

II

(Aktai, priimti remiantis EB ir (arba) Euratomo steigimo sutartimis, kurių skelbti neprivaloma)

SPRENDIMAI

KOMISIJA

KOMISIJOS SPRENDIMAS

2007 m. gruodžio 11 d.

dėl Prancūzijos taikomos mokesčio lengvatos už vaizdo žaidimų kūrimą. Valstybės pagalba C 47/06
(ex N 648/05)

(pranešta dokumentu Nr. C(2007) 6070)

(Tekstas autentiškas tik prancūzų kalba)

(Tekstas svarbus EEE)

(2008/354/EB)

EUROPOS BENDRIJŲ KOMISIJA,

atsižvelgdama į Europos bendrijos steigimo sutartį, ypač į jos 88 straipsnio 2 dalies pirmą pastraipą,

atsižvelgdama į Europos ekonominės erdvės susitarimą, ypač į jo 62 straipsnio 1 dalies a punktą,

paprašiusi suinteresuotąsias šalis pateikti savo pastabas, kaip numatyta minėtuose straipsniuose⁽¹⁾, ir atsižvelgusi į šias pastabas,

kadangi:

1. PROCEDŪRA

(1) Apie šią pagalbą priemonę Prancūzijos valdžios institucijos pranešė 2005 m. gruodžio 20 d.

(2) 2006 m. sausio 25 d. raštu Komisija paprašė papildomos informacijos, kuri buvo pateikta 2006 m. vasario 15 d. rašte.

(3) 2006 m. gegužės 3 d. įvyko Komisijos tarnybų ir Prancūzijos valdžios institucijų susirinkimas. Po šio susirinkimo Prancūzijos valdžios institucijos pakeitė šią priemonę ir apie tai pranešė Komisijai 2006 m. birželio 12 d. raštu.

(4) Komisija paprašė su šiais pakeitimais susijusios papildomos informacijos 2006 m. rugpjūčio 1 d. raštu, į kurią Prancūzijos valdžios institucijos, paprašiusios pratęsti terminą, atsakė 2006 m. rugsėjo 18 d. raštu.

(5) 2006 m. lapkričio 22 d. raštu Komisija pranešė Prancūzijai apie savo sprendimą dėl mokesčio lengvatos už vaizdo žaidimų kūrimą pradėti EB sutarties 88 straipsnio 2 dalyje nustatytą procedūrą.

(6) 2006 m. gruodžio 22 d. rašte, kuris užregistruotas 2007 m. sausio 3 d., Prancūzija pateikė savo pastabas.

(7) Komisijos sprendimas pradėti procedūrą buvo paskelbtas *Europos Sąjungos oficialiajame leidinyje*⁽²⁾. Komisija paprašė suinteresuotąsias šalis pateikti savo pastabas dėl aptariamios priemonės.

⁽¹⁾ OL C 297, 2006 12 7, p. 19.

⁽²⁾ Žr. 1 išnašą.

- (8) Komisija gavo šių suinteresuotųjų šalių pastabas:
- TIGA – 2006 m. gruodžio 21 d. raštu,
 - EGDF – 2006 m. gruodžio 22 d. raštu,
 - GAME – 2007 m. sausio 3 d. raštu,
 - ADESE – 2007 m. sausio 3 d. raštu,
 - APOM – 2007 m. sausio 5 d. raštu,
 - ISFE – 2007 m. sausio 5 d. raštu,
 - *Ubisoft* – 2007 m. sausio 8 d. raštu.
- (9) Komisija gavo ir daugiau pastabų, tačiau jos buvo pateiktos praėjus daug laiko nuo tada, kai pasibaigė mėnesio terminas nuo paskelbimo apie sprendimą *Europos Sąjungos oficialiajame leidinyje*, todėl į jas neatsižvelgė.
- (10) Laiku pateiktos pastabos 2007 m. vasario 12 d. raštu buvo nusiųstos Prancūzijai.
- (11) 2007 m. sausio 23 d. rašte, rengdamosi 2007 m. sausio 29 d. susitikimui su Komisija, Prancūzijos valdžios institucijos pranešė Komisijai apie priemonės, apie kurią buvo pranešta, pakeitimus.
- (12) 2007 m. vasario 21 d. Komisija nusiuntė papildomus klausimus.
- (13) 2007 m. kovo 22 d. raštu Prancūzijos valdžios institucijos atsiuntė komentarus, susijusius su suinteresuotųjų šalių pastabomis, atsiųstomis 2007 m. vasario 12 d., ir atsakymus į 2007 m. vasario 21 d. rašte pateiktus klausimus.
- (14) Su EGDF ir ISFE atstovais buvo susitikta atitinkamai 2007 m. vasario 13 ir 14 d.
- (15) 2007 m. liepos 31 d. įvyko Prancūzijos valdžios institucijų ir Komisijos susirinkimas, po kurio Prancūzijos valdžios institucijos atsiuntė Komisijai tris raštus (2007 m. spalio 5 d., spalio 17 d. ir lapkričio 7 d.), kuriuose informavo apie priemonės, apie kurią buvo pranešta, pakeitimus.
- 2. IŠSAMUS PRIEMONĖS APRAŠYMAS PRADEDANT PROCEDŪRĄ**
- (16) Aptariamoji priemonė – tai paramos mechanizmas kultūrinio pobūdžio vaizdo žaidimų kūrimui mokesčio lengvatos forma. Tą dieną, kai Komisija pradėjo tyrimo procedūrą, priemonė buvo tokia:
- a) *Reikalavimus atitinkančios įmonės ir vaizdo žaidimai*
- (17) Įmonės, galinčios gauti mokesčio lengvatą – tai vaizdo žaidimus kuriančios įmonės, t. y. nepriklausomos vaizdo žaidimų kūrimo studijos arba gamintojo filialai.
- (18) Mokesčio lengvata taikoma už žaidimus, kurie apibrėžiami kaip pramoginio pobūdžio kompiuterinės programos, pateikiamos visuomenei materialioje laikmenoje arba internete bei integruojančios meninės ir techninės kūrybos elementus. Tai ne tik kompiuteriniai vaizdo žaidimai ar pultai, bet ir nešiojamieji žaidimai, daugeliui žaidėjų ar vienam žaidėjui pritaikyti internetiniai žaidimai, šviečiamojo arba pramoginio šviečiamojo pobūdžio žaidimai ir kultūriniai pastoviosios atminties kompaktiniai diskai, jeigu jie jungia sąveikumą ir pakankamą kūrybiškumą. Norint atmesti žaidimus, kurių nenumatoma daug parduoti, nustatyta, kad žaidimo sukūrimo suma turi siekti mažiausiai 150 000 EUR. Be to, tam, kad už vaizdo žaidimus būtų taikoma mokesčio lengvata, jie turi atitikti tam tikrus kriterijus.
- (19) Pirmasis kriterijus yra neigiamas: mokesčio lengvata netaikoma už vaizdo žaidimus su pornografinio pobūdžio ar itin didelio smurto elementais.
- (20) Be to, reikalavimus atitinkantys vaizdo žaidimai turi būti kultūrinio pobūdžio. Tam jie turi tenkinti vieną iš šių dviejų kriterijų:
- a) arba, remiantis prancūzų kalba parašytu scenarijumi, žaidimais adaptuojamas esamas Europos kultūrinio paveldo kūrinys;
- b) arba žaidimai atitinka „vaizdo žaidimams taikomą sumanymo kokybės bei originalumo ir indėlio į Europos kultūrą įvairovės bei kūrybos raišką kriterijų“. Šis kriterijus vertinamas „atsižvelgiant į turinio kokybę ir originalumą, scenarijų, žaidybiškumą, valdymą, sąveikumą ir vaizdo, garso bei grafinius aspektus“.

