jelentős beruházásokkal. Ezen felül a gyártási költségek elsősorban a kiadási piacon írhatók le, nem úgy, mint például a filmek gyártási költségeinek különbségénél, melyek a televíziós közvetítési jogokkal vagy DVD eladásokkal szemben is leírhatók.

- (90) Ebben az összefüggésben, a benyújtott információk szerint, a francia videojáték-ipart általában kisméretű gyártási stúdiók jellemzik (kevesebb, mint 20 alkalmazott), melyek nem rendelkeznek elegendő pénzügyi kapacitással, és ennélfogva a fejlesztéseik finanszírozását illetően függenek a kiadóktól. A fejlesztési stúdiók kiadók által történő javadalmazásának rendszere az eladások függvénye, melyeket már fedeztek a kiadók által megelőlegezett gyártási költségek. A francia hatóságok hangsúlyozták, hogy azon „kulturális” videojátékok száma, amelyek teljesíteni tudnak ezen adójóváírás kiválasztási tesztjét, 2000 óta folyamatosan csökken. Elsősorban és példaként hangsúlyozzák, hogy egyre kevesebb történelmi összefüggésű videojáték (Versailles, Pompei, Egyiptom) van azóta, hogy az e típusú videojátéokra szakosodott gyártási stúdió, a Cryo Interactive megszűnt.

- (91) Az e határozat 5. szakaszában leírt kritériumokon alapuló adójóváírásnak előnyben kellene részesítenie a kulturális tartalmú videojátékok gyártását azon játékokkal szemben, amelyek pusztán szórakoztatóak, az előbbieknél gyártási költségeinek csökkentésével. Azt a következtetést kell tehát levonni, hogy az intézkedés alkalmas arra, hogy elegendő ösztönző hatása legyen a célkitűzéséhez képest.

#### Arányosság

- (92) A Bizottság megjegyzi, hogy a támogatás intenzitása csupán 20 %, ami viszonylag alacsony a kulturális területen általában engedélyezett támogatások intenzitásával összehasonlítva. A rendes körülmények között engedélyezett intenzitás a mozi és az audiovizuális gyártás területén 50 %.

<sup>(23)</sup> Lásd például az N 45/06. sz. ügyről szóló, 2006. május 16-i határozatot – Adójóváírás a hanglemezgyártáshoz (HL C 293., 2006.12.2., 6. o.) és a 84/04. és a 95/05. sz. ügyről szóló, 2006. március 22-i határozatot – Támogatási rendszerek a mozinak és a televíziózásnak (HL C 159., 2005.6.30., 24. o.).

