

II

(Akty przyjęte na mocy Traktatów WE/Euratom, których publikacja nie jest obowiązkowa)

DECYZJE

KOMISJA

DECYZJA KOMISJI

z dnia 11 grudnia 2007 r.

w sprawie pomocy państwa C 47/06 (ex N 648/05) – ulga podatkowa na tworzenie gier wideo

(notyfikowana jako dokument nr C(2007) 6070)

(Jedynie tekst w języku francuskim jest autentyczny)

(Tekst mający znaczenie dla EOG)

(2008/354/WE)

KOMISJA WSPÓLNOT EUROPEJSKICH,

uwzględniając Traktat ustanawiający Wspólnotę Europejską, w szczególności jego art. 88 ust. 2 akapit pierwszy,

uwzględniając Porozumienie o Europejskim Obszarze Gospodarczym, w szczególności jego art. 62 ust. 1 lit. a),

po wezwaniu zainteresowanych osób do przedstawienia uwag zgodnie z przywołanymi artykułami ⁽¹⁾ i po uwzględnieniu tych uwag,

a także mając na uwadze, co następuje:

spotkania władze francuskie wprowadziły zmiany w przedmiotowym środku pomocy, o których poinformowały Komisję pismem z dnia 12 czerwca 2006 r.

(4) W związku z wprowadzonymi zmianami Komisja poprosiła o informacje uzupełniające pismem z dnia 1 sierpnia 2006 r., na które władze francuskie odpowiedziały, po przedłożeniu wniosku o przedłużenie terminu, pismem z dnia 18 września 2006 r.

(5) Pismem z dnia 22 listopada 2006 r. Komisja powiadomiła Francję o swojej decyzji w sprawie wszczęcia postępowania określonego w art. 88 ust. 2 Traktatu WE, dotyczącego ulgi podatkowej na tworzenie gier wideo.

1. PROCEDURA

(1) Dnia 20 grudnia 2005 r. władze francuskie zgłosiły niniejszy środek pomocy.

(2) Pismem z dnia 25 stycznia 2006 r. Komisja poprosiła o informacje uzupełniające, które zostały przekazane pismem z dnia 15 lutego 2006 r.

(3) Dnia 3 maja 2006 r. odbyło się spotkanie między służbami Komisji a władzami francuskimi. W wyniku tego

(6) Francja przekazała swoje uwagi pismem z dnia 22 grudnia 2006 r., zarejestrowanym w dniu 3 stycznia 2007 r.

(7) Decyzja Komisji w sprawie wszczęcia postępowania została opublikowana w *Dzienniku Urzędowym Unii Europejskiej* ⁽²⁾. Komisja wezwała zainteresowane podmioty do przedstawienia uwag na temat przedmiotowego środka pomocy.

⁽¹⁾ Dz.U. C 297 z 7.12.2006, s. 19.

⁽²⁾ Porównaj: przgpis 1.

- (8) Niżej wymienione zainteresowane podmioty przekazały Komisji swoje uwagi:
- TIGA, pismem z dnia 21 grudnia 2006 r.,
 - EGDF, pismem z dnia 22 grudnia 2006 r.,
 - GAME, pismem z dnia 3 stycznia 2007 r.,
 - ADESE, pismem z dnia 3 stycznia 2007 r.,
 - APOM, pismem z dnia 5 stycznia 2007 r.,
 - ISFE, pismem z dnia 5 stycznia 2007 r.,
 - Ubisoft, pismem z dnia 8 stycznia 2007 r.
- (9) Komisja otrzymała uwagi dodatkowe, przekazane długo po upływie terminu jednego miesiąca od daty opublikowania decyzji w *Dzienniku Urzędowym Unii Europejskiej*, których w związku z tym nie uwzględniła.
- (10) Uwagi zgłoszone w terminie zostały przekazane Francji pismem z dnia 12 lutego 2007 r.
- (11) Pismem z dnia 23 stycznia 2007 r. oraz w trakcie przygotowań do spotkania ze służbami Komisji, które odbyło się w dniu 29 stycznia 2007 r., władze francuskie poinformowały Komisję o zmianach wprowadzonych w zgłoszonym środku pomocy.
- (12) Komisja przesłała w dniu 21 lutego 2007 r. pytania dodatkowe.
- (13) Pismem z dnia 22 marca 2007 r. władze francuskie przekazały swoje komentarze na temat uwag stron trzecich przesłanych dnia 12 lutego 2007 r. oraz odpowiedzi na pytania przesłane dnia 21 lutego 2007 r.
- (14) Przedstawiciele EGDF i ISFE przyjęto odpowiednio w dniach 13 i 14 lutego 2007 r.
- (15) Dnia 31 lipca 2007 r. odbyło się spotkanie władz francuskich ze służbami Komisji, po którym władze francuskie przesłały trzy pisma z datą 5 października, 17 października i 7 listopada 2007 r., informujące Komisję o zmianach wprowadzonych w zgłoszonym środku pomocy.
- 2. SZCZEGÓŁOWY OPIS ŚRODKA POMOCY W DNIU WSZCZĘCIA POSTĘPOWANIA**
- (16) Środek pomocy stanowi mechanizm wsparcia dla tworzenia gier wideo o wymiarze kulturalnym i ma postać ulgi podatkowej. W dniu wszczęcia postępowania podstawowe zasady tego środka przedstawiały się następująco:
- a) *Przedsiębiorstwa i gry wideo objęte ulgą*
- (17) Przedsiębiorstwami uprawnionymi do ulgi podatkowej są przedsiębiorstwa produkujące gry wideo, to znaczy studia opracowujące takie gry, niezależne lub będące filiami wydawnictw.
- (18) Gry objęte ulgą to oprogramowanie rozrywkowe udostępniane publicznie na nośniku fizycznym lub przez Internet, zawierające elementy twórczości artystycznej i technologicznej. Obejmują one nie tylko gry wideo do zastosowania w komputerach osobistych (PC) lub konsolach, ale również gry przenośne, internetowe dla jednego lub wielu uczestników, oprogramowanie edukacyjne lub rozrywkowo-edukacyjne oraz płyty CD-ROM o tematyce kulturalnej, o ile zawierają wystarczająco dużo elementów interaktywności i kreatywności. Ustalono minimalne koszty opracowania w wysokości 150 000 EUR, w celu wykluczenia gier nieprzeznaczonych do szerokiej sprzedaży. Ponadto w celu korzystania z ulgi podatkowej, gry wideo muszą spełniać określone kryteria.
- (19) Pierwsze kryterium jest negatywne: ulgą nie mogą być objęte gry wideo zawierające sceny pornograficzne lub sceny nadmiernej przemocy.
- (20) Gry wideo objęte ulgą muszą ponadto posiadać wymiar kulturalny. W tym celu powinny spełniać jedno z poniższych kryteriów:
- a) stanowić adaptację istniejącego już utworu, zaliczanego do europejskiej spuścizny kulturowej, na podstawie napisanego w języku francuskim scenariusza;
- b) bądź też winny spełniać „kryterium jakości i oryginalności pomysłu oraz przyczyniać się do wyrażania różnorodności kulturowej i twórczości europejskiej w dziedzinie gier wideo”. Ocena tego kryterium polegać będzie na „analizie jakości i oryginalności treści i scenariusza, »grywalności«, nawigacji, interaktywności, elementów wizualnych, dźwiękowych i graficznych”.