- (21) Galiausiai yra dar vienas europinis kultūrinis kriterijus – tai kriterijus, susijęs su kūrybinių bendradarbių pilietybe: nuo taškų, suskirstytų pagal kategorijas ir priskirtų biudžeto punktams atsižvelgiant į Europos Sąjungos valstybių narių piliečio statusą, skalės priklauso vaizdo žaidimų europiškumas, taigi ir tai, ar galima už juos taikyti mokesčio lengvatą. Sudarant skalę atsižvelgiama ne tik į tuos bendradarbius, kurie tiesiogiai įsitraukę į žaidimo kūrimą, bet ir tuos, kurie susiję su galimais rangovais.
- b) *Reikalavimus atitinkančios išlaidos*
- (22) Reikalavimus atitinkančios išlaidos apibrėžiamos kaip sumanymo ir sukūrimo išlaidos. Į jas neįtraukiamos derinimo ir bandymų išlaidos. Tinkamomis išlaidomis laikomos:
- a) personalo išlaidos (atlyginimai ir socialinio draudimo įmokos), susijusios su:
- 1) režisieriumi, režisieriaus padėjėju, meninės srities vadovu, techninės srities vadovu;
 - 2) už scenarijų ir dialogus, dizainą ir žaidimo lygių sukūrimą atsakingais darbuotojais;
 - 3) už programavimą atsakingais darbuotojais;
 - 4) už grafinius aspektus ir animaciją atsakingais darbuotojais;
 - 5) už garsinę aplinką atsakingais darbuotojais.
- b) ilgalaikio, išskyrus nekilnojamąjį, turto amortizacijos finansavimas, tiesiogiai skirtas tinkamais pripažintų vaizdo žaidimų kūrimui;
- c) kitos 75 % personalo išlaidų neviršijančios veiklos išlaidos.
- (23) Įmonėms gaunant valstybines subsidijas, kurios dengia išlaidas, suteikiančias teisę į mokesčio lengvatą, sumažinamas mokesčio lengvatos apskaičiavimo pagrindas.
- c) *Mokesčio lengvatos taikymo mechanizmas*
- (24) Mokesčio lengvata taikoma būtent tokiai išlaidų bazei. Mokesčio lengvatos norma yra 20 % tinkamų išlaidų.
- (25) Be to, Prancūzijos valdžios institucijos, norėdamos valdyti su šia priemone susijusias mokesčių išlaidas, siūlo nustatyti aukščiausią ribą kiekvienai įmonei. Šiame projekto etape Prancūzijos valdžios institucijos siūlo nustatyti 3 mln. EUR ribą. Planuojamas šios priemonės metinis biudžetas siekia apie 30 mln. EUR.
- (26) Be to, siekiant patikrinti atitikimą kriterijams, nustatyta patvirtinimo tvarka. Patikrinimą atlieka ekspertų komitetas, sudarytas iš Prancūzijos administracinių tarnybų atstovų ir kvalifikuotų darbuotojų; pastarieji nebūtinai turi būti iš vaizdo žaidimų srities, jie gali atstovauti ir kitoms kultūrinėms disciplinoms. Ši ekspertų grupė turi patikrinti, ar įmonė ir žaidimas atitinka reikalavimus, kokio pobūdžio yra išlaidos ir ar laikomasi 19, 20 ir 21 konstatuojamosiose dalyse išvardytų kultūrinių kriterijų. Šis komitetas parengia nuomonę, kuria remdamasis Kultūros ir ryšių ministras suteikia patvirtinimą.
- (27) Pervedimo tvarka yra tokia: mokesčio lengvata suteikiama įmonių pelno mokesčiui, mokėtinam pasibaigus pirmiesiems finansiniams metams, skaičiuojant nuo išankstinio patvirtinimo, kuriuo leidžiama pradėti įgyvendinti projektą, suteikimo dienos, o vėliau – įmonių pelno mokesčiui, mokėtinam kiekvienais finansiniais metais, kuriais buvo patirtos reikalavimus atitinkančios išlaidos. Galutinis patvirtinimas suteikiamas pateikiant vaizdo žaidimą gamintojui. Jei galutinis patvirtinimas nesuteikiamas per 24 mėnesius nuo išankstinio patvirtinimo suteikimo dienos, įmonė turi grąžinti mokesčio lengvatą, kuria ji pasinaudojo. Galiausiai, jei tam tikrais finansiniais metais mokesčio lengvata viršija mokėtiną mokestį, skirtas grąžinamas įmonei.

3. PROCEDŪROS PRADĖJIMO PRIEŽASTYS

- (28) Visų pirma Komisija pagal byloje *Matra prieš Komisiją* ⁽³⁾ priimtą sprendimą turėjo įsitikinti, ar su valstybės pagalba nesusijusiose srityse nėra viena priemonės nuostata neprieštarauja sutarties nuostatoms. Komisija Prancūzijos valdžios institucijų paklausė, ar mokesčio lengvata gali pasinaudoti bet kokio juridinio statuso europinių įmonių filialai Prancūzijoje. Komisijai taip pat kilo klausimas, ar tai, kad rangovų išlaidos neįtraukiamos į reikalavimus atitinkančias išlaidas, negali būti laikoma diskriminacija dėl vietos, kurioje patiriamos išlaidos.

⁽³⁾ 1993 m. birželio 15 d. Teisingumo Teismo sprendimo *Matra prieš Komisiją*, C-225/91, Rink. p. I-3203, 41 punktas.

(29) Be to, Komisijai kilo abejonių dėl to, ar aptariamoji priemonė suderinama su sutarties 87 straipsnio 3 dalies d punktu. Komisija pirmiausia suabejojo dėl to, ar aptariamoji priemonė turi aiškiai kultūrinį tikslą. Pripažindama, kad kai kurie vaizdo žaidimai gali būti laikomi kultūriniais produktais, Komisija vis dėlto suabejojo dėl to, ar naudojami atrankos kriterijai leidžia atrinkti tik tuos vaizdo žaidimus (leidžiant už juos taikyti mokesčio lengvatą), kurie gali būti laikomi kultūriniais produktais pagal sutarties 87 straipsnio 3 dalies d punktą.

(30) Pagal pirmąją Prancūzijos valdžios institucijų pateiktą kultūros kriterijų, kuriuo siekiama atrinkti vaizdo žaidimus, už kuriuos taikoma mokesčio lengvata, šiais žaidimais, remiantis prancūzų kalba parašytu scenarijumi, turi būti adaptuojamas esamas Europos kultūros paveldo kūrinys. Tačiau iš Prancūzijos valdžios institucijų pateiktų vaizdo žaidimų pavyzdžių, atitinkančių šį kriterijų, matyti, kad jis gali būti aiškinamas labai plačiai, todėl to anaipol neužtenka norint įrodyti, kad atrinktais vaizdo žaidimais iš tiesų adaptuotas esamas Europos kultūros paveldo kūrinys.

(31) Be to, mokesčio lengvata teikiama už vaizdo žaidimus, kurie atitinka „vaizdo žaidimams taikomą sumanymo kokybės bei originalumo ir indėlio į Europos kultūrų įvairovės bei kūrybos raišką kriterijų“. Šis kriterijus taip pat gali būti aiškinamas plačiai; tai leistų atitinkančiais reikalavimus laikyti pirmiausia sportinius ir (arba) modeliavimo žaidimus, kurių kultūrinis pobūdis aiškiai neatskleidžia.

(32) Komisija taip pat paprašė Prancūzijos valdžios institucijų išsamiau paaiškinti kriterijų, kuriuo siekiama netaikyti mokesčio lengvatos už žaidimus su „itin didelio smurto elementais“.

(33) Siekdamą įvertinti atrankos, kurią leidžia reikalavimų atitikties testas, lygį, Komisija paprašė atlikti modeliavimą remiantis paskutiniųjų metų produkcija.

(34) Komisijai taip pat kilo abejonių dėl to, ar priemonė parengta taip, jog atitiktų nustatytą kultūrinį tikslą, ypač dėl to, ar ji turi pakankamą skatinamąjį poveikį, ar nėra kitų, tinkamesnių, priemonių ir ar ji yra proporcinga. Pastaruoju klausimu Komisija pažymėjo, kad proporcinga pagalbos priemonė turi būti pagrįsta tinkamu reikalavimus atitinkančių išlaidų apibrėžimu. Tačiau „kitos

veiklos išlaidos“ (neskaitant personalo išlaidų ir ilgalaikio turto amortizacijos finansavimo) neturi viršyti 75 % personalo išlaidų. Komisija suabejojo, ar apskaičiuojant „kitas veiklos išlaidas“, galima nustatyti įmonių, galinčių gauti mokesčio lengvatą, faktiškai patirtas vaizdo žaidimų gamybos išlaidas.

(35) Galiausiai Komisija pažymėjo, kad sumažinant šio sektoriaus Prancūzijoje įsteigtų įmonių gamybos išlaidas, pastarųjų pozicija, palyginti su jų konkurentais Europoje, gali sustiprėti. Todėl Komisijai kilo klausimas, ar konkurencijos iškraipymas ir poveikis prekybai yra pakankamai riboti, kad bendras pagalbos rezultatas būtų teigiamas.

4. SUINTERESUOTŲJŲ ŠALIŲ PASTABOS

(36) *Ubisoft*, TIGA⁽⁴⁾, GAME⁽⁵⁾, APOM⁽⁶⁾ ir EGDF⁽⁷⁾ pabrėžia, kad, jų nuomone, vaizdo žaidimai yra kultūriniai produktai. Jos pabrėžia, kad žaidimas yra viena iš pačių seniausių žmonijos tradicijų, taip pat kaip ir jo sąveika su kitomis kultūros sritimis, tokiomis kaip kinas, muzika ir vaizduojamasis menas. Jie apibūdina vaizdo žaidimus kaip garso ir vaizdo produktus, galinčius veikti vaizduotę, mąstyseną, kalbą ir žaidėjų, ypač tų, kurie priklauso 15–25 metų amžiaus grupei, kultūrinį išprusimą. Pasak šių suinteresuotųjų šalių, vaizdo žaidimai atspindi kultūrinę aplinką, kurioje buvo sukurti: per kalbą, humorą, muziką, aplinką (pirmiausia peizažai, architektūra), personažus (apranga, kilmė), scenarijų, pasirinktas temas ar istorijas arba žaidybiškumą. Pavyzdžiui, GAME pabrėžia, kad vokiškuose vaizdo žaidimuose veiksmas dažnai vyksta Vokietijoje arba Europoje ir remiasi tipiškais vietos istorijomis (pvz., *Siedler*, strateginis žaidimas, kuriame veiksmas vyksta 1500 m.). O amerikiečių vaizdo žaidimuose veiksmas dažnai vyksta Jungtinėse Amerikos Valstijose ir jie būna sukurti pagal Holiivudo estetiką. Japonų vaizdo žaidimai dažnai remiasi tautiniais mitais ir būna sukurti japoniškų animacinių filmų stiliumi.

(37) Šios trečiosios šalys mano, kad priemonės poveikis prekybai ir konkurencijai bus ribotas ir kad ji nekeltų realios grėsmės nacionalinėms pramonėms, ypač Vokietijos ir Jungtinės Karalystės pramonei. EGDF ypač pabrėžia, kad priemonė, tokia, apie kokią pranešta, kai

⁽⁴⁾ *Trade association representing the business and commercial interests of games developers* (Vaizdo žaidimų kūrėjų verslo ir komerciniams interesams Jungtinėje Karalystėje ir Europoje atstovaujanti profesinė asociacija).