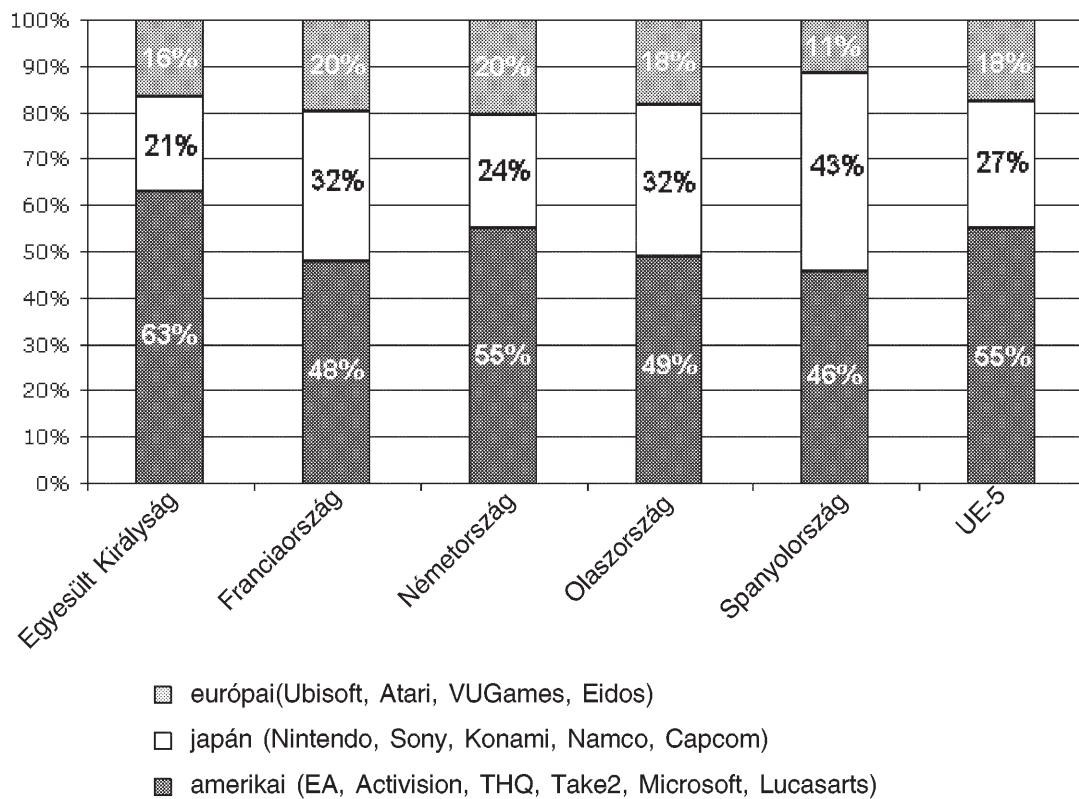
<sup>(24)</sup> Források: Digital Broadband content – the online computer and video game industry, OECD, DSTI/ICCP/IE(2004)13/FINAL, melyet 2005/05/12-én tettek közzé; Fries úr jelentése Francis Mer, gazdasági, pénzügyi és ipari miniszter úrnak és Nicole Fontaine, megbízott ipari miniszterasszonynak. – Javaslatok a videojáték-ipar franciaországi fejlesztésére (2003. december 22.).

- (93) A Bizottság egyébként megjegyzi, hogy a támogatható költségek alapját ezentúl helyesen és pontosan határozzák meg: így egyedül a támogatás kedvezményezettje által a személyzeti költségeken és az értékcsökkenési leíráson kívül ténylegesen viselt működési költségeket veszik figyelembe. Ezt a kiadástípust már nem határozzák meg a személyzeti költségek 75 %-át kitevő átalányban.
- (94) Helyénvaló tehát az a következtetés, hogy az intézkedés arányos is. Ezenkívül, mivel egyedül a támogatható játékok gyártása kapcsán ténylegesen felmerült költségeket veszik figyelembe, az ISFE által a kulturális játékok és a kereskedelmi játékok közötti keresztfinanszírozás

kockázatával kapcsolatban kifejezett aggodalomnak már nincs értelme.

*Vajon a verseny torzulásai és a kereskedelemre gyakorolt hatások korlátozottak-e oly módon, hogy a támogatás globális mérlege pozitív legyen?*

- (95) A francia hatóságok által benyújtott számok alapján úgy tűnik, hogy a videojátékok piacán a fő versenytársak a japánok és az észak-amerikaiak. Ily módon 2005-ben az európai kiadók piaci részesedése a főbb európai piacokon soha nem haladta meg a 20 %-ot, és átlagosan 18 % volt, mint ahogy ezt az alábbi grafikon is mutatja:



- (96) Ezeket a számokat támasztja alá az a lista, melyet az ISFE nyújtott be a 2006-ban Franciaországban 50 legtöbbet eladott videojátékokról: 21-et japán vállalkozások adtak ki, 19-et amerikai vállalkozások és 10-et európai vállalkozások. Ezeket az adatokat erősíti meg a videojáték-vállalkozások üzleti forgalma szerinti besorolás is, melyet az Európai Audiovizuális Megfigyelő Intézet készített 2003-ban, mely azt jelzi, hogy az első négy vállalkozás japán és amerikai.
- (97) Azon francia kiadók piaci részesedései, amelyek közvetett módon részesülnek az adójóváírásból, ha az adójóváírás

keretében támogatható stúdiók által gyártott videojátékokat adnak ki, logikusan mérsékeltebbek: 2005-ben a három fő francia kiadó, az Ubisoft, az Atari és a VU Games, a (95) preambulumbekzdésben szereplő grafikonban említett öt tagállamból álló videojáték-kiadói piac 6,4 %-át, 3,5 %-át és 4,4 %-át képviseltek. Ezenkívül, e Franciaországban levő kiadók csak elhanyagolható részt képviselnek e kiadók piaci részesedéséből: 25 % az Ubisoft (vagyis az ezen öt tagállamból álló piac 1,6 %-a), 10 % az Atari (vagyis 0,35 %) és 2 % a VU Games (elhanyagolható rész).