- (21) Dodatkowo stosowane jest europejskie kryterium „kulturowe” oparte na przynależności państwowej osób uczestniczących w ich tworzeniu: charakter europejski gier wideo, a więc możliwość zakwalifikowania ich do objęcia ulgą, ustalany będzie według tabeli punktów, podzielonych na kategorie i przyznawanych w zależności od cechy pochodzenia z państwa członkowskiego Unii Europejskiej. Tabela punktów uwzględnia nie tylko współpracowników zaangażowanych bezpośrednio przez producenta gry, ale również związanych z ewentualnymi przedsiębiorstwami podwykonawczymi.
- b) Koszty objęte ulgą
- (22) Ulgą objęte są koszty związane z projektem i wykonaniem gry. Nie są objęte ulgą w szczególności koszty związane z usuwaniem błędów programu i testami po dostawie. Ulga obejmuje natomiast:
- a) wydatki na personel (wynagrodzenia i składki na zabezpieczenie społeczne), związane z zatrudnieniem:
- 1) reżysera, zastępcy reżysera, dyrektora artystycznego, dyrektora technicznego;
 - 2) autorów scenariusza i dialogów, szaty wizualnej i projektu poziomów gry;
 - 3) programistów;
 - 4) autorów grafiki i animacji;
 - 5) autorów udźwiękowania;
- b) odpisy amortyzacyjne od środków trwałych, innych niż budynki, wykorzystywanych bezpośrednio przy tworzeniu dopuszczonych gier wideo;
- c) inne wydatki operacyjne, ustalone jako ryczałt w wysokości 75 % wydatków na personel.
- (23) Dotacje publiczne otrzymane przez przedsiębiorstwa w związku z poniesieniem kosztów uprawniających do ulgi podatkowej będą odliczane od podstawy obliczania ulgi podatkowej.
- c) Mechanizm stosowania ulgi podatkowej
- (24) Stawka ulgi podatkowej jest stosowana do tak określonej podstawy kosztów. Stawka ulgi podatkowej wynosi 20 % podstawy kosztów kwalifikowalnych.
- (25) Władze francuskie zdecydowały ponadto o ustaleniu pułapu dla każdego przedsiębiorstwa w celu zachowania kontroli nad kosztami podatkowymi tego środka pomocy. Na obecnym etapie projektu władze francuskie zdecydowały o ustaleniu tego pułapu na kwotę 3 mln EUR. Przewidywany budżet roczny na ten środek wynosi około 30 mln EUR.
- (26) Utworzono ponadto mechanizm kwalifikacyjny, służący kontroli spełnienia kryteriów wyboru gier wideo. Obejmuje on ocenę dokonywaną przez komitet ekspertów złożony z przedstawicieli administracji francuskiej i specjalistów, niekoniecznie związanych ze środowiskiem gier wideo, ale reprezentujących również inne dziedziny kultury. Wymieniona grupa ekspertów będzie kontrolowała kwalifikowanie się do ulgi podatkowej przedsiębiorstwa i gry, charakter kosztów i przestrzeganie kryteriów kulturalnych wymienionych w motywach 19, 20 i 21. Komitet wyda opinię, w oparciu o którą Ministerstwo Kultury i Komunikacji wyda zezwolenie.
- (27) Zasady wypłaty są następujące: ulgę podatkową odlicza się od podatku dochodowego od osób prawnych należnego za pierwszy zamknięty rok obrachunkowy po dacie wydania zezwolenia tymczasowego (wydawanego w momencie rozpoczęcia realizacji projektu), następnie od podatku dochodowego od osób prawnych należnego za każdy kolejny rok obrachunkowy, w którym poniesiono koszty kwalifikujące się do ulgi. Zezwolenie ostateczne jest wydawane w momencie przekazywania projektu wydawcy. W przypadku gdy zezwolenie ostateczne nie zostanie wydane w terminie 24 miesięcy od daty wydania zezwolenia tymczasowego, przedsiębiorstwo jest zobowiązane do zwrotu ulgi podatkowej, z której skorzystało. Jeżeli natomiast kwota ulgi za dany rok obrachunkowy przekracza kwotę podatku należnego, nadwyżka jest zwracana przedsiębiorstwu.
- ### 3. POWODY WSZCZĘCIA POSTĘPOWANIA
- (28) Po pierwsze, Komisja chciała się upewnić, zgodnie z wyrokiem w sprawie *Matra przeciwko Komisji* ⁽³⁾, czy przedmiotowy środek pomocy nie zawiera aspektów sprzecznych z postanowieniami Traktatu w dziedzinach innych niż pomoc państwa. Zwróciła się do władz francuskich o informację, czy zakłady prowadzone przez przedsiębiorstwa europejskie we Francji mogą być beneficjentami ulgi podatkowej bez względu na ich formę prawną. Komisja zastanawiała się również, czy wykluczenie kosztów ponoszonych przez podwykonawców nie mogło być uznane za dyskryminację w oparciu o miejsce ponoszenia kosztów.
- (3) Wyrok Trybunału z dnia 15 czerwca 1993 r., *Matra przeciwko Komisji* (C-225/91, Rec. s. I-3203, pkt 41).

(29) Komisja wyraziła ponadto wątpliwości odnośnie do zgodności środka pomocy z art. 87 ust. 3 lit. d) Traktatu. Po pierwsze, podważyła fakt, że środek miał cel ściśle kulturalny. Przyznając, że niektóre gry wideo mogą być uznawane za produkty kulturalne, Komisja wyraziła wątpliwości, czy stosowane kryteria wyboru umożliwiają przyznanie ulgi podatkowej wyłącznie grom wideo, które mogą być uznane za produkty kulturalne w rozumieniu art. 87 ust. 3 lit. d) Traktatu.

(30) Pierwsze z zaproponowanych przez władze francuskie kryteriów stosowanych przy wyborze gier wideo kwalifikujących się do ulgi wymaga, by gra stanowiła adaptację istniejącego utworu, zaliczanego do europejskiej spuścizny kulturowej, na podstawie scenariusza napisanego w języku francuskim. Tymczasem niektóre podane przez władze francuskie przykłady gier wideo, które miałyby spełniać to kryterium, zdają się wskazywać, że mogłoby ono być stosowane w sposób bardzo szeroki, a zatem niedający gwarancji, że wybrane gry wideo stanowią rzeczywiście adaptację istniejącego utworu zaliczanego do europejskiego dziedzictwa kulturowego.

(31) Gry wideo mogą być objęte ulgą również wówczas, gdy „spełniają kryterium jakości i oryginalności pomysłu oraz przyczyniają się do wyrażania różnorodności kulturowej i twórczości europejskiej w dziedzinie gier wideo”. Treść tego drugiego kryterium kulturalnego również może być źródłem szerokiej interpretacji, która mogłaby objąć na przykład gry sportowe i/lub symulacyjne o wątpliwych treściach kulturalnych.

(32) Komisja poprosiła również władze francuskie o wyjaśnienie kryterium, mającego na celu wyłączenie z ulgi podatkowej gier „zawierających sceny nadmiernej przemocy”.

(33) W celu oceny stopnia selekcji, na jaki pozwala test kwalifikowalności, Komisja poprosiła o przeprowadzenie symulacji w oparciu o produkcje z ostatnich lat.

(34) Komisja wyraziła również wątpliwości, czy środek jest tak skonstruowany, by spełniać określony cel kulturalny, a w szczególności czy ma wystarczający skutek zachęcający, czy nie istniały inne bardziej właściwe środki oraz czy jest on proporcjonalny. Odnośnie do tej ostatniej kwestii Komisja zaznaczyła, że proporcjonalny środek pomocy powinien być oparty na poprawnej definicji kosztów kwalifikujących się do pomocy. „Inne wydatki operacyjne” (inne niż wydatki na personel i amortyzacja środków trwałych) są tymczasem ustalane ryczałtowo jako 75 % wydatków na personel. Komisja wyraziła wątpliwości, czy taki sposób obliczania „innych

wydatków operacyjnych” umożliwił ustalenie kosztów faktycznie poniesionych na tworzenie gier wideo przez przedsiębiorstwa kwalifikujące się do ulgi.

(35) Ostatecznie Komisja zaznacza, że obniżając koszty produkcji ponoszone przez przedsiębiorstwa z tego sektora z siedzibą we Francji, omawiana ulga podatkowa może wzmocnić ich pozycję względem ich europejskich konkurentów. W związku z tym zastanawia się, czy wpływ na wymianę handlową oraz zakłócenie konkurencji są na tyle ograniczone, by ogólny bilans pomocy był dodatni.

4. UWAGI ZAINTERESOWANYCH PODMIOTÓW

(36) Ubisoft, TIGA ⁽⁴⁾, GAME ⁽⁵⁾, APOM ⁽⁶⁾ i EGDF ⁽⁷⁾ podkreślają, że gry wideo są ich zdaniem produktami kulturalnymi. Podkreślają fakt, że gry rozumiane w sposób ogólny są jedną z najstarszych tradycji kulturalnych ludzkości, jak również wskazują na ich wzajemne oddziaływanie z innymi dziedzinami kultury, takimi jak kino, muzyka i sztuki plastyczne. Przedstawiają gry wideo jako produkty audiowizualne, mogące wpływać na wyobraźnię, sposób myślenia, język i odniesienia kulturowe graczy, w szczególności w wieku 15–25 lat. Zdaniem wymienionych podmiotów gry wideo stanowią odzwierciedlenie otoczenia kulturowego, w którym powstają, poprzez używane w nich język i humor, muzykę, otoczenie (w szczególności architekturę, pejzaże), postacie (ubiór, pochodzenie), poprzez scenariusz, poruszane tematy lub historie, lub grywalność. GAME na przykład podkreśla, że niemieckie gry wideo rozgrywane są często w Niemczech lub w Europie i oparte są na historiach typowo lokalnych (np. Siedler, gra strategiczna rozgrywająca się w XVI wieku). Miejscem akcji produkcji amerykańskich są za to często Stany Zjednoczone i przyjmują one estetykę hollywoodzką. Gry japońskie opierają się często na mitach narodowych i konwencji japońskich komiksów.

(37) Te same osoby zainteresowane uważają, że wpływ środka na wymianę handlową i konkurencję jest ograniczony i nie stanowi faktycznego ryzyka dla przemysłów krajowych, w szczególności niemieckiego i brytyjskiego. EGDF podkreśla w szczególności, że zgłoszony środek, umożliwiając finansowanie w 20 % od 15 do 30 projektów w okresie dwóch lat, spowoduje jedynie ograniczone zakłócenie konkurencji, biorąc pod uwagę, że na rynek w każdym z państw członkowskich wprowadzanych jest

⁽⁴⁾ Trade association representing the business and commercial interests of games developers (Stowarzyszenie reprezentujące interesy ekonomiczne i handlowe producentów gier wideo w Zjednoczonym Królestwie i w Europie).