⁽⁵⁾ *Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V.* (Federacinė vaizdo žaidimų kūrėjų asociacija Vokietijoje).

⁽⁶⁾ *Association des Producteurs d'Oeuvres Multimédia* (Daugialypės terpės kūrinių kūrėjų asociacija Prancūzijoje).

⁽⁷⁾ *European Games Developer Federation* (Europos vaizdo žaidimų kūrėjų federacija).

per dvejus metus finansuojama 15–30 projektų 20 % tinkamų išlaidų, tik ribotai iškraipys konkurenciją, nes kiekvienais metais į kiekvienos valstybės narės rinką pateikiama 1 500 vaizdo žaidimų. Be to, TIGA pabrėžia, kad labiausiai konkurenciją iškraipantys veiksniai susiję su trečiosiomis šalimis, ypač su Kanada, kur valdžios institucijos vykdo daug aktyvesnę paramos savo vaizdo žaidimų industrijai politiką. Kai kurios trečiosios šalys taip pat atkreipia dėmesį, jog šios priemonės poveikis galėtų būti vaizdo žaidimų kūrimo visoje Europos bendrijoje skatinimas. GAME pritaria tokiam požiūriui, tačiau su sąlyga, kad rangovų išlaidos būtų įtrauktos į reikalavimus atitinkančias išlaidas; priešingu atveju mokesčio lengvata galinčios pasinaudoti įmonės bus skatinamos pačios patirti išlaidas, o ne naudotis rangovų paslaugomis.

(38) ISFE⁽⁸⁾, atstovaujantis vaizdo žaidimų kūrėjams (pirmiausia *Sony*, *Microsoft*, *Nintendo*, *Vivendi* ir kt.), priešingai, mano, kad vaizdo žaidimai turėtų būti laikomi ne kultūriniais produktais, o tik sąveikiais pramoginiais produktais. Filmo žiūrovas tyloje suvokia kūrinį, o svarbiausias žaidėjo veiksmas – personalizuotas ir sąveikis dalyvavimas žaidime, kur žaidimu pasakojama istorija iš tikrųjų neturi reikšmės. Kitaip nei filmams vaizdo žaidimais nesiekama perteikti idėjas ar kultūrinę informaciją. Esą pagrindinę žaidimų vertę lemia būtent žaidybiškumas ir sąveika su žaidėju arba žaidėjais. ISFE pabrėžia, kad vaizdo žaidimus reikėtų laikyti kompiuterinėmis programomis, o ne garso ir vaizdo produktais. ISFE taip pat nesutinka su tuo, kad meninėmis laikomos išlaidos galėtų sudaryti daugiau kaip 50 % vaizdo žaidimo kūrimo išlaidų. Pasak ISFE, aiškiai susijusios su žaidybiškumu yra būtent programinės įrangos išlaidos, kurių patiriama daugiausia ir kurios sudaro iki 70 % gamybos išlaidų. Pasak ISFE, ši mokesčio lengvata atskleidžia, kad Prancūzijos valdžios institucijos nesupranta vaizdo žaidimų tikrojo pobūdžio.

(39) ISFE taip pat neatmeta, kad priemonė gali turėti neigiamą poveikį konkurencijai, nes dėl jos sumažėtų Prancūzijos vaizdo žaidimų kūrėjų grupės gamybos išlaidos ir taip būtų skatinama perkelti kitų valstybių narių investicijas į Prancūziją. Be to, ISFE mano, kad mokesčio lengvata paskatins kurti rinkos paklausos neatitinkančius vaizdo žaidimus, ir užsimena apie kryžminių subsidijų riziką; tokios subsidijos leistų gamintojams savo „kultūriniais“ žaidimams gautą pagalbą panaudoti vien tik komerciniams žaidimams finansuoti. Vis dėlto ISFE palaiko paramos vaizdo žaidimams Prancūzijoje principą, bet pabrėžia, kad tinkamesnis teisinis pagrindas tokiai paramai būtų Bendrijos valstybės pagalbos moksliniams tyrimams, taikomajai veiklai ir naujovių diegimui sistema⁽⁹⁾.

(40) ADESE⁽¹⁰⁾ pastabos panašios. ADESE mano, kad vaizdo žaidimai iš esmės turi būti laikomi kompiuterinėmis programomis, o ne garso ir vaizdo produktais, kad vaizdo žaidimo gamybos išlaidos yra daugiausia technologinio, o ne meninio pobūdžio, ir todėl šiuo atveju tinkamesnė būtų pagalba pagal Bendrijos valstybės pagalbos moksliniams tyrimams, taikomajai veiklai ir naujovių diegimui sistemą. ADESE taip pat pažymi, kad priemonė gali turėti neigiamą poveikį konkurencijai ir valstybių narių tarpusavio prekybai, ypač Ispanijos pramonei. Galiausiai ADESE atkreipia dėmesį į tai, kad ekspertų komiteto, įpareigoto taikyti atrankos kriterijus, vertinimas gali būti subjektyvus, – tai galimas diskriminacijos šaltinis.

5. PRADĖJUS PROCEDŪRĄ PRANCŪZIJOS VALDŽIOS INSTITUCIJŲ PADARYTI PATIKSLINIMAI IR PAKEITIMAI

(41) Prasidėjus procedūrai, pabendravusios su Komisija, Prancūzijos valdžios institucijos padarė tam tikrų mokesčio lengvatos projekto patikslinimų ir pakeitimų.

(42) Jos patvirtino, kad mokesčio lengvata galėtų pasinaudoti ir bet kokio juridinio statuso nuolatiniai europinių įmonių filialai Prancūzijoje.

(43) Dėl kriterijaus, kuriuo siekiama netaikyti mokesčio lengvatos už žaidimus su „itin didelio smurto elementais“ Prancūzijos valdžios institucijos taip pat paaiškino, kad ekspertų komisija, įpareigota nustatyti reikalavimus atitinkančius vaizdo žaidimus, remsis vienintele esama visos Europos žaidimų klasifikacijos sistema – PEGI⁽¹¹⁾, kurioje išsamiai apibrėžiamos smurto situacijos, pirmiausia itin didelio smurto situacijos (vaizdo žaidimai, priskirti „18+“ klasei). Žaidimams, pagal PEGI sistemą priskiriami „18+“ klasei, mokesčio lengvata netaikoma.

(44) Be to, Prancūzijos valdžios institucijos iš esmės pakeitė atrankos testą. Kad už žaidimų būtų taikoma mokesčio lengvata, kaip buvo numatyta ir anksčiau, jo sukūrimo išlaidos turi viršyti 150 000 EUR ir žaidime neturi būti pornografinio pobūdžio ar itin didelio smurto elementų; tačiau buvo padaryta svarbių pakeitimų.

(45) Dabar nustatyta, kad žaidimas turi būti sukurtas dalyvaujant daugiausia Europos autoriams ir kūrybiniais bendradarbiais.

⁽¹⁰⁾ *Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento* (Ispanijos pramoginės programinės įrangos gamintojų ir platintojų asociacija).

⁽¹¹⁾ 2003 m. ISFE pradėta taikyti PEGI (*Pan-European Game Information*) sistema (Europos žaidimų informacijos sistema) – tai vaizdo žaidimų klasifikavimo sistema, sukurta siekiant suvienodinti Europos nacionalines sistemas. PEGI sistemą patvirtino Europos Komisija.

⁽⁸⁾ *Interactive Software Federation of Europe* (Europos sąveikiosios programinės įrangos federacija).

⁽⁹⁾ OL C 323, 2006 12 30, p. 1.

- (46) Dabar žaidimas taip pat turi gauti mažiausiai 14 taškų (iš 22) pagal šioje lentelėje pateikiamus kriterijus:

Kriterijus	Taškų skaičius
1. Paveldas	Daugiausia 4 taškai
Žaidimu adaptuojamas pripažintas Europos istorinio, meninio ir mokslinio paveldo kūrinyje ARBA	4 taškai
Žaidimas sukurtas pagal Europos filmą, garso ir vaizdo, literatūros ar meno kūrinių arba animacinį filmą	2 taškai
2. Originalus kūrinyje	Daugiausia 2 taškai
Žaidimas yra originalus kūrinyje (originalus scenarijus arba originaliai sukurtas grafinis ir garsinis pasaulis)	0–2 taškai
3. Kultūrinis turinys	Daugiausia 8 taškai
Žaidimas pagrįstas pasakojimu	3 taškai
Meninės išlaidos ⁽¹⁾ sudaro daugiau kaip 50 % gamybos išlaidų	2 taškai
Originalus žaidimo scenarijus parašytas prancūzų kalba	1 taškas
Originali žaidimo versija parengta mažiausiai trimis oficialiomis Europos Sąjungos kalbomis	1 taškas
Žaidime nagrinėjami politiniai, socialiniai ar kultūriniai klausimai, aktualūs Europos piliečiams, ir (arba) atspindi Europos visuomenėse puoselėjamos vertybės	1 taškas
4. Išlaidų patyrimas Europoje ir kūrybinių bendradarbių pilietybė	Daugiausia 5 taškai
Mažiausiai 80 % žaidimo kūrimo išlaidų patiriama Europos Sąjungos teritorijoje	1 taškas
Į žaidimo kūrimą įtraukiami kūrybiniai bendradarbiai iš Europos	0–4 taškai
5. Kūrybinės ir technologinės naujovės	Daugiausia 3 taškai
Žaidime panaudojama nuo vienos iki trijų naujovių iš šių šešių sričių: žmogaus ir mašinos sąsaja, vartotojų kuriamas turinys, dirbtinis intelektas, grafinis pateikimas, sąveikumas ir galimybės žaisti daugeliui žaidėjų, pasakojimo struktūra.	0–3 taškai
Didžiausias galimas taškų skaičius	22 taškai

⁽¹⁾ Reikalavimus atitinkančios išlaidos, suteikiančios teisę naudotis mokesčio lengvata – tai žaidimo sumavimo ir sukūrimo išlaidos. Į menines išlaidas įeina personalo išlaidos (atlyginimai ir socialinio draudimo įmokos), susijusios su režisieriumi, režisieriaus padėjėju, meninės srities vadovu, už scenarijų, animaciją ir garsinę aplinką atsakingais darbuotojais. Į menines išlaidas neįeina personalo išlaidos, susijusios su už programavimą atsakingais darbuotojais, ilgalaikio turto amortizacijos finansavimas, tiesiogiai skirtas vaizdo žaidimui kurti, kitos veiklos išlaidos.