- (98) Ezen túlmenően hangsúlyozni kell, hogy a Franciaországban gyártott videojátékok viszonylag kis részét támogatják: a 2005–2006-ban Franciaországban gyártott videojátékokra vonatkozó szimuláció azt mutatja, hogy elvileg közülük csupán 30 % részesülhetne adókedvezményben.
- (99) Azt is meg kell említeni, hogy az eljárás megindítása nyomán észrevételeket megfogalmazó videojáték-gyártó társulások, mint a TIGA, GAME, APOM és az EGDF, szintén hangsúlyozták az intézkedés nemzeti iparaikra gyakorolt csekély hatását. Az EGDF, amely 500 stúdiót képvisel tíz tagállamban, elsősorban azt hangsúlyozta, hogy az intézkedés a bejelentett formájában, két év alatt 15–30 terv 20 % körüli finanszírozását lehetővé téve, csak korlátozott torzulást fog előidézni, amennyiben minden évben 1 500 videojátékot dobnak piacra. Ezek az észrevételek annál is inkább jelentősek, mivel azokat az eljárás megindításáról szóló határozatban leírt tervezet alapján fogalmazták meg, amelynek alkalmazási köre azóta csökkent.
- (100) Az intézkedésnek a GAME által felismert potenciálisan kedvezőtlen hatása lehetett volna a kereskedelemre, mivel Franciaország eredeti javaslatában az alvállalkozói költségeket nem vették figyelembe támogatható költségként. Ez arra ösztönözte volna a kedvezményezett vállalkozásokat, hogy alvállalkozások igénybevétele helyett internalizálják a költségeiket, ami szokásos gyakorlat ebben az ágazatban. Ez éppen a más tagállamokban székhellyel rendelkező vállalkozások kárára valósult volna meg, vagyis a Közösségen belüli kereskedelem kárára. Mindazonáltal ezt a kedvezőtlen hatást elhárították, mivel a francia hatóságok elfogadták, hogy az alvállalkozási költségeket bevegék a támogatható költségek közé, projektenként 1 millió euro határértékig.
- (101) A Bizottság úgy véli, hogy ez a határérték, amelyet költségvetési okok indokolnak, elfogadható ebben az esetben, amennyiben a gyakorlatban nem érinti a Franciaországban gyártott videojátékok többségét. Ugyanis a francia hatóságok által szolgáltatott információk szerint a szimulációjukban szereplő 74 videojátékból 64-nek volt 2 millió euro alatti gyártási költségvetése, nyolcnak kettő és öt millió euro közötti költségvetése, és kettőnek volt öt millió eurót meghaladó gyártási költségvetése. Figyelembe véve ezt az átlagos gyártási költségvetési szintet, az alvállalkozási költségekre vonatkozó egy millió eurós értékhatár a jelek szerint nem akadályozná jelentősen az alvállalkozások igénybevételét. A videojátékok gyártási költségvetésének franciaországi alakulása függvényében a Bizottság fenntartja magának a jogot, hogy felülvizsgálja ezt az értékhatár-szintet, ha a francia hatóságok – kötelezettségeinek megfelelően – a végrehajtást követő négy éven belül újra bejelentik ezt a támogatási intézkedést.
- (102) Ezenkívül, a Bizottság úgy véli, hogy az adójóváírás hatása a versenyre annál is inkább korlátozott lesz, mivel igen jelentős a videojáték-piac, 2003-ban az Egyesült Államokban 21 milliárd dollár nagyságrendű, amelyet évi 13 %-osra becsült, hosszú távú intenzív növekedés jellemez, továbbá ezen a piacon az árak viszonylag rögzítettek.