⁽⁵⁾ Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V. (Stowarzyszenie producentów gier wideo w Niemczech).

⁽⁶⁾ Association des Producteurs d'Oeuvres Multimédia (Stowarzyszenie Producentów Utworów Multimedialnych).

⁽⁷⁾ European Games Developer Federation (Europejska Federacja Producentów Gier Wideo).

co roku 1 500 gier wideo. TIGA zaznacza ponadto, że źródłem głównych zakłóceń konkurencji są kraje trzecie, w szczególności Kanada, gdzie władze stosują o wiele bardziej aktywną politykę wspierania rodzimego przemysłu gier wideo. Niektóre z zainteresowanych podmiotów podkreślają również, że skutkiem tego środka może być pobudzenie produkcji gier wideo we wszystkich państwach Wspólnoty Europejskiej. GAME zgadza się z powyższą opinią, z tym jednak zastrzeżeniem, że koszty ponoszone przez podwykonawców będzie można uwzględnić w kosztach kwalifikujących się do ulgi. W przeciwnym wypadku przedsiębiorstwa korzystające z ulgi byłyby zachęcane raczej do samodzielnego realizowania kosztów niż do korzystania z podwykonawców.

(38) ISFE⁽⁸⁾ reprezentująca wydawców gier wideo (w szczególności Sony, Microsoft, Nintendo, Vivendi) ocenia natomiast, że gry wideo nie mogą być uznawane za produkty kulturalne, ale jedynie za interaktywne produkty o walorach rozrywkowych. Podczas gdy widz filmu śledzi utwór w ciszy, czynności gracza polegają zasadniczo na jego osobistym uczestnictwie i współdziałaniu z grą, w której opowiadana historia nie ma realnego znaczenia. W odróżnieniu od filmów gry wideo nie stawiają sobie zadania rozpowszechniania idei lub przekazów kulturalnych. Ich główna wartość tkwi za to w „grywalności” i możliwości współdziałania z innym graczem lub innymi graczami. ISFE podkreśla, że gry wideo powinny być uznawane za programy komputerowe a nie za produkty audiowizualne. ISFE podważa również fakt, by wydatki rzekomo artystyczne mogły stanowić ponad 50 % kosztów związanych z projektowaniem gry wideo. Zdaniem ISFE to właśnie koszty związane z programowaniem, ściśle powiązane z „grywalnością”, stanowią zasadniczą część wszystkich kosztów, tj. do 70 % kosztów produkcji. Zdaniem ISFE omawiana ulga podatkowa obrazuje nieznaną rzeczywistość charakteru gier wideo przez władze francuskie.

(39) ISFE nie wyklucza również, że środek może mieć negatywny wpływ na konkurencję, obniżając koszty produkcji grupy producentów gier wideo we Francji i zachęcając do przemieszczania inwestycji z innych państw członkowskich do Francji. ISFE uważa również, że powyższa ulga podatkowa sprzyja produkcji gier wideo nieodpowiadających potrzebom rynku i mówi o ryzyku dotacji krzyżowych, umożliwiających producentom wykorzystanie pomocy otrzymanej na gry „kulturalne” do finansowania gier czysto komercyjnych. ISFE popiera niemniej jednak zasadę wspierania gier wideo stosowaną we Francji, ale podkreśla, że właściwszą podstawą prawną dla takiego wsparcia byłyby Wspólnotowe zasady ramowe dotyczące pomocy państwa na działalność badawczą, rozwojową i innowacyjną⁽⁹⁾.

(40) Komentarze ADESE⁽¹⁰⁾ są podobne. ADESE uważa, że gry wideo powinny być uznawane przede wszystkim za programy komputerowe, a nie za produkty audiowizualne oraz że koszty produkcji gry wideo mają w zasadniczej części charakter technologiczny, nie zaś artystyczny, i co z tego wynika, pomoc na działalność badawczą i rozwojową byłaby właściwsza. ADESE uważa również, że środek może mieć negatywny wpływ na konkurencję i wymianę handlową między państwami członkowskimi, zwłaszcza na przemysł hiszpański. Wreszcie ADESE podkreśla ryzyko subiektywnej oceny ze strony komitetu ekspertów odpowiedzialnego za stosowanie kryteriów wyboru, mogącej być źródłem dyskryminacji.

5. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE UDZIELONE I ZMIANY WPROWADZONE PRZEZ WŁADZE FRANCUSKIE W WYNIKU WSZCZĘCIA POSTĘPOWANIA

(41) W wyniku wszczęcia postępowania i kontaktów ze służbami Komisji władze francuskie udzieliły pewnych informacji szczegółowych i wprowadziły pewne zmiany w projekcie ulgi podatkowej.

(42) Władze francuskie potwierdziły, że stałe zakłady prowadzone we Francji przez przedsiębiorstwa europejskie, niezależnie od swojej formy prawnej, mogą być również beneficjentami ulgi podatkowej.

(43) Odnośnie do kryterium mającego na celu wykluczenie z objęcia ulgą podatkową gier „zawierających sceny nadmiernej przemocy” władze francuskie wyjaśniły również, że komisja ekspertów odpowiedzialna za wskazanie gier objętych ulgą będzie opierać się na jedynym istniejącym ogólnoeuropejskim systemie kwalifikacji gier – systemie PEGI⁽¹¹⁾, określającym szczegółowo sytuacje przemocy, a w szczególności nadmiernej przemocy (gry wideo zakwalifikowane jako „18+”). Wszystkie gry zakwalifikowane jako „18+” w oparciu o system PEGI, będą wykluczone z ulgi podatkowej.

(44) Władze francuskie zmieniły poza tym znacznie test będący podstawą selekcji. Aby gra mogła być objęta ulgą podatkową, koszt jej opracowania musi ciągle wynosić powyżej 150 000 EUR i nie może ona zawierać scen pornograficznych lub scen nadmiernej przemocy. Wprowadzono natomiast inne poważne zmiany:

(45) Obecnie gra musi być zrealizowana w zasadniczej części z udziałem europejskich autorów i współpracowników.

⁽⁸⁾ Interactive Software Federation of Europe (Europejska Federacja Producentów Oprogramowania Interaktywnego).

⁽⁹⁾ Dz.U. C 323 z 30.12.2006, s. 1.

⁽¹⁰⁾ Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (Hiszpańskie Stowarzyszenie Dystrybutorów i Wydawców Oprogramowania Rozrywkowego).

⁽¹¹⁾ Opracowany w 2003 roku przez ISFE, PEGI (Pan-European Game Information) jest systemem klasyfikacji gier wideo stworzonym w celu ujednoczenia europejskich systemów krajowych. Otrzymał on wsparcie Komisji Europejskiej.

- (46) Gra musi obecnie uzyskać minimum 14 punktów (na 22) w oparciu o kryteria przedstawione w poniższej tabeli:

Kryterium	Liczba punktów
1. Dziedzictwo	Maks. 4 punkty
Gra stanowi adaptację utworu zaliczanego do europejskiego dziedzictwa historycznego, artystycznego i naukowego LUB	4 punkty
Gra jest oparta na europejskim filmie, utworze audiowizualnym, dziele literackim lub artystycznym, lub komiksie.	2 punkty
2. Oryginalność pomysłu	Maks. 2 punkty
Gra stanowi oryginalny pomysł (oryginalność scenariusza/kreatywność otoczenia graficznego i dźwiękowego).	0–2 punkty
3. Treści kulturalne	Maks. 8 punktów
Gra opiera się na narracji.	3 punkty
Wydatki artystyczne ⁽¹⁾ stanowią ponad 50 % budżetu produkcji.	2 punkty
Wersja oryginalna scenariusza gry jest zapisana w języku francuskim.	1 punkt
Gra jest wydawana w wersjach oryginalnych w co najmniej trzech językach urzędowych Unii Europejskiej.	1 punkt
Gra porusza problematykę polityczną, społeczną i kulturalną ważną dla obywateli Unii Europejskiej i/lub odzwierciedla wartości specyficzne dla społeczeństw europejskich.	1 punkt
4. Umiejscowienie kosztów w Europie i przynależność państwowa współpracowników	Maks. 5 punktów
Co najmniej 80 % kosztów związanych z tworzeniem gry jest realizowanych na terytorium Unii Europejskiej.	1 punkt
Gra powstaje przy udziale współpracowników z terytorium Europy.	0–4 punkty
5. Innowacyjność wydawnicza i technologiczna	Maks. 3 punkty
Gra zawiera od jednego do trzech elementów innowacyjnych w jednej z sześciu wymienionych niżej dziedzin: interfejs człowiek/maszyna, treści powstałe wskutek działania uczestników, sztuczna inteligencja, wydajność, interaktywność i funkcje umożliwiające udział wielu graczy, struktura narracyjna.	0–3 punkty
Maksymalna liczba punktów	22 punkty

⁽¹⁾ Koszty kwalifikujące się do ulgi podatkowej odpowiadają kosztom związanym z projektem i wykonaniem gry. Wydatki artystyczne obejmują wydatki na personel (wynagrodzenia i składki na zabezpieczenie społeczne), związane z zatrudnieniem reżysera, zastępcy reżysera, dyrektora artystycznego, autorów scenariusza, animacji i udźwiękowienia. Do kategorii tej nie zaliczane są wydatki na personel związane z zatrudnieniem programistów, odpisy amortyzacyjne od środków trwałych, wykorzystywanych bezpośrednio przy tworzeniu gier wideo i inne wydatki operacyjne.