- (47) Prancūzijos valdžios institucijos, remdamosi 2005–2006 m. Prancūzijoje sukurtais vaizdo žaidimais, atliko modeliavimą, kaip buvo prašyta padaryti sprendime pradėti procedūrą. Modeliavimas, atliktas vadovaujantis sprendime pradėti procedūrą nurodytais kriterijais, atskleidžia, kad reikalavimus būtų atitikę 49 % vaizdo žaidimų. Taikant naujuosius kriterijus, aprašytus 46 konstatuojamojoje dalyje, reikalavimus būtų atitikę 31 % žaidimų.

gali būti įtrauktos rangovų išlaidos, ne didesnės kaip 1 mln. EUR vienam projektui. Kita vertus, Prancūzijos valdžios institucijos sutiko nebenustatyti, kad „kitos veiklos išlaidos“ (t. y. neskaitant personalo išlaidų ir amortizacijos finansavimo) turi būti ne didesnės kaip 75 % personalo išlaidų ir atsižvelgti tik į veiklos išlaidas, faktiškai priskirtinas reikalavimus atitinkančių vaizdo žaidimų kūrimui.

- (48) Dėl reikalavimus atitinkančių išlaidų apibrėžimo Prancūzijos valdžios institucijos, viena vertus, nustatė mokesčio lengvatos taikymą rangos sutarties sudarymo atveju, patikslindamos, kad į reikalavimus atitinkančias išlaidas

- (49) Galiausiai Prancūzijos valdžios institucijos įsipareigojo dar kartą pranešti apie šią priemonę ne vėliau kaip per 4 metus nuo jos įsigaliojimo dienos.

6. PRIEMONIŲ VERTINIMAS

6.1. Priemonės laikymas valstybės pagalba

- (50) Sutarties 87 straipsnio 1 dalyje nustatyta: „Išskyrus tuos atvejus, kai ši Sutartis nustato kitaip, valstybės narės arba iš jos valstybinių išteklių bet kokia forma suteikta pagalba, kuri, palaikydama tam tikras įmones arba tam tikrų prekių gamybą, iškraipo konkurenciją arba gali ją iškraipyti, yra nesuderinama su bendrąja rinka, kai ji daro įtaką valstybių narių tarpusavio prekybai“.
- (51) Šiame sprendime aptariama priemonė – tai mokesčio lengvata, suteikiama mažinant įmonių pelno mokestį, kurį paprastai turi mokėti pagalbos gavėjai. Taigi dėl valstybinių išteklių pobūdžio nekyla jokių abejonių.
- (52) Šia priemone siekiama sumažinti mokesčio lengvata besinaudojančių įmonių gamybos išlaidas; taigi priemonė aiškiai teikia pranašumą, kuris, be to, yra atrankinis, nes mokesčio lengvata gali pasinaudoti tik vaizdo žaidimų sektoriaus įmonės. Vadinasi, priemonė teikia atrankinį pranašumą, dėl kurio gali būti iškraipyta konkurencija pagal sutarties 87 straipsnio 1 dalį.
- (53) Be to, remiantis Prancūzijos valdžios institucijų pateikta informacija apie rinkos dalis, kurios skirtos tik vaizdo žaidimus kuriančioms įmonėms, trijų didelių vaizdo žaidimus kuriančių Prancūzijos įmonių, t. y. *Ubisoft*, *Atari* ir *VU Games*, rinkos dalys sudarė atitinkamai 6,4 %, 3,5 % ir 4,4 % vaizdo žaidimų kūrimo rinkos, kurioje 2005 m. dalyvavo Jungtinė Karalystė, Vokietija, Prancūzija, Ispanija ir Italija. Vaizdo žaidimų kūrimo studijų, įsikūrusių Prancūzijoje, kuriai skirta aptariamoji priemonė, apyvarta, palyginti su visų šių žaidimus kuriančių įmonių apyvarta, yra nedidelė (25 % tenka *Ubisoft*, 10 % – *Atari* ir 2 % – *VU Games*). Vis dėlto tai tam tikra minėtų penkių valstybių narių vaizdo žaidimus kuriančių įmonių rinkos dalis, į kurią negalima neatsižvelgti. Taigi akivaizdu, kad priemonė daro poveikį valstybių narių tarpusavio prekybai.
- (54) Atsižvelgiant į išdėstytus argumentus, darytina išvada, kad aptariamoji priemonė yra valstybės pagalba pagal sutartį.

6.2. Pagalbos teisėtumas

- (55) 2007 m. sausio 31 d. Prancūzijos parlamentas, svarstydamas įstatymo projektą dėl televizijos transliacijų modernizavimo ir ateities televizijos, priėmė straipsnio projektą, kuriuo nustatoma mokesčio lengvata; apie šį

projektą buvo pranešta Komisijai, kuri dėl jo pradėjo tyrimo procedūrą. 2007 m. kovo 7 d. šis įstatymo tekstas buvo paskelbtas Oficialiajame leidinyje. Tačiau Prancūzijos valdžios institucijos patvirtino, kad taikymo dekretai nebus priimti, kol nebus priimtas galutinis Komisijos sprendimas.

- (56) Taigi Komisija gali daryti išvadą, kad pagalbos priemonė nebuvo pradėta įgyvendinti ir kad Prancūzijos valdžios institucijos laikėsi joms pagal sutarties 88 straipsnio 3 dalį tenkančių išpareigojimų.
- (57) Be to, Prancūzijos valdžios institucijos išpareigojo iš dalies pakeisti įstatymo tekstą ir taikymo dekreto projektus, kad į juos būtų įtraukti 5 dalyje nurodyti daliniai pakeitimai.

6.3. Pagalbos suderinamumas su bendrąja rinka

- (58) Pirma, taikydama principą, kurį Teisingumo Teismas nustatė *Matra* byloje priimtame sprendime⁽¹²⁾, Komisija turi įsitikinti, kad su valstybės pagalba nesusijusiose srityse nėra viena priemonė, suteikiančios teisę pasinaudoti mokesčio lengvata, nuostata neprieštarauja sutarties nuostatomis ir kad nesama diskriminacijos dėl pilietybės.
- (59) Šiuo klausimu pažymėtina, kad priemonės nuostatose nėra jokių apribojimų, susijusių su samdomų darbuotojų pilietybe ar vieta, kurioje patiriamos reikalavimus atitinkančios išlaidos. Prancūzijos valdžios institucijos pagal rangos sutartį patirtas išlaidas priskyrė prie reikalavimus atitinkančių išlaidų, nustatydamas 1 mln. EUR ribą, ir patvirtino, kad reikalavimus atitinkančiomis laikomos tiek Prancūzijoje, tiek kitoje valstybėje narėje įsikūrusios įmonės pagal rangos sutartį patirtos išlaidos.
- (60) Priemonė taikoma Prancūzijoje įsikūrusioms vaizdo žaidimų įmonėms, įskaitant nuolatinius Europos įmonių filialus Prancūzijoje; Prancūzijos valdžios institucijos tai patvirtino savo pastabose, pateiktose prasidėjus procedūrai. Komisija mano, kad mokesčio lengvatos apribojimas taip apibrėžtoms įmonėms yra, atsižvelgiant į Prancūzijoje galiojančias apmokestinimo taisykles, neatsiejamas nuo apmokestinimo įmonių pelno mokesčiu Prancūzijoje sąlygos, todėl pateisinamas dėl pagalbos priemonės fiskalinio pobūdžio.
- (61) Taigi Komisija gali daryti išvadą, kad pagalbos priemonė niekaip nepažeidžia sutarties nuostatų su valstybės pagalba nesusijusiose srityse.

⁽¹²⁾ 3 išnašoje minėtas sprendimas *Matra prieš Komisiją*.

(62) Antra, dėl priemonės suderinamumo su Bendrijos taisyklėmis valstybės pagalbos srityje, Komisija pabrėžia, kad Prancūzijos valdžios institucijos pranešė apie priemonę, remdamosi sutarties 87 straipsnio 3 dalies d punktu. Savo sprendime pradėti procedūrą Komisija pažymėjo, kad reikia išnagrinėti šios priemonės suderinamumą pagal šį straipsnį, atsakant į tokius klausimus:

1. Ar priemone siekiama realaus tikslo skatinti kultūrą?
2. Ar priemonė sukurta taip, kad būtų pasiektas joje numatytas kultūrinis tikslas? Pirmiausia:
 - a) Tai tinkama priemonė ar yra ir kitų, tinkamesnių?
 - b) Ar ji turi pakankamą skatinamąjį poveikį?
 - c) Ar ji proporcinga? Ar būtų galima pasiekti tokį patį rezultatą su mažesne pagalba?
3. Ar konkurencijos iškraipymas ir poveikis prekybai yra pakankamai riboti, kad bendras pagalbos rezultatas būtų teigiamas?