- (103) Végezetül a Bizottság megjegyzi, hogy a harmadik felek közül kettő előre feltételezte az intézkedésnek a kereskedelemre és a versenyre gyakorolt potenciálisan kedvezőtlen hatását. Az ISFE jelezte, az intézkedés veszélye, hogy a beruházásokat Franciaországba helyezik át, és az ADESE az intézkedés potenciálisan kedvezőtlen hatását hangsúlyozta, elsősorban a spanyol iparra vonatkozóan. Ezek a harmadik felek mindenesetre semmilyen olyan számadatot vagy részletes magyarázatot nem szolgáltatottak, amelyek lehetővé tennék a Bizottság számára e potenciális veszélynek a felmérését. A Bizottság ezenkívül megjegyzi, hogy az ISFE és az ADESE videojáték-kiadókat és -terjesztőket képvisel. Ugyanakkor, mint ahogy ezt már a (37) preambulumbekkezdésben kifejtették, azok a gyártói társulások, amelyek a támogatás potenciális kedvezményezettjeinek közvetlen versenytársait jelentik, arra a következtetésre jutottak, hogy kizárható a versenyre gyakorolt ilyen veszély. A Bizottság egyébként úgy véli, hogy a támogatásban részesülő fejlesztési stúdiók nincsenek olyan helyzetben, hogy piaci hatalmat gyakoroljanak a kiadókra, amint ez a (90) preambulumbekkezdésben szerepel. Ezekben az észrevételekben az Ubisoft, az egyik legjelentősebb francia kiadó egyébként hangsúlyozta a támogatás szintén jótékony hatását, amely a videojátékok gyártási költségeinek csökkentése révén lehetővé teszi a kiadók pénzügyi kockázatának csökkentését, valamint az európai kínálat fejlesztését is.
- (104) A Bizottság ezen túlmenően úgy véli, hogy az adójóváírás nem ér el olyan arányokat, amely képes lenne módosítani a vállalkozások azon döntéseit, amelyek beruházásaik helyszínének megválasztására vonatkoznak, tekintettel ezen döntések egyéb paramétereire, különösen a foglalkoztatási és javadalmazási feltételekre. Ami elsősorban az intézkedésnek a spanyol iparra gyakorolt hatását illeti, a Bizottság egyébként a (95) preambulumbekkezdésben szereplő grafikon alapján megjegyzi, hogy Spanyolországban a legkisebb az európai kiadók piaci részesedése. Azzal ellentétben, amit az ADESE jelent ki, és a részéről pontosabb adatok hiányában, úgy kell tekinteni, hogy ennek a támogatási intézkedésnek nem lesz jelentősebb hatása Spanyolországban, mint a többi tagállamban.
- (105) Tekintettel az előző megfontolásokra, a Bizottság úgy véli, hogy a támogatásnak nem lesz olyan hatása, hogy megerősítse a kedvezményezett vállalkozások piaci erejét, és nem is gátolja a piac szereplőinek dinamikus ösztönzőit, hanem éppen ellenkezőleg, növeli a piaci kínálat sokféleségét. Azt a következtetést kell tehát levonni, hogy a verseny torzulásai és az intézkedésnek a kereskedelemre gyakorolt hatásai korlátozottak, ily módon a támogatás globális mérlege pozitív. A videojáték-előállítás utáni adójóváírás tehát összeegyeztethető a közös piaccal, a Szerződés 87. cikke (3) bekezdésének d) pontja alapján,

ELFOGADTA EZT A HATÁROZATOT:

1. cikk

A Franciaország által előirányzott intézkedés, amely adójóváírást vezet be a videojáték-előállítás javára, összeegyeztethető a közös piaccal, a Szerződés 87. cikke (3) bekezdésének d) pontja alapján.

2. cikk

Ennek a határozatnak a Francia Köztársaság a címzettje.

Kelt Brüsszelben, 2007. december 11-én.

*a Bizottság részéről*

Neelie KROES

*a Bizottság tagja*

---