- (47) Zgodnie z obowiązkiem nałożonym w decyzji w sprawie wszczęcia postępowania władze francuskie przeprowadziły symulacje w oparciu o gry wideo wyprodukowane we Francji w latach 2005–2006. Symulacja przeprowadzona na podstawie kryteriów opisanych w decyzji w sprawie wszczęcia postępowania wskazuje, że 49 % gier kwalifikowałoby się do ulgi. Symulacja na podstawie nowych kryteriów, opisanych w motywie 46, wskazuje, że warunki objęcia ulgą spełniałoby 31 % gier.

podwykonawstwa mogą zostać włączone do kosztów kwalifikujących się do ulgi w granicach kwoty 1 mln EUR na projekt. Z drugiej strony, zgodziły się nie określać już „innych wydatków operacyjnych” (poza wydatkami na personel i amortyzacją) ryczałtowo jako 75 % wydatków na personel, ale uwzględnić wyłącznie wydatki operacyjne faktycznie związane z tworzeniem gier wideo kwalifikujących się do ulgi.

- (48) Odnośnie do definicji kosztów kwalifikujących się do ulgi, władze francuskie z jednej strony rozszerzyły ulgę podatkową na podwykonawców, zaznaczając, że koszty

- (49) Wreszcie władze francuskie zobowiązały się do ponownego zgłoszenia tego środka w maksymalnym terminie 4 lat od daty jego wprowadzenia.

6. OCENA ŚRODKA POMOCY

6.1. Uznanie za pomoc państwa

- (50) Artykuł 87 ust. 1 Traktatu stanowi: „Z zastrzeżeniem innych postanowień przewidzianych w niniejszym Traktacie, wszelka pomoc przyznawana przez państwo członkowskie lub przy użyciu zasobów państwowych w jakiegokolwiek formie, która zakłóca lub grozi zakłóceniem konkurencji poprzez sprzyjanie niektórym przedsiębiorstwom lub produkcji niektórych towarów, jest niezgodna ze wspólnym rynkiem w zakresie, w jakim wpływa na wymianę handlową między państwami członkowskimi”.
- (51) Środek pomocy badany w niniejszej decyzji stanowi ulga podatkowa prowadząca do obniżenia podatku dochodowego należnego w normalnych warunkach od jej beneficjentów. Cecha wykorzystania zasobów państwowych nie budzi więc żadnych wątpliwości.
- (52) Środek ten ma na celu obniżenie kosztów produkcji przedsiębiorstw będących jego beneficjentami i stanowi niezaprzeczalnie korzyść, mającą ponadto charakter selektywny, jako że może z niego korzystać jedynie sektor gier wideo. Środek ten stanowi więc selektywną korzyść, mogącą prowadzić do zakłócenia konkurencji w rozumieniu art. 87 ust. 1 Traktatu.
- (53) Ponadto zgodnie z informacjami przekazanymi przez władze francuskie, dotyczącymi udziałów w rynku, dostępnymi jedynie dla wydawców gier wideo, trzech największych francuskich wydawców gier wideo, tj. Ubisoft, Atari i VUGames, dysponowali w 2005 roku udziałem w rynku gier wideo na terenie Zjednoczonego Królestwa, Niemiec, Francji i Włoszech w wysokości odpowiednio 6,4 %, 3,5 % i 4,4 %. Studia mające swą siedzibę we Francji, których dotyczy środek, stanowią niewielki procent obrotów tych wydawców (25 % dla Ubisoft, 10 % dla Atari i 2 % dla VUGames). Posiadają one niemniej jednak znaczącą część rynku w pięciu wymienionych wyżej państwach członkowskich. Środek wywiera więc w sposób oczywisty wpływ na handel wewnątrzspółnotowy.
- (54) Biorąc pod uwagę powyższe wnioski, należy stwierdzić, że badany środek pomocy stanowi pomoc państwa w rozumieniu Traktatu.

6.2. Zgodność pomocy z prawem

- (55) W dniu 31 stycznia 2007 r. przy okazji debaty nad projektem ustawy w sprawie modernizacji telewizyjnej działalności nadawczej i telewizji przyszłości, parlament francuski przyjął projekt artykułu ustanawiającego ulgę podatkową, który został zgłoszony Komisji i w oparciu

o który Komisja wszczęła postępowanie dochodzeniowe. Tekst ustawy został ogłoszony w Dzienniku Urzędowym w dniu 7 marca 2007 r. Jednakże władze francuskie potwierdziły, że dekrety wykonawcze nie zostaną przyjęte do czasu wydania ostatecznej decyzji przez Komisję.

- (56) Komisja może zatem przyjąć, że środek pomocy nie został wprowadzony w życie, i że władze francuskie wypełniły obowiązki spoczywające na nich na mocy art. 88 ust. 3 Traktatu.
- (57) Władze francuskie zobowiązały się ponadto do nowelizacji tekstu ustawy i projektów dekretów wykonawczych, w celu wprowadzenia do nich zmian określonych w sekcji 5.

6.3. Zgodność pomocy ze wspólnym rynkiem

- (58) Po pierwsze, stosując zasadę ustanowioną przez Trybunał w wyroku *Matra* ⁽¹²⁾, Komisja musi upewnić się, że warunki dostępu do ulgi podatkowej nie zawierają klauzul sprzecznych z postanowieniami Traktatu w dziedzinach innych niż pomoc państwa, a w szczególności że nie zawierają elementów dyskryminacji ze względu na przynależność państwową.
- (59) Odnośnie do tej kwestii należy zaznaczyć, że środek nie zawiera żadnego ograniczenia dotyczącego przynależności państwowej zatrudnianego personelu lub miejsca ponoszenia objętych ulgą kosztów. Władze francuskie włączyły koszty związane z podwykonawstwem do kosztów kwalifikujących się do ulgi, w granicach 1 mln EUR, i potwierdziły, że te koszty kwalifikują się do ulgi bez względu na to, czy przedsiębiorstwo podwykonawcze ma swoją siedzibę we Francji, czy w innym państwie członkowskim.
- (60) Środek jest dostępny dla przedsiębiorstw zajmujących się produkcją gier wideo, mających siedzibę we Francji, także dla stałych zakładów prowadzonych we Francji przez przedsiębiorstwa europejskie, jak zostało to potwierdzone przez władze francuskie w komentarzach przedstawionych w wyniku decyzji w sprawie wszczęcia postępowania. Komisja uważa, że fakt ograniczenia ulgi podatkowej do określonych w ten sposób przedsiębiorstw jest, biorąc pod uwagę francuskie przepisy podatkowe, nierozwalnie związany z warunkiem podlegania opodatkowaniu podatkiem dochodowym od osób prawnych we Francji i jest w związku z tym uzasadniony podatkowym charakterem środka pomocy.

- (61) Komisja może więc uznać, że środek pomocy nie zawiera żadnego naruszenia postanowień Traktatu w dziedzinach innych niż pomoc państwa.

⁽¹²⁾ Wyrok w sprawie *Matra przeciwko Komisji*, przywołany wcześniej w przypisie 3.

(62) Po drugie, odnośnie do zgodności środka z zasadami wspólnotowymi w zakresie pomocy państwa Komisja zaznacza, że władze francuskie zgłosiły środek w oparciu o art. 87 ust. 3 lit. d) Traktatu. Jak wskazano to w decyzji Komisji w sprawie wszczęcia postępowania, należy zbadać zgodność środka z punktu widzenia tego artykułu w zakresie wymienionych niżej kwestii:

- 1) Czy rzeczywistym celem środka jest wspieranie kultury?
- 2) Czy środek jest skonstruowany tak, aby osiągnąć cel kulturalny? W szczególności:
 - a) Czy jest odpowiednim narzędziem, czy też istnieją inne, bardziej odpowiednie narzędzia?
 - b) Czy ma wystarczający skutek zachęcający?
 - c) Czy jest proporcjonalny? Czy tego samego rezultatu nie można osiągnąć przy mniejszej pomocy?
- 3) Czy wpływ na wymianę handlową oraz zakłócenie konkurencji jest na tyle ograniczony, aby ogólny bilans pomocy uznać za dodatni?