Kultūrinio tikslo buvimas

(63) Dėl bendrojo klausimo, ar vaizdo žaidimus galima laikyti kultūriniais produktais, Komisija pažymi, kad UNESCO pripažįsta kultūrinį vaizdo žaidimų industrijos pobūdį, taip pat jos vaidmenį kultūrų įvairovės srityje⁽¹³⁾. Komisija taip pat atsižvelgia į kai kurių trečiųjų šalių ir Prancūzijos valdžios institucijų pateiktus argumentus, pirmiausia dėl to, kad vaizdo žaidimai gali perteikti vaizdus, vertybes ir temas, atspindinčias kultūrinę aplinką, kurioje jie buvo sukurti, ir kad jie gali veikti vartotojų (ypač jaunesnio amžiaus grupių) mąstyseną ir kultūrinį išprusimą. Šiuo klausimu Komisija taip pat pažymi, kad UNESCO priėmė Konvenciją dėl kultūrų raiškos įvairovės apsaugos ir skatinimo⁽¹⁴⁾. Be to, Komisija atsižvelgia į tai, kad vis daugiau vaizdo žaidimus

žaidžia įvairių amžiaus grupių bei socialinių ir profesinių sluoksnių žmonės, tiek vyrai, tiek moterys.

- (64) Atrodo, kad, kaip pabrėžia ISFE, pagrindinis vaizdo žaidimų tikslas – suteikti sąveikiąją pramogą. Tačiau tai netrukdo tam tikriems žaidimams būti ir kultūrinio pobūdžio; tokios yra kai kurios teatrinės formos, kur taip pat esama sąveikos su žiūrovais. Taip pat ir tai, kad vaizdo žaidimus galima laikyti veikiau kompiuterinėmis programomis, o ne garso ir vaizdo produktais, nepaneigia fakto, kad kai kurie jų gali būti laikomi ir kultūriniais produktais pagal sutarties 87 straipsnio 3 dalies d punktą. Taigi yra pagrindas daryti išvadą, kad kai kurie vaizdo žaidimai gali būti kultūriniai produktai⁽¹⁵⁾. Tai, beje, buvo aiškiai pripažinta sprendime pradėti procedūrą⁽¹⁶⁾.
- (65) Komisija taip pat atkreipia dėmesį į tai, kad 87 straipsnio 3 dalies d punkto leidžianti nukrypti nuostata, kaip ir bet kuri nuo bendrosios taisyklės leidžianti nukrypti nuostata, turi būti aiškinama griežtai. Taigi Komisijos komunikate Tarybai, Europos Parlamentui, Ekonomikos ir socialinių reikalų komitetui bei Regionų komitetui dėl tam tikrų teisinių aspektų, susijusių su kinematografijos ir kitais garso ir vaizdo kūriniais, nustatyta, jog tam, kad ši leidžianti nukrypti nuostata būtų taikoma kinematografijos bei garso ir vaizdo kūrinių kūrimo sektoriuose, „kiekviena valstybė narė turi rūpintis, kad produkcijos, kuriai skiriama pagalba, turinys būtų kultūrinis pagal patikrinamus nacionalinius kriterijus (pagal subsidiarumo principą)“⁽¹⁷⁾.

(66) Subsidiarumo principas turi būti taikomas šiuo atveju, todėl reikėtų patikrinti, ar Prancūzijos valdžios institucijos nustatė patikrinamus nacionalinius kriterijus, leidžiančius užtikrinti, kad reikalavimus atitinkančių vaizdo žaidimų, kuriems gali būti taikoma mokesčio lengvata, turinys yra kultūrinis. Būtent abejodama dėl kriterijų, kuriuos iš pradžių taikė Prancūzijos valdžios institucijos, Komisija ir pradėjo tyrimo procedūrą dėl šios mokesčio lengvatos.

(67) Todėl reikia išnagrinėti naująjį atrankos testą, siekiant patikrinti, ar jis atitinka 65 konstatuojamojoje dalyje minėtą principą.

⁽¹³⁾ Žr. UNESCO tinklalapį, ypač su kultūrinėmis pramonės sritimis ir jų įtaka kultūrai susijusius puslapius: http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=2461&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

⁽¹⁴⁾ 2005 m. spalio 20 d. UNESCO Generalinės konferencijos priimta konvencija, į Bendrijos teisę įtraukta 2006 m. gegužės 18 d. Tarybos sprendimu 2006/515/EB dėl Konvencijos dėl kultūrų raiškos įvairovės apsaugos ir skatinimo sudarymo (OL L 201, 2006 7 25, p. 25). Konvencijos tekstą galima rasti internete adresu <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919.pdf>

⁽¹⁵⁾ Tokia išvada neturi jokios įtakos vaizdo žaidimų, sukurtų pagal nacionalinius ar tarptautinius standartus, klasifikacijai ar apibrėžimui.

⁽¹⁶⁾ 39 konstatuojamoji dalis.

⁽¹⁷⁾ COM(2001) 234 galutinis (OL C 43, 2002 2 16, p. 6).

- (68) Kad atitiktų reikalavimus, vaizdo žaidimas turi gauti mažiausiai 14 taškų iš 22. Remiantis tais motyvais, kuriais rėmėsi Komisija savo 2006 m. lapkričio 22 d. sprendime dėl valstybės pagalbos N 461/05 (toliau – sprendimas *UK Film Tax Incentive*)⁽¹⁸⁾, iš įvairių kriterijų, sudarančių atrankos testą, reikia nustatyti tuos, kurie gali būti laikomi svarbiais vertinant vaizdo žaidimų kultūrinį turinį, ir įsitikinti, kad šiems kriterijams priskirtas taškų skaičius yra pakankamas, siekiant užtikrinti, kad reikalavimus atitinkančių vaizdo žaidimų turinį būtų galima laikyti kultūriniu pagal sutarties 87 straipsnio 3 dalies d punktą.
- (69) Pirmojoje testo dalyje yra du su paveldu susiję kriterijai; ši dalis gali būti laikoma turinčia kultūrinį turinį. Tai aiškiai taikytina kriterijui, pagal kurį skiriami 4 taškai, jei žaidimu adaptuojamas pripažintas Europos istorinio, meninio ir mokslinio paveldo kūrinys. Kriterijus, pagal kurį skiriami 2 taškai, jei žaidimas sukurtas pagal Europos filmą, garso ir vaizdo, literatūros ar meno kūrinį arba animacinį filmą, kultūrinio turinio turi mažiau, nes jis priklauso nuo kūrinio, pagal kurį kuriamas vaizdo žaidimas, kultūrinio lygio; tačiau tai atspindi ir mažesnis taškų, kuriuos galima skirti taikant šį kriterijų, skaičius; todėl šis kriterijus yra proporcingas ir gali būti priimtas.
- (70) Pagal antrąją testo dalį galima skirti iki 2 taškų, atsižvelgiant į vaizdo žaidimo originalumą. Atsižvelgiama į originalių scenarijų arba originaliai sukurtą grafinį ir garsinį pasaulį. Atrodo, kad vaizdo ir garso produktų kūrybinis pobūdis paprastai laikomas svarbiu kultūrinio turinio produktų aspektu. Be to, kūrybingumas – tai svarbiausias kultūrų raiškos apibrėžimo elementas UNESCO Konvencijoje dėl kultūrų raiškos įvairovės apsaugos ir skatinimo⁽¹⁹⁾. „Originalaus kūrinio“ kriterijų, siekiant atskirti daugialypės terpės kūrinius nuo kompiuterinių programų, siūlo taikyti ir Aukščiausioji literatūrinės ir meninės nuosavybės taryba⁽²⁰⁾. Galiausiai Prancūzijos valdžios institucijų atliktas modeliavimas atskleidžia, kad kalbama apie tikrai atrankinį kriterijų, nes tik trylikai vaizdo žaidimų iš septyniadesimt keturių, sukurtų Prancūzijoje 2005–2006 m., skiriami 1 arba 2 taškai. Tai rodo, kad šis kriterijus yra veiksmingas siekiant nustatyto kultūrinio tikslo.
- (71) Trečioji testo dalis vadinasi „Kultūrinis turinys“. Kriterijus, pagal kurį vaizdo žaidimams, pagrįstiems pasakojimu,
- skiriami 3 taškai, gali būti laikomas kultūriniu: numatoma, kad vaizdo žaidimas pagrįstas scenarijumi ir istorija, vadinasi, atmetami vien tik modeliavimu pagrįsti žaidimai (pvz., sportiniai arba koviniai), kurių kultūrinis turinys būtų ginčytinas. Tai leidžia teikti pirmenybę vaizdo žaidimams, kurie labiau primena filmus, taigi ir kurių kultūrinis turinys yra akivaizdesnis.
- (72) Kriterijus, pagal kurį vaizdo žaidimams, kuriuos kuriant patirtos meninės išlaidos sudaro 50 % visų gamybos išlaidų, skiriami 2 taškai, taip pat gali būti laikomas svarbiu kultūriniu kriterijumi: iš tikrųjų šis kriterijus žymi, kad kuriant vaizdo žaidimą ypatingas dėmesys yra kreipiamas į dizainą, scenarijų, dialogus ir muziką; tai svarbūs elementai, kai tenka spęsti, ar vaizdo žaidimo visuma yra kultūrinio turinio. Taigi šis kriterijus leidžia teikti pirmenybę būtent tokiems, o ne veikiau techninio pobūdžio žaidimams, pvz., sportiniams ar vien tik modeliavimo žaidimams, kurių kultūrinis aspektas mažiau akivaizdus. Apibrėžiant kultūrinį turinį menine dimensija remiamasi ir UNESCO Konvencijoje dėl kultūrų raiškos įvairovės apsaugos ir skatinimo⁽²¹⁾.
- (73) ISFE pareiškė abejojanti dėl to, kad 50 % visų žaidimo gamybos išlaidų gali būti meninio pobūdžio, ir pabrėžė, jog programinės įrangos išlaidos paprastai sudaro 70 % gamybos išlaidų. Šis argumentas nepaneigia aptariamojo kriterijaus tinkamumo, netgi priešingai, jį sustiprina, nes patvirtina, kad šis kriterijus leidžia atlikti griežtesnę vaizdo žaidimų atranką.
- (74) Bet kuriuo atveju Komisija pažymi, kad skirtumą tarp ISFE pateiktų skaičių ir Prancūzijos valdžios institucijų pateiktos informacijos, jog dėl kai kurių žaidimų patirtos meninės išlaidos gali sudaryti daugiau kaip 50 % gamybos išlaidų, galima paaiškinti tuo, kad atsižvelgiama į skirtingų rūšių išlaidas. Reikalavimus atitinkančios išlaidos, suteikiančios teisę į mokesčio lengvatą, atitinka tik vaizdo žaidimo sumanymo ir sukūrimo išlaidas. Nustatant reikalavimus atitinkančias išlaidas, neatsižvelgiama į visas gamybos išlaidas ir neįtraukiamos, pvz., derinimo ir bandymų išlaidos, kurios galėtų padidinti meninių išlaidų dalį.
- (75) Be to, pažymėtina, kad Prancūzijos valdžios institucijos pateikė tikslių pavyzdžių iš vaizdo žaidimų gamybos išsamių biudžetų, kurie aiškiai įrodo, kad meninės išlaidos gali sudaryti didžiąją vaizdo žaidimų gamybos išlaidų dalį. Tai, beje, patvirtinama ir kai kurių trečiųjų šalių pastabose; pavyzdžiui, APOM pabrėžia, kad šiandien

⁽¹⁸⁾ OL C 9, 2007 1 13, p. 1.

⁽¹⁹⁾ „4 straipsnio 3 dalis: „Kultūrų raiška“ – asmenų, grupių ir visuomenių sukurtos bei kultūrinį turinį turinčios raiškos formos“.

⁽²⁰⁾ Prancūzijos Aukščiausiosios literatūrinės ir meninės nuosavybės tarybos (Daugialypės terpės kūrinių teisinio aspektų komisijos) 2005 m. gegužės 26 d. tyrimas „Daugialypės terpės kūrinių teisinė sistema: autorių teisės ir investuotojų teisinis saugumas“.

⁽²¹⁾ Pagal šios konvencijos „4 straipsnio 2 dalį „Kultūrinis turinys“ – simbolinė prasmė, meninė dimensija ir kultūros vertybės, kurias suformavo kultūrinis identitetas arba kurios yra kultūrinio identiteto išraiškos“.

- kūrybiniai vaizdo žaidimo elementai yra svarbiausi ir esminiai kūrybinių elementai, kad technologiniai ir kompiuterinių programų elementai tēra šių kūrybinių elementų pagalbinės priemonės, paprastai sudarančios tik ribotą savikainos dalį. Galiausiai Komisija pažymi, kad vadinašios programinės įrangos išlaidos gali kisti priklausomai nuo žaidimų ciklą ir kad jos iš tikrųjų gali būti didesnės ciklo pradžioje.
- (76) Atsižvelgiant į išdėstytus motyvus, kriterijus, pagrįstas visų žaidimo gamybos išlaidų dalimi, tenkančia meninėms išlaidoms, šiuo atveju išryškėja kaip svarbus kriterijus vertinant vaizdo žaidimų kultūrinį turinį.
- (77) Kriterijus, pagal kurį skiriamas 1 taškas, kai žaidime nagrinėjamos politinės, socialinės ar kultūrinės problemos, aktualios Europos piliečiams, ir (arba) kai žaidime atsispindi Europos visuomenėse puoselėjamos vertybės, taip pat yra svarbus, nes jos yra Europos kultūrinių identitetų išraiška.
- (78) Kalbant apie du kalbinio pobūdžio kriterijus (originalus žaidimo scenarijus parašytas prancūzų kalba ir originali žaidimo versija parengta mažiausiai trimis oficialiomis Europos Sąjungos kalbomis, iš kurių viena – prancūzų kalba), pagal kuriuos iš viso skiriami 2 taškai, pirmausia pažymėtina, kad šiuos kriterijus atitinka beveik visi žaidimai, esantys Prancūzijos valdžios institucijų pateiktame modeliavime, ir todėl yra palyginti mažai diskriminuojantys. Be to, gali kilti tam tikrų abejonių dėl realios šių kriterijų reikšmės vertinant vaizdo žaidimų kultūrinį turinį. Iš tikrųjų, jokių būdu neginčijant didžiulės kultūrinės reikšmės, kurią turi kalba, atrodo, kad pastaroji vaizdo žaidimo kultūriniam turiniui yra mažiau svarbi nei, pvz., filmo arba knygos kultūriniam turiniui. Regis, vaizdo žaidimo kalbą galima pakeisti nepažeidžiant kūrinio vientisumo; kitaip yra filmo dubliavimo ar knygos vertimo atveju.
- (79) Į ketvirtąją atrankos testo dalį įtraukti kriterijai, susiję su išlaidų patyrimo vieta ir kūrybinių bendradarbių pilietybe. Nors Europos kūrėjų prisidėjimas ir gali turėti netiesioginės įtakos vaizdo žaidimo kultūriniam turiniui, šie išlaidų patyrimo vietos ir pilietybės kriterijai, atsižvelgiant į vaizdo žaidimų sektoriaus charakteristikas, neturi tiesioginio ryšio su reikalavimus atitinkančių vaizdo žaidimų kultūrinio turiniu. Savo sprendime *UK Film Tax Incentive* tokias pačias išvadas Komisija priėjo ir dėl panašių kriterijų, kuriuos mokesčio lengvatos formos priemoneje taikė Jungtinės Karalystės valdžios institucijos.
- (80) Į penktąją testo dalį įtraukti kriterijai, susiję su kūrybinėmis ir technologinėmis naujovėmis. Šie kriterijai labiau susiję su vaizdo žaidimų programinės įrangos komponentais, kurių nekultūrinį pobūdį, beje, pabrėžia ISFE. Šis argumentas gali būti priimtas ir nėra pagrindo laikyti šiuos kriterijus svarbiais vertinant reikalavimus atitinkančių vaizdo žaidimų kultūrinį turinį.
- (81) Taigi paaiškėja, kad 14 taškų (12 taškų, jei neįtraukiami kalbiniai kriterijai) iš 22, kuriuos iš viso galima skirti, yra susiję su kriterijais, pagrįstai laikytiniais tokiais, kuriuos taikant siekiama skatinti kultūrą pagal sutarties 87 straipsnio 3 dalies d punktą. Tai sudaro daugiau kaip pusę galimų skirti taškų. Be to, Komisija apsvarstė kraštutinę hipotetinę padėtį, t. y. tokią, kai žaidimui būtų skirta daugiausia taškų pagal kriterijus, kuriuos galima laikyti nesvarbiais kultūriniu atžvilgiu, taip pat pagal kalbinius kriterijus. Tokiam žaidimui būtų skirta 10 taškų. Taigi jam dar reikėtų gauti 4 taškus pagal kultūriniu atžvilgiu svarbius kriterijus, kad būtų pasiekta 14 taškų, būtinų siekiant atitikti reikalavimus, riba. Be to, tokia „kraštutinė hipotetinė padėtis“, atrodo, susidaro retai: iš 74 vaizdo žaidimų, esančių Prancūzijos valdžios institucijų pateiktame modeliavime, tik septynių padėtis yra tokia. Šeši iš jų atitinka reikalavimus, bet visiems buvo skirta daugiau kaip 4 taškai pagal kultūriniu atžvilgiu svarbius kriterijus (ir 6 taškai pagal kalbinius kriterijus).
- (82) Be to, Komisija pastebi, kad naujasis atrankos testas, pagrįstas tikslų kriterijų visuma, leidžia sumažinti riziką, kad ekspertų komisija subjektyviai įvertins vaizdo žaidimus.
- (83) Galiausiai Komisija pažymi, kad Prancūzijos valdžios institucijų pateiktas naujasis atrankos testas yra labiau apribojantis nei testas, apie kurį pranešta pirmiau. Pavyzdžiui, pagal kriterijus, aprašytus sprendime pradėti procedūrą, iš Prancūzijos valdžios institucijų pateikto modeliavimo matyti, jog reikalavimus atitiktų 49 % Prancūzijoje 2005–2006 m. sukurtų vaizdo žaidimų, o pagal dabartinį testą – 31 %. Savo sprendime pradėti procedūrą Komisija pabrėžė, kad „jei priemonės pasekmė būtų ta, kad būtų paremta didelė vaizdo žaidimų produkcijos dalis, galėtų atrodyti, kad nutolta nuo priemone siekto tikslo skatinti kultūrą, ir tuomet jos tikslas būtų pramoninis“⁽²²⁾. Atsižvelgiant į vaizdo žaidimų sektoriaus charakteristikas, faktas, kad būtų atrinkta apie 30 % žaidimų, rodo, kad priemone nėra siekiama paprasto pramoninio tikslo remti tam tikrą sektorių.

(22) 41 konstatuojamoji dalis.

(84) Taigi yra pagrindas daryti išvadą, kad Prancūzijos valdžios institucijos nustatė patikrinamus nacionalinius kriterijus, leidžiančius užtikrinti, kad reikalavimus atitinkančių vaizdo žaidimų, kuriems galima taikyti mokesčio lengvatą, turinys yra tikrai kultūrinis, ir tai reiškia, kad pagalbos priemone siekiama realaus tikslo skatinti kultūrą.