Istnienie celu kulturalnego

(63) W kwestii ogólnej, czy gry wideo mogą być uważane za produkty kultury, Komisja zaznacza, że Unesco przyznaje produkcji gier wideo charakter przemysłu kultury, jak również uznaje ich rolę w odniesieniu do różnorodności kulturalnej⁽¹³⁾. Podziela również argumenty wysuwane przez niektóre osoby trzecie i przez władze francuskie, w szczególności, że gry wideo mogą być nośnikiem obrazów, wartości i tematów odzwierciedlających otoczenie kulturalne, w którym powstają, oraz że mogą oddziaływać na sposób myślenia i odniesienia kulturowe użytkowników, szczególnie w najmłodszych grupach wiekowych. Komisja zauważa również, że Unesco przyjęło Konwencję w sprawie ochrony i promowania różno-

rodności form wyrazu kulturowego⁽¹⁴⁾. Komisja odnotowuje ponadto coraz większą popularność gier wideo w różnych grupach wiekowych, kategoriach społeczno-zawodowych, zarówno wśród mężczyzn, jak i kobiet.

- (64) Staje się oczywiste, że podstawowym celem gier wideo jest, jak podkreśla to ISFE, dostarczanie rozrywki interaktywnej. Nie przeszkadza to jednak, aby niektóre gry wideo miały również wymiar kulturalny, tak jak w przypadku niektórych form teatralnych, w których ma również miejsce interakcja z publicznością. Fakt że gry wideo mogą być uznawane raczej za programy komputerowe niż produkty audiowizualne również nie przeszkadza jednoczesnemu uznawaniu niektórych z nich za produkty kultury w rozumieniu art. 87 ust. 3 lit. d) Traktatu. Należy więc stwierdzić, że niektóre gry wideo mogą być produktami kultury⁽¹⁵⁾. Zostało to zresztą jasno potwierdzone w decyzji w sprawie wszczęcia postępowania⁽¹⁶⁾.
- (65) Komisja zaznacza również, że odstępstwo wymienione w art. 87 ust. 3 lit. d), jak każde odstępstwo od zasady określonej w ust. 1 tego artykułu, należy interpretować w sposób zawężający. I tak w sektorach produkcji utworów kinematograficznych i audiowizualnych komunikat Komisji do Rady, Parlamentu Europejskiego, Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów w sprawie pewnych aspektów prawnych dotyczących utworów kinematograficznych oraz innych utworów audiowizualnych określa, że w celu stosowania tego odstępstwa „każde państwo członkowskie musi czuwać nad tym, by treść produkcji objętej pomocą była kulturalna, stosownie do weryfikowalnych kryteriów krajowych (zgodnie z zasadą pomocniczości)”⁽¹⁷⁾.
- (66) Powyższą zasadę trzeba zastosować w niniejszym przypadku i w związku z tym sprawdzić, czy władze francuskie opracowały weryfikowalne kryteria krajowe mogące zagwarantować, aby treść gier wideo objętych ulgą podatkową była rzeczywiście kulturalna. To właśnie w związku z wątpliwościami dotyczącymi kryteriów stosowanych początkowo przez władze francuskie Komisja wszczęła postępowanie wyjaśniające w sprawie przedmiotowej ulgi podatkowej.
- (67) Należy więc zbadać nowy test selekcyjny, aby upewnić się, czy jest zgodny z zasadą określoną w motywie 65.

⁽¹³⁾ Patrz strona Unesco, w szczególności strony dotyczące przemysłów kultury i ich roli dla kultury:
http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=2461&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

⁽¹⁴⁾ Konwencja przyjęta przez Konferencję Generalną Unesco w dniu 20 października 2005 r. i wprowadzona do prawa wspólnotowego decyzją Rady 2006/515/WE w sprawie zawarcia Konwencji w sprawie ochrony i promowania różnorodności form wyrazu kulturowego (Dz.U. L 201 z 25.7.2006, s. 15) (z której tekstem można się zapoznać pod adresem: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf>).

⁽¹⁵⁾ Takie stwierdzenie pozostaje bez uszczerbku dla klasyfikacji lub kwalifikacji gier wideo dokonywanej zgodnie z normami krajowymi lub międzynarodowymi.

⁽¹⁶⁾ Motyw 39.

⁽¹⁷⁾ COM(2001) 534 wersja ostateczna (Dz.U. C 43 z 16.2.2002, s. 6).

- (68) Gra wideo musi uzyskać co najmniej 14 punktów na 22, aby mogła być objęta ulgą podatkową. Zgodnie z tokiem rozumowania zastosowanym przez Komisję w decyzji z dnia 22 listopada 2006 r. w sprawie pomocy państwa N 461/2005 (zwanej dalej „decyzją *UK Film Tax Incentive*”) ⁽¹⁸⁾ należy wyodrębnić wśród różnych kryteriów stosowanych w teście selekcyjnym kryteria uznawane za właściwe w celu oceny treści kulturalnej gier wideo, a następnie upewnić się, że gry wideo objęte ulgą podatkową uzyskają w oparciu o te kryteria liczbę punktów gwarantującą uznanie ich treści za kulturalną w rozumieniu art. 87 ust. 3 lit. d) Traktatu.
- (69) Pierwsza część testu zawiera dwa kryteria dotyczące dziedzictwa kulturowego i może w związku z tym być uznana za posiadającą wymiar kulturalny. Nie ulega to wątpliwości w przypadku kryterium, na podstawie którego przyznawane są 4 punkty, jeżeli gra stanowi adaptację utworu zaliczanego do europejskiego dziedzictwa historycznego, artystycznego i naukowego. Kryterium, na podstawie którego przyznawane są 2 punkty, jeżeli gra opiera się na europejskim filmie, utworze audiowizualnym, literackim, artystycznym lub komiksie, ma mniej silny wymiar kulturalny, ponieważ uzależniony od zawartości kulturalnej utworu, na którym gra wideo się opiera. Znajduje to jednak odzwierciedlenie w mniejszej ilości punktów przypisanych temu kryterium, które można z tego względu uznać za proporcjonalne i przyjąć jego stosowanie.
- (70) Druga część testu umożliwia przyznanie do 2 punktów ze względu na oryginalność gry wideo. Uwzględniane są oryginalność scenariusza i kreatywność sfery graficznej i dźwiękowej. Okazuje się, że kreatywność w produktach audiowizualnych jest z reguły uznawana za ważny element produktów o treści kulturalnej. Ponadto kreatywność stanowi zasadniczy element definicji form ekspresji kulturalnych w Konwencji Unesco w sprawie ochrony i promowania różnorodności form wyrazu kulturowego ⁽¹⁹⁾. Stosowanie kryterium „oryginalności pomysłu” jest zalecane ponadto przez Wysoką Radę ds. własności literackiej i artystycznej w celu odróżnienia utworu multimedialnego od programu komputerowego ⁽²⁰⁾. Symulacja przeprowadzona przez władze francuskie ukazuje ponadto że mamy do czynienia z kryterium rzeczywiście selektywnym, ponieważ tylko 13 gier wideo na 74 wyprodukowane we Francji w latach 2005–2006 uzyskuje od 1 do 2 punktów. Stanowi to wskaźnik skuteczności tego kryterium dla osiągnięcia wyznaczonego celu kulturalnego.
- (71) Trzecia część testu nosi tytuł „treści kulturalne”. Kryterium przyznające 3 punkty grom wideo opartym na narracji może być uznane za kulturalne: wymaga ono, aby gra wideo była oparta na scenariuszu i historii, co wyklucza gry czysto symulacyjne (na przykład gry sportowe lub gry walki), których charakter kulturalny jest wątpliwy. Ułatwia to kwalifikowanie do ulgi gier bardziej zbliżonych do filmów, których treść kulturalna jest w związku z tym bardziej widoczna.
- (72) Kryterium przyznające 2 punkty grom wideo, których 50 % budżetu produkcji jest przeznaczony na wydatki artystyczne, może również być uznane za trafne kryterium kulturalne. Może ono faktycznie wskazywać, że w produkcji gry wideo przywiązano szczególną wagę do szaty wizualnej, scenariusza, dialogów i muzyki, stanowiących znaczące elementy sugerujące, że dana gra wideo jako całość zawiera treść kulturalną. Kryterium to umożliwia uprzywilejowanie tych gier w stosunku do gier bardziej technicznych, takich jak gry sportowe lub czysto symulacyjne, których charakter kulturalny jest mniej widoczny. Konwencja Unesco w sprawie ochrony i promowania różnorodności form wyrazu kulturowego odwołuje się zresztą również do wymiaru artystycznego w celu zdefiniowania treści kulturalnej ⁽²¹⁾.
- (73) ISFE zakwestionowała fakt, że 50 % kosztów produkcji może mieć charakter artystyczny, podkreślając że koszty związane z programowaniem stanowią zazwyczaj 70 % kosztów produkcji. Argument ten nie podważa ważności tego kryterium, lecz nawet je wzmacnia, w zakresie w jakim potwierdza, że umożliwia ono bardziej rygorystyczną selekcję gier wideo.
- (74) Komisja zaznacza w każdym razie, że różnica między danymi liczbowymi przedstawionymi przez ISFE a twierdzeniem władz francuskich, że niektóre gry wideo mogą być związane z wydatkami artystycznymi stanowiącymi ponad 50 % kosztów produkcji, może być wytłumaczona uwzględnieniem różnych rodzajów kosztów. I tak koszty kwalifikujące się do ulgi podatkowej odpowiadają wyłącznie kosztom związanym z projektem i wykonaniem gry. Nie jest brana pod uwagę całość kosztów produkcji i wykluczone są np. koszty związane z usuwaniem błędów programu i testami po dostawie, co może powodować wzrost udziału wydatków artystycznych.
- (75) Należy ponadto podkreślić, że władze francuskie przekazały konkretne przykłady szczegółowych budżetów produkcji gier wideo, dowodzące wyraźnie, że wydatki artystyczne mogą stanowić ich większą część. Potwierdzają to zresztą uwagi niektórych osób trzecich, jak

⁽¹⁸⁾ Dz.U. C 9 z 13.1.2007, s. 1.

⁽¹⁹⁾ Artykuł 4 pkt 3: „Formy wyrazu kulturowego to formy wyrazu wynikające z kreatywności jednostek, grup i społeczeństw, niosące treści kulturowe”.

⁽²⁰⁾ Opracowanie francuskiej *Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique* (Wysoka Rada ds. własności literackiej i artystycznej) (*Commission sur les aspects juridiques des œuvres multimédias* (Komisja ds. aspektów prawnych utworów multimedialnych)) z dnia 26 maja 2005 r.: „Droits des auteurs et sécurité juridique des investisseurs” (Status prawny utworów multimedialnych: Prawa autorskie i bezpieczeństwo prawne inwestorów).

⁽²¹⁾ Zgodnie z jej art. 4 ust. 2 „termin »treść kulturalna« odsyła do znaczenia symbolicznego, do wymiaru artystycznego i do wartości kulturalnych wywodzących się z tożsamości kulturowej i ją wyrażających”.

- APOM, które podkreśla, że elementy kreatywne są obecnie przeważającymi i znaczącymi elementami gier wideo oraz że elementy technologiczne i oprogramowanie są jedynie narzędziami tworzenia wymienionych elementów kreatywnych i stanowią zazwyczaj jedynie ograniczoną część kosztów produkcji. Komisja zaznacza na koniec, że koszty związane z programowaniem mogą zmieniać się w trakcie cyklu życia sprzętu, na który dana gra jest przeznaczona, i mogą faktycznie być wyższe na początku cyklu.
- (76) Z wymienionych wyżej względów kryterium oparte na udziale wydatków artystycznych w budżecie okazuje się być w niniejszej sprawie kryterium trafnym dla oceny treści kulturalnej gier wideo.
- (77) Kryterium przyznające 1 punkt w przypadku gdy gra porusza problematykę polityczną, społeczną lub kulturalną ważną dla obywateli Europy i/lub odzwierciedla wartości specyficzne dla społeczeństw europejskich, jest również trafne, jako że są one wyrazem europejskiej tożsamości kulturowej.
- (78) Odnośnie do dwóch kryteriów natury językowej (wersja oryginalna scenariusza gry w języku francuskim oraz wersja oryginalna gry wydana w co najmniej trzech językach Unii Europejskiej, w tym w języku francuskim), do których przypisane są w sumie dwa punkty, należy w pierwszym rzędzie zaznaczyć, że wymienione kryteria były prawie zawsze spełnione przez gry objęte symulacją przedstawioną przez władze francuskie i w związku z tym mają charakter stosunkowo mało dyskryminacyjny. Po drugie, mogą być sformułowane pewne zastrzeżenia dotyczące ich rzeczywistej trafności dla oceny treści kulturalnej gry wideo. Nie podważając fundamentalnego znaczenia kulturowego języka, można zauważyć, że odgrywa on mniej ważną rolę w ocenie treści kulturalnej gry wideo niż na przykład w przypadku filmu lub książki. Wydaje się bowiem możliwa zmiana języka gry wideo bez naruszania jej integralności, co nie zawsze jest wykonalne w przypadku dubbingu w filmie lub tłumaczenia książki.
- (79) Czwarta część testu selekcyjnego obejmuje kryteria związane z miejscem ponoszenia kosztów lub przynależnością państwową współpracowników. Mimo że udział twórców europejskich może w sposób pośredni wpływać na europejski charakter kulturalny gier wideo, nie zmienia to faktu, że kryteria miejsca kosztów i przynależności państwowej nie mają bezpośredniego związku z treścią kulturalną gier wideo objętych ulgą, biorąc pod uwagę charakterystyczne cechy sektora gier wideo. W swojej decyzji „UK Film Tax Incentive” Komisja doszła do identycznych wniosków odnośnie do analogicznych kryteriów stosowanych przez władze brytyjskie w przepisach dotyczących ulgi podatkowej.
- (80) Piąta część testu zawiera kryteria związane z innowacyjnością wydawniczą lub technologiczną. Odnoszą się one w sposób bardziej bezpośredni do elementów programowych gier wideo, których charakter niekulturalny podkreśla ISFE. Można się zgodzić z tym argumentem i nie ma podstaw dla uznania tych kryteriów za właściwe dla oceny treści kulturalnej gier wideo objętych ulgą podatkową.
- (81) Widać więc, że 14 punktów z maksymalnej liczby 22 (12 jeżeli nie są uwzględniane kryteria językowe) przydzielono kryteriom, które mogą być w sposób uzasadniony uznane za zmierzające do promowania kultury w rozumieniu art. 87 ust. 3 lit. d) Traktatu. Stanowi to ponad połowę całości przyznawanych punktów. Komisja oceniła zresztą hipotetyczną sytuację skrajną, to znaczy sytuację gry, która uzyskałaby maksymalną liczbę punktów za kryteria, które można uznać za niewłaściwe z punktu widzenia kultury oraz kryteria językowe. Taka gra uzyskałaby 10 punktów. Aby przekroczyć próg 14 punktów niezbędnych dla objęcia ulgą podatkową, powinna uzyskać jeszcze 4 punkty na podstawie kryteriów właściwych z punktu widzenia kultury. Ponadto ta „hipotetyczna sytuacja skrajna” wydaje się rzadka: na 74 gry wideo uwzględnione w symulacji przekazanej przez władze francuskie zaledwie siedem odpowiada takiej sytuacji. Sześć spośród nich jest objętych ulgą podatkową, ale wszystkie uzyskały 4 punkty w oparciu o kryteria kulturalne (a 6 przy uwzględnieniu kryteriów językowych).
- (82) Komisja zauważa ponadto że nowy test selekcyjny oparty na grupie ściśle określonych kryteriów pozwala na zmniejszenie ryzyka subiektywności w ocenie gier wideo przeprowadzanej przez komitet ekspertów.
- (83) Komisja stwierdza ponadto że nowy test selekcyjny zaproponowany przez władze francuskie jest bardziej rygorystyczny niż test zgłoszony na początku. Wyniki symulacji przekazanych przez władze francuskie, przeprowadzonych w oparciu o kryteria opisane w decyzji w sprawie wszczęcia postępowania, wykazują, że 49 % gier wideo wyprodukowanych we Francji w latach 2005–2006 byłoby objętych ulgą podatkową; gdy natomiast podstawą symulacji jest test obecny, poziom ten wynosi 31 %. Jak podkreśliła to Komisja w decyzji w sprawie wszczęcia postępowania, „jeżeli skutkiem wprowadzenia środka pomocy jest wspieranie produkcji dużej części gier wideo, może okazać się, że odbiega on od zamierzonego celu promowania kultury i posiada w związku z tym cel przemysłowy”⁽²²⁾. Biorąc pod uwagę specyficzne cechy sektora gier wideo, fakt zakwalifikowania prawie 30 % gier wskazuje, że środek pomocy nie ma wyłącznie celu przemysłowego wsparcia konkretnego sektora.

(22) Motyw 42.

- (84) Należy więc stwierdzić, że władze francuskie opracowały weryfikowalne kryteria krajowe umożliwiające zagwarantowanie, że treść gier wideo objętych ulgą podatkową jest rzeczywiście kulturalna, i że w związku z tym środek pomocy spełnia rzeczywisty cel promowania kultury.

Czy środek pomocy został zaprojektowany w sposób umożliwiający realizację celu kulturalnego?

- (85) Komisja musi upewnić się, że środek jest właściwy, że ma wystarczający skutek zachęcający i że jest proporcjonalny.