Ar priemonė sukurta taip, kad būtų pasiektas joje numatytas kultūrinis tikslas?

(85) Komisija turi įsitikinti, kad priemonė yra tinkama, turi pakankamą skatinamąjį poveikį ir yra proporcinga.

Priemonės tinkamumas

(86) Dėl pirmojo punkto Prancūzijos valdžios institucijos paaiškino, kad mokesčio lengvata, pasak jų, yra tinkamiausia priemonė siekti numatyto tikslo. Galimybė pranešti apie šią priemonę remiantis Bendrijos valstybės pagalbos moksliniams tyrimams, taikomajai veiklai ir naujovių diegimui sistema (kurią, beje, siūlo ISFE) Prancūzijos valdžios institucijų buvo svarstyta, bet atmesta, pirmiausia dėl to, kad šis teisinis pagrindas neleidžia susieti paramos su reikalavimus atitinkančių vaizdo žaidimų kultūrinu turiniu ir užtikrinti tam tikros vaizdo žaidimų pasiūlos įvairovės. Be to, pagal šią sistemą negalima teikti tokio dydžio pagalbos kaip mokesčio lengvata. Komisija sutinka, kad tokia mokesčio lengvata, kokia yra sukurta, leidžia veiksmingai nukreipti valstybės paramą į kultūrinio turinio vaizdo žaidimus ir todėl atrodo tinkama priemonė siekti numatyto kultūrinio tikslo. Komisija kartu pabrėžia, kad savo sprendimuose jau yra pripažinusi mokesčio lengvatos formos priemonių suderinamomis pagal EB sutarties 87 straipsnio 3 dalies d punktą⁽²³⁾.

Skatinamasis poveikis

(87) Analizuojant vaizdo žaidimų rinką matyti pasiūlos koncentracijos tendencija, kuri veikia nepriklausomų kūrimo studijų, taigi ir pasiūlos įvairovės, nenaudai⁽²⁴⁾. Vaizdo žaidimų rinka iš esmės yra pasaulinė rinka, kurioje du trečdalius pardavimų sudaro žaidimų pultai. Šioje rinkoje ryškiai dominuoja žaidimų pultų gamintojai, primetantys vaizdo žaidimų kūrėjams leidimų ir licencijų,

kurių kaina sudaro iki 20 % galutinės žaidimo kainos, sistemą.

(88) Be to, šioje rinkoje taikomi nevienodi techniniai standartai ir nėra suderinamumo. Paklausa pasižymi tuo, kad šeimos nuolat, vidutiniškai kas šešerius metus, keičia visą savo vaizdo žaidimų įrangą (pultus ir kompiuterius).

(89) Todėl vaizdo žaidimų pramonė yra nuolatiniame veiklos pradžios etape, jos gamybos ciklai labai trumpi, o investicijos didelės. Be to, gamybos išlaidos gali pasidengti beveik tik leidybos rinkoje, kitaip nei filmų gamybos išlaidos, kurios gali būti padengtos ir naudojantis transliavimo per televiziją teisėmis arba parduodant DVD.

(90) Remiantis pateikta informacija, matyti, jog dėl šių aplinkybių Prancūzijos vaizdo žaidimų pramonėje veikia nedidelės vaizdo žaidimų kūrimo studijos (turinčios mažiau kaip 200 darbuotojų), kurios neturi pakankamos finansinės galios, ir todėl, norėdamos finansuoti savo produktų gamybą, yra priklausomos nuo leidėjų. Leidėjų atlyginimo vaizdo žaidimų kūrimo studijoms dydis priklauso nuo pardavimo, kai padengiamos gamybos, kurią finansavo leidėjai, išlaidos. Prancūzijos valdžios institucijos pabrėžė, kad „kultūrinis“ vaizdo žaidimų, kurie galėjo būti atrinkti pagal atrankos testą ir pasinaudoti šia mokesčio lengvata, skaičius nuo 2000 m. nuolat mažėja. Jos ypač pabrėžia ir kaip pavyzdį pateikia tai, kad kuriama vis mažiau vaizdo žaidimų istorinėmis temomis (Versalis, Pompėja, Egiptas), – nuo tada, kai nutraukė veiklą *Cryo Interactive*, būtent tokio tipo vaizdo žaidimus kūrusi studija.

(91) Mokesčio lengvata, pagrįsta šio sprendimo 5 dalyje aprašytais kriterijais, turėtų skatinti kurti vaizdo žaidimus, kurie yra kultūrinio turinio, palyginti su vien pramogai skirtais žaidimais, sumažinant kultūrinio turinio žaidimų gamybos išlaidas. Todėl pagrįstai darytina išvada, kad priemonė, atsižvelgiant į ja siekiamą tikslą, gali turėti pakankamą skatinamąjį poveikį

Proporcingumas

(92) Komisija pažymi, kad pagalbos intensyvumas yra tik 20 %, – gana nedidelis palyginti su pagalbos intensyvumu, paprastai leidžiamu kultūros srityje. Pavyzdžiui, kino arba garso ir vaizdo produkcijos srityje paprastai leidžiama skirti 50 % intensyvumo pagalbą.

⁽²³⁾ Žr., pavyzdžiui, 2006 m. kovo 16 d. sprendimą dėl bylos N 45/06 – Mokesčio lengvata pornografinių produktų gamybai (OL C 293, 2006 12 2, p. 6) ir 2006 m. kovo 23 d. sprendimą dėl bylų NN 84/04 ir N 95/05 – Pagalbos sistemos kino bei garso ir vaizdo produkcijai (OL C 159, 2005 6 30, p. 24).

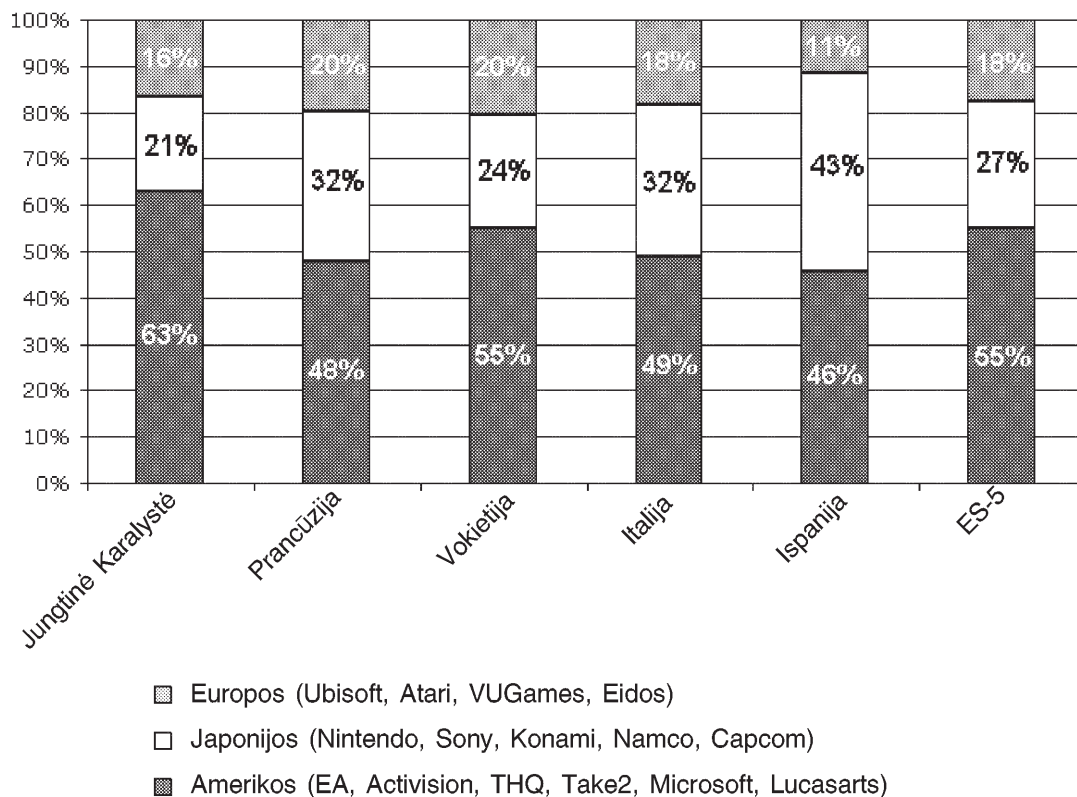
⁽²⁴⁾ Šaltiniai: *Digital Broadband content* – Kompiuterinių ir vaizdo žaidimų industrija, EBPO, 2005 m. gegužės 12 d. paskelbtas DSTI/ICCP/IE(2004)13/galutinis; Fries ataskaita, skirta Francis Mer, ekonomikos, finansų ir pramonės ministrai bei Nicole Fontaine, ministro pavaduotojai pramonės reikalams. Pasiūlymai vaizdo žaidimų pramonei Prancūzijoje plėtoti (2003 m. gruodžio 22 d.).

- (93) Be to, Komisija pažymi, kad reikalavimus atitinkančių išlaidų bazė dabar yra tinkamai ir tiksliai apibrėžta: atsižvelgiama tik į pagalbos gavėjo faktiškai patirtas veiklos išlaidas, neskaitant personalo išlaidų ir ilgalaikio turto amortizacijos finansavimo. Panaikinta nuostata, kad šios rūšies išlaidos turi neviršyti 75 % personalo išlaidų.
- (94) Taigi darytina išvada, kad priemonė yra ir proporcinga. Be to, atsižvelgiama tik į faktiškai patirtas reikalavimus atitinkančių žaidimų gamybos išlaidas, todėl ISFE nebe-

turi pagrindo būgštauti dėl kultūrinių ir komercinių žaidimų galimų kryžminių subsidijų.