Właściwy instrument

- (86) W pierwszej kwestii władze francuskie wyjaśniły, że ulga podatkowa jest ich zdaniem najbardziej odpowiednim narzędziem dla osiągnięcia zamierzonego celu. Władze francuskie rozważały możliwość zgłoszenia tego środka pomocy w oparciu o Wspólnotowe zasady ramowe dotyczące pomocy państwa na działalność badawczą, rozwojową i innowacyjną, co zresztą zasugerowała ISFE, ale zrezygnowały z niej, w szczególności dlatego że wymienione ramy prawne nie pozwalały na powiązanie interwencji z treścią kulturalną gier wideo objętych ulgą podatkową i zapewnienie pewnej różnorodności gier wideo oferowanych na rynku. Ramy wspólnotowe nie pozwoliłyby również na udzielenie pomocy na tym samym poziomie co ulga podatkowa. Komisja zgadza się, że ulga podatkowa w formie, w jakiej została zaprojektowana, umożliwia faktycznie skierowanie pomocy publicznej na gry o treści kulturalnej oraz że w związku z tym stanowi odpowiednie narzędzie w stosunku do zamierzonego celu kulturalnego. Komisja podkreśla zresztą, że stwierdziła w oparciu o art. 87 ust. 3 lit. d) zgodność środka pomocy w postaci ulgi podatkowej w swoich wcześniejszych decyzjach⁽²³⁾.

Skutek zachęcający

- (87) Badanie rynku gier wideo wskazuje, że może on charakteryzować się tendencją do koncentracji podaży, dokonywanej ze szkodą dla niezależnych studiów produkcyjnych i, co za tym idzie, dla różnorodności gier oferowanych na rynku⁽²⁴⁾. Rynek gier wideo jest w szerokim zakresie rynkiem światowym, na którym gry wideo na konsole stanowią dwie trzecie sprzedaży. Na rynku tym dominują producenci konsol do gier, którzy narzucają producentom gier wideo system zezwoleń i licencji, stanowiących do 20 % kosztu końcowego gry.

⁽²³⁾ Zob. np.: decyzja z dnia 16 maja 2006 r. w sprawie N 45/06 – Ulga podatkowa na rzecz produkcji fonograficznej (Dz.U. C 293 z 2.12.2006, s. 6) oraz decyzja z dnia 22 marca 2006 r. w sprawach NN 84/04 i N 95/05 – Systemy pomocy dla kina i sektora audiowizualnego (Dz.U. C 159 z 30.6.2005, s. 24).

⁽²⁴⁾ Źródła: Digital Broadband content – the online computer and video game industry, OECD, DSTI/ICCP/IE(2004)13/FINAL, sprawozdanie opublikowane dnia 12 maja 2005 r. Rapport de M. Fries à l'attention de M. Francis Mer, Ministre de l'économie, des finances et de l'industrie, et de Mme. Nicole Fontaine, Ministre déléguée à l'industrie. – Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France (Sprawozdanie Fabrice'a Friesa dla ministra gospodarki, finansów i przemysłu Francisa Mera oraz minister delegowanej ds. przemysłu Nicole Fontaine – Propozycje rozwoju przemysłu gier wideo we Francji) (22 grudnia 2003 r.).

- (88) Ponadto rynek cechuje się zróżnicowaniem standardów technicznych i brakiem interoperacyjności. Popyt charakteryzuje się systematyczną wymianą i niszczeniem, średnio co sześć lat, urządzeń do gier wideo (konsol i komputerów osobistych) wykorzystywanych w gospodarstwach domowych.

- (89) Co za tym idzie, przemysł gier wideo funkcjonuje stale w fazie uruchamiania, charakteryzującej się bardzo krótkimi cyklami produkcji i poważnymi inwestycjami. Amortyzacja kosztów produkcji może zresztą być dokonywana głównie na rynku wydawniczym, w odróżnieniu na przykład od kosztów produkcji filmów, które mogą być amortyzowane z opłat za transmisje telewizyjne lub ze sprzedaży płyt DVD.

- (90) W tym kontekście, zgodnie z przekazanymi informacjami, francuski przemysł gier wideo opiera się zasadniczo na niewielkich studiach produkcyjnych (poniżej 200 pracowników), niedysponujących wystarczającymi środkami finansowymi i w rzeczywistości uzależnionych od wydawców w zakresie finansowania ich rozwoju. System wynagradzania agencji opracowujących gry oparty jest na wielkości sprzedaży, z odliczeniem kosztów produkcji wyłożonych przez wydawców. Władze francuskie podkreślają, że liczba „kulturalnych” gier wideo, które mogłyby spełnić warunki testu kwalifikującego do ulgi podatkowej, od 2000 roku ciągle się zmniejsza. Zaznaczają w szczególności, tytułem przykładu, że coraz mniejsza jest liczba gier wideo rozgrywających się w kontekście historycznym (Wersal, Pompeje, Egipt) od momentu zamknięcia studia Cryo Interactive, wyspecjalizowanego w tego rodzaju grach wideo.

- (91) Ulga podatkowa oparta na kryteriach opisanych w sekcji 5 niniejszej decyzji powinna sprzyjać produkcji gier wideo o treści kulturalnej w stosunku do gier czysto rozrywkowych przez obniżenie kosztów produkcji tych pierwszych. Należy więc stwierdzić, że środek pomocy może mieć wystarczający skutek zachęcający w porównaniu do jego celu.

Proporcjonalność

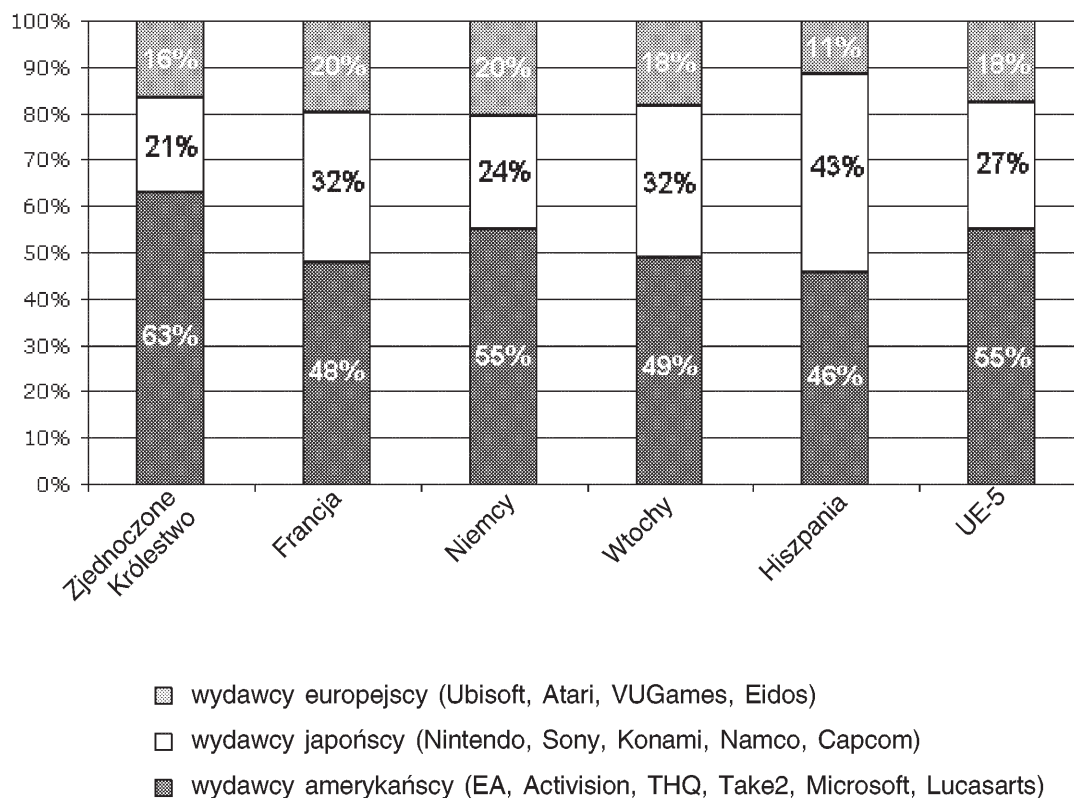
- (92) Komisja zaznacza, że intensywność pomocy wynosi zaledwie 20 %, co stanowi stosunkowo niski udział w porównaniu z intensywnością pomocy dozwoloną zasadniczo w dziedzinie kultury. Intensywność dozwolona w normalnych warunkach w dziedzinie kina lub produkcji audiowizualnej wynosi 50 %.

- (93) Komisja zaznacza ponadto, że podstawa kosztów kwalifikowanych jest obecnie poprawnie i dokładnie zdefiniowana: uwzględniane są wyłącznie wydatki operacyjne, bez wydatków na personel i amortyzacji, faktycznie ponoszone przez beneficjenta. Ten typ kosztów nie jest już więc ustalany jako ryczałt w wysokości 75 % wydatków na personel.
- (94) Należy więc stwierdzić, że środek jest również proporcjonalny. Ponadto biorąc pod uwagę fakt, że uwzględniane są wyłącznie koszty rzeczywiście poniesione na wyprodukowanie zakwalifikowanych gier wideo, obawa wyrażona przez ISFE, dotycząca możliwych dotacji krzy-

żowych między grami kulturalnymi i grami komercyjnymi, jest bezprzedmiotowa.

Czy wpływ na wymianę handlową i zakłócenia konkurencji są ograniczone tak, by ogólny bilans pomocy był dodatni?

- (95) Z danych liczbowych przekazanych przez władze francuskie wynika, że głównymi konkurentami na rynku gier wideo są Japończycy i Amerykanie. Udział wydawców europejskich w głównych europejskich rynkach w 2005 roku nie przekroczył nigdy 20 % i wynosił średnio 18 %, co ilustruje poniższy wykres:



- (96) Powyższe dane liczbowe potwierdza dodatkowo przekazana przez ISFE lista 50 gier wideo sprzedawanych w największej ilości we Francji. 21 z nich zostało wydawane przez przedsiębiorstwa japońskie, 19 przez przedsiębiorstwa amerykańskie, a 10 przez przedsiębiorstwa europejskie. Potwierdza je również klasyfikacja przedsiębiorstw produkujących gry wideo według obrotu, opracowana przez Europejskie Obserwatorium Audiowizualne w 2003 roku, według której czterema pierwszymi przedsiębiorstwami sektora są firmy japońskie i amerykańskie.
- (97) Logicznie rzecz biorąc, udział w rynku wydawców europejskich, którzy skorzystają pośrednio z ulgi podatkowej,

wydając gry wideo wyprodukowane przez studia zakwalifikowane do tej ulgi, jest mniejszy. W 2005 roku trzech głównych wydawców francuski: Ubisoft, Atari, i VUGames dysponowali odpowiednio 6,4 %, 3,5 % i 4,4 % udziału w rynku pięciu wymienionych wyżej w motywie 95 państw członkowskich. Ponadto studia współpracujące z tymi wydawcami mające siedzibę we Francji stanowiły jedynie niewielką część udziału tych wydawców w rynku: 25 % dla Ubisoft (tj. 1,6 % udziału w rynku wspomnianych pięciu państw członkowskich), 10 % dla Atari (tj. 0,35 %) i 2 % dla VUGames (bardzo nieznaczny udział).

- (98) Należy ponadto podkreślić, że stosunkowo niewielka część gier wideo wyprodukowanych we Francji będzie objęta środkiem pomocy: symulacja dotycząca gier wideo wyprodukowanych we Francji w latach 2005–2006 wykazuje, że jedynie 30 % z nich mogłoby korzystać z ulgi podatkowej.
- (99) Należy również zaznaczyć, że stowarzyszenia producentów gier wideo, które zgłosiły uwagi w następstwie wszczęcia postępowania, takie jak TIGA, GAME, APOM i EGDF, również podkreślały niewielki wpływ środka pomocy na ich przemysły krajowe. EGDF, reprezentująca 500 studiów w dziesięciu państwach członkowskich, zaznaczyła w szczególności, że środek w formie w jakiej został zgłoszony, umożliwiając finansowanie od 15 do 30 projektów na poziomie 20 % w okresie dwóch lat stworzy jedynie ograniczone zakłócenie, jako że corocznie wprowadza się na rynek 1 500 gier wideo. Wymienione uwagi mają tym większe znaczenie, że zostały zgłoszone w oparciu o projekt opisany w decyzji w sprawie wszczęcia postępowania, którego zakres stosowania został od tej pory zmniejszony.
- (100) Środek pomocy mógł mieć potencjalnie negatywny wpływ na wymianę handlową, wskazany przez GAME, poprzez fakt, że koszty podwykonawstwa nie były uwzględnione w początkowym projekcie Francji. Mogło to skłonić przedsiębiorstwa będące beneficjentami ulgi do samodzielnego ponoszenia kosztów, a nie do korzystania z podwykonawstwa, co jest powszechną praktyką w tym sektorze. Mogło odbyć się to w szczególności ze szkodą dla przedsiębiorstw mających siedzibę w innych państwach członkowskich, a więc również ze szkodą dla wymiany wewnątrzspółnotowej. Niemniej jednak ten negatywny skutek został wyeliminowany, w zakresie w jakim władze francuskie zgodziły się włączyć koszty podwykonawstwa do kosztów objętych ulgą w granicach 1 mln EUR na projekt.
- (101) Komisja ocenia, że wymieniony wyżej pułap, uzasadniony względami budżetowymi, jest w niniejszym przypadku do zaakceptowania, ponieważ nie powinien on dotyczyć większości gier wideo produkowanych we Francji. Faktycznie, zgodnie z informacjami przekazanymi przez władze francuskie, na 74 gry wideo uwzględnione w ich symulacji, budżet 64 był niższy niż 2 mln EUR, ośmiu – zawarty między 2 a 5 mln EUR, a dwóch – wyższy od 5 mln EUR. Biorąc pod uwagę taki średni poziom budżetu produkcji, pułap 1 mln EUR dla kosztów podwykonawstwa nie wydaje się stanowić znaczącej przeszkody dla korzystania z podwykonawców. Komisja zastrzega sobie prawo do zweryfikowania poziomu tego pułapu, w zależności od zmiany wysokości budżetów przeznaczonych na produkcję gier wideo we Francji, gdy badany środek pomocy zostanie ponownie zgłoszony, zgodnie ze zobowiązaniami władz francuskich, w terminie czterech lat od daty jego wprowadzenia.
- (102) Komisja ocenia ponadto, że wpływ ulgi podatkowej na konkurencję będzie tym bardziej ograniczony, że rynek gier wideo jest stosunkowo duży (rzędu 21 mld USD w 2003 roku), odnotowuje znaczny długoterminowy wzrost, oceniany na 13 % rocznie, a ceny na nim pozostają stosunkowo niezmiennie.
- (103) Komisja zauważa ponadto, że dwa z zainteresowanych podmiotów podkreśliły potencjalnie negatywny wpływ środka na wymianę handlową i konkurencję. ISFE wskazała, że środek mógł pociągnąć za sobą przeniesienie inwestycji do Francji, a ADESE podkreśliła potencjalnie negatywne skutki środka w szczególności dla przemysłu hiszpańskiego. Wymienione zainteresowane podmioty nie przekazały żadnych danych liczbowych lub szczegółowego wyjaśnienia, umożliwiających Komisji ocenę potencjalnego ryzyka. Komisja zaznacza ponadto, że ISFE i ADESE reprezentują wydawców i dystrybutorów gier wideo. Tymczasem, jak zostało to już wyjaśnione w motywie 37, stowarzyszenia producentów, reprezentujące bezpośrednich konkurentów potencjalnych beneficjentów pomocy stwierdziły, że takie ryzyko dla konkurencji można wykluczyć. Komisja ocenia ponadto, że studia opracowujące gry wideo korzystające z ulgi podatkowej nie są w stanie wywierać wpływu na rynek, jak to zostało wskazane w motywie 90. Ubisoft, jeden z głównych wydawców francuskich, podkreślił zresztą w swoich uwagach również korzystny charakter pomocy, która pozwala zmniejszyć ponoszone przez nich ryzyko finansowe poprzez obniżenie kosztów produkcji gier wideo i rozwinąć ofertę europejską.
- (104) Komisja ocenia ponadto, że ulga podatkowa nie ma rozmiaru mogącego zmienić decyzje przedsiębiorstw o miejscu realizacji inwestycji, biorąc pod uwagę inne parametry tych decyzji, w szczególności warunki zatrudnienia i wynagrodzenia. Konkretniej, w odniesieniu do wpływu środka na przemysł hiszpański, Komisja zaznacza ponadto na podstawie wykresu zamieszczonego w motywie 95, że to właśnie w Hiszpanii udział europejskich wydawców w rynku jest najmniejszy. W przeciwieństwie do twierdzeń ADESE i wobec braku bardziej szczegółowych danych z jej strony należy stwierdzić, że badany środek pomocy nie jest w stanie wywierać istotniejszego wpływu w Hiszpanii niż w innych państwach członkowskich.
- (105) Biorąc pod uwagę powyższe rozważania, Komisja ocenia, że skutkiem pomocy nie będzie wzmocnienie siły rynkowej przedsiębiorstw beneficjentów ani zahamowanie dynamicznej motywacji uczestników rynku, ale raczej podniesienie różnorodności oferty rynkowej. Można zatem stwierdzić, że wpływ środka na wymianę handlową i zakłócenie konkurencji jest ograniczony, tak że ogólny bilans pomocy jest dodatni. Ulga podatkowa na tworzenie gier wideo jest więc zgodna ze wspólnym rynkiem w rozumieniu art. 87 ust. 3 lit. d) Traktatu,

PRZYJMUJE NINIEJSZĄ DECYZJĘ:

Artykuł 1

Środek pomocy, przewidziany przez Francję, wprowadzający ulgę podatkową na tworzenie gier wideo jest zgodny ze wspólnym rynkiem w rozumieniu art. 87 ust. 3 lit. d) Traktatu.

Artykuł 2

Niniejsza decyzja skierowana jest do Republiki Francuskiej.

Sporządzono w Brukseli, dnia 11 grudnia 2007 r.

W imieniu Komisji

Neelie KROES

Członek Komisji