Ar konkurencijos iškraipymas ir poveikis prekybai yra pakankamai riboti, kad bendras pagalbos rezultatas būtų teigiamas?

- (95) Iš Prancūzijos valdžios institucijų pateiktų skaičių aišku, kad pagrindiniai konkurentai vaizdo žaidimų rinkoje yra Japonija arba Šiaurės Amerikos valstybės. Kaip matyti iš toliau pateikiamo grafiko, 2005 m. Europos leidėjų rinkos dalys pagrindinėse Europos rinkose niekada neviršijo 20 % ir vidutiniškai sudarė 18 %:



- (96) Šiuos skaičius patvirtina ISFE pateiktas 50-ies vaizdo žaidimų, kurių daugiausia parduota Prancūzijoje 2006 m., sąrašas: 21 žaidimą išleido Japonijos, 19 – Amerikos ir 10 – Europos įmonės. Šiuos skaičius patvirtina ir vaizdo žaidimus kuriančių įmonių suskirstymas pagal apyvartą, kurį 2003 m. atliko Europos audiovizualinė observatorija: pirmąsias keturias vietas užima Japonijos ir Amerikos įmonės.
- (97) Prancūzijos leidėjų, kurie netiesiogiai naudojami mokesčio lengvata, jei leidžia dėl mokesčio lengvatos reikalavimus atitinkančių studijų sukurtus vaizdo žaidimus, rinkos

dalis, suprantama, yra mažesnės: 2005 m. trims pagrindiniams Prancūzijos vaizdo žaidimų leidėjams – *Ubisoft*, *Atari*, ir *VUGames* – priklausė atitinkamai 6,4 %, 3,5 % ir 4,4 % vaizdo žaidimų leidybos rinkos, kurioje veikė penkios valstybės narės, nurodytos 95 konstatuojamojoje dalyje pateikiamame grafike. Be to, Prancūzijoje įsikūrusioms šių leidėjų studijoms tenka tik maža šių leidėjų rinkos dalis: 25 % *Ubisoft* rinkos (t. y. 1,6 % rinkos, kurioje veikia šios penkios valstybės narės), 10 % *Atari* rinkos (t. y. 0,35 % penkių valstybių narių rinkos) ir 2 % *VUGames* rinkos (labai maža penkių valstybių narių rinkos dalis).

- (98) Be to, pabrėžtina, kad bus dotuojama palyginti nedidelė Prancūzijoje sukurtų vaizdo žaidimų dalis: su 2005–2006 m. Prancūzijoje sukurtais vaizdo žaidimais susijęs modeliavimas rodo, kad beveik tik 30 % jų galėtų pasinaudoti mokesčio lengvata.
- (99) Taip pat pažymėtina, jog vaizdo žaidimų gamintojų asociacijos, pateikusios pastabų prasidejus procedūrai, tokios kaip TIGA, GAME, APOM ir EGDF, taip pat pabrėžė nedidelį priemonės poveikį jų nacionalinėms pramonėms. Pavyzdžiui, EGDF, turinti 500 studijų dešimtyje valstybių narių, ypač pabrėžė, kad priemonė, tokia, apie kurią buvo pranešta, leisdamą per dvejus metus finansuoti 15–30 projektų 20 % tinkamų išlaidų, tik ribotai iškraipys konkurenciją, nes kiekvienais metais į kiekvienos valstybės narės rinką pateikiama 1 500 vaizdo žaidimų. Šios pastabos reikšmingos ir dėl to, kad buvo padarytos remiantis sprendime pradėti procedūrą aprašytu projektu, kurio taikymo sritis vėliau buvo susiaurinta.
- (100) Priemonė būtų galėjusi turėti neigiamą poveikį prekybai (į kurią atkreipė dėmesį GAME) dėl to, kad pirminiame Prancūzijos pasiūlyme į reikalavimus atitinkančias išlaidas nebuvo įtrauktos rangovų išlaidos. Taip mokesčio lengvata galinčios naudotis įmonės galėjo būti skatinamos pačios patirti išlaidas, o ne naudotis rangovų paslaugomis, kaip įprasta elgtis šiame sektoriuje. Tai būtų galėję vykti pirmiausia kitose valstybėse narėse įsikūrusių įmonių nenaudai, taigi ir valstybių narių tarpusavio prekybos nenaudai. Tačiau toks neigiamas poveikis nebegresia, nes Prancūzijos valdžios institucijos sutiko į reikalavimus atitinkančias išlaidas įtraukti rangovų išlaidas, neviršijančias 1 mln. EUR vienam projektui.
- (101) Komisijos nuomone, ši dėl biudžeto pateisinama riba šiuo atveju yra priimtina, nes ji praktiškai negali paveikti daugumos Prancūzijoje sukurtų vaizdo žaidimų. Iš tikrųjų, remiantis Prancūzijos valdžios institucijų pateikta informacija, iš 74 vaizdo žaidimų, esančių jų atliktame modeliavime, 64 žaidimų gamybos išlaidos nesiekė 2 mln. EUR, 8 žaidimų išlaidos sudarė 2–6 mln. EUR ir 2 žaidimų gamybos išlaidos buvo daugiau kaip 5 mln. EUR. Atsižvelgiant į šį vidutinį gamybos išlaidų lygį 1 mln. EUR riba, nustatyta rangovų išlaidoms, neturėtų sudaryti didelės kliūties pasinaudoti rangovų paslaugomis. Atsižvelgdama į Prancūzijoje kuriamų vaizdo žaidimų gamybos išlaidų pokyčius, Komisija pasilieka teisę iš naujo apsvarstyti šios ribos lygį, kai apie šią pagalbos priemonę pagal Prancūzijos valdžios institucijų išpareigojimą bus pranešta per ketverius metus nuo jos įgyvendinimo pradžios.
- (102) Be to, Komisijos nuomone, mokesčio lengvatos poveikis konkurencijai bus ribotas ir dėl to, kad vaizdo žaidimų rinka yra didelė (2003 m. jos dydis siekė apie 21 mlrd. USD), jos ilgalaikis augimas nemažas ir siekia 13 % per metus, o kainos joje yra gana stabilios.
- (103) Galiausiai Komisija pažymi, kad du trečdaliai trečiųjų šalių pateikė pastabų dėl galimo neigiamo priemonės poveikio prekybai ir konkurencijai. ISFE pažymėjo, jog priemone rizikuojama paskatinti investicijų perkėlimą į Prancūziją, o ADESE pabrėžė galimą neigiamą priemonės poveikį pirmiausia Ispanijos pramonei. Tačiau šios trečiosios šalys nepateikė jokių kiekybinių duomenų ar išsamaus paaiškinimo, kurie leistų jai įvertinti galimą riziką. Komisija taip pat pastebi, kad ISFE ir ADESE atstovauja vaizdo žaidimų leidėjams ir platintojams. Bet, kaip jau buvo paaiškinta 37 konstatuojamojoje dalyje, gamintojų asociacija, atstovaujanti tiesioginiams galimų pagalbos gavėjų konkurentams, padarė išvadą, kad tokia grėsmė nekyla. Be to, Komisija mano, jog žaidimų kūrimo studijų, galinčių naudotis mokesčio lengvata, padėtis, kaip paaiškinta 90 konstatuojamojoje dalyje, nėra tokia, kad jos galėtų panaudoti rinkos galią prieš leidėjus. Be kita ko, savo pastabose *Ubisoft*, vienas didžiausių Prancūzijos leidėjų, pabrėžė ir teigiamą pagalbos aspektą, nes ji leidžia ir sumažinti pastarųjų finansinę riziką, sumažinti vaizdo žaidimų gamybos išlaidas, bei plėtoti Europos pasiūlą.
- (104) Be to, Komisijos nuomone, mokesčio lengvata nėra tokia didelė, kad dėl jos galėtų keistis su investicijų vieta susiję pramonininkų sprendimai, atsižvelgiant į kitus šių sprendimų aspektus, ypač į darbo sąlygas ir atlyginimą. Dėl priemonės poveikio Ispanijos pramonei Komisija, remdamasi 95 konstatuojamojoje dalyje pateiktu grafiku, pažymi, kad būtent Ispanijoje Europos leidėjų rinkos dalis yra mažiausia. Kitaip nei teigia ADESE ir pastarajai nepateikus tikslesnių duomenų, yra pagrindas daryti išvadą, kad šios pagalbos priemonės poveikis Ispanijoje negali būti didesnis nei kitose valstybėse narėse.
- (105) Atsižvelgdama į išdėstytus argumentus, Komisija mano, kad pagalba nesustiprins mokesčio lengvata besinaudojančių įmonių rinkos galios ir nesudarys kliūčių dinamiškoms rinkos dalyvių iniciatyvoms; pagalba, priešingai, padidins pasiūlos įvairovę rinkoje. Todėl darytina išvada, jog su priemone susijęs konkurencijos iškraipymas ir poveikis prekybai yra pakankamai riboti, kad bendras pagalbos rezultatas būtų teigiamas. Taigi mokesčio lengvata už vaizdo žaidimų kūrimą yra suderinama su bendrąja rinka pagal sutarties 87 straipsnio 3 dalies d punktą,

PRIĖMĖ ŠĮ SPRENDIMĄ:

1 straipsnis

Prancūzijos numatyta priemonė, kuria nustatoma mokesčio lengvata už vaizdo žaidimų kūrimą, yra suderinama su bendrąja rinka pagal sutarties 87 straipsnio 3 dalies d punktą.

2 straipsnis

Šis sprendimas skirtas Prancūzijos Respublikai.

Priimta Briuselyje, 2007 m. gruodžio 11 d.

Komisijos vardu

Neelie KROES

Komisijos narė
