

## II

(Akty o charakterze nieustawodawczym)

## DECYZJE

## DECYZJA KOMISJI

z dnia 27 marca 2014 r.

**w sprawie programu pomocy państwa SA.36139 (13/C) (ex 13/N),  
który Zjednoczone Królestwo planuje wdrożyć na rzecz gier wideo**

(notyfikowana jako dokument nr C(2014) 1786)

(Jedynie tekst w języku angielskim jest autentyczny)

(Tekst mający znaczenie dla EOG)

(2014/764/UE)

KOMISJA EUROPEJSKA,

uwzględniając Traktat o funkcjonowaniu Unii Europejskiej, w szczególności jego art. 108 ust. 2 akapit pierwszy,

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

po wezwaniu zainteresowanych stron do przedstawienia uwag zgodnie z przywołanymi artykułami<sup>(1)</sup> i uwzględniając otrzymane odpowiedzi,

a także mając na uwadze, co następuje:

## I. PROCEDURA

- (1) Dnia 25 stycznia 2013 r. Zjednoczone Królestwo zgłosiło Komisji zamiar wprowadzenia ulgi podatkowej na gry wideo w okresie od dnia 1 kwietnia 2013 r. do dnia 31 marca 2017 r. Pismem z dnia 7 marca 2013 r. Komisja zażądała informacji uzupełniających, które Zjednoczone Królestwo przekazało pismem z dnia 22 marca 2013 r.
- (2) Pismem z dnia 16 kwietnia 2013 r. Komisja powiadomiła Zjednoczone Królestwo o swojej decyzji o wszczęciu procedury przewidzianej w art. 108 ust. 2 Traktatu w odniesieniu do planowanego środka pomocy.
- (3) Decyzja Komisji o wszczęciu postępowania („decyzja o wszczęciu postępowania”) została opublikowana w *Dzienniku Urzędowym Unii Europejskiej*<sup>(2)</sup>. Komisja wezwała zainteresowane strony do przedstawienia uwag.
- (4) Zjednoczone Królestwo przekazało uwagi w sprawie wspomnianej decyzji pismem z dnia 17 maja 2013 r. Komisja otrzymała również uwagi od zainteresowanych stron. Uwagi te zostały przekazane Zjednoczonemu Królestwu, które miało możliwość ustosunkowania się do nich; Zjednoczone Królestwo przekazało swoje uwagi w piśmie z dnia 22 sierpnia 2013 r. Pismem z dnia 7 października 2013 r. Komisja zwróciła się do Zjednoczonego Królestwa o udzielenie informacji uzupełniających. Zjednoczone Królestwo udzieliło odpowiedzi pismem z dnia 4 listopada 2013 r.

<sup>(1)</sup> Decyzja Komisji w sprawie SA.36139 – ulga podatkowa na gry wideo, Zjednoczone Królestwo (Dz.U. C 152 z 30.5.2013, s. 24).

<sup>(2)</sup> 2. Por. przypis 1.

## II. OPIS ŚRODKA I PRZYCZYNY WSZCZĘCIA PROCEDURY

- (5) Celem środka w postaci ulgi podatkowej na gry wideo w Zjednoczonym Królestwie jest zachęcenie producentów gier wideo do tworzenia gier wideo osadzonych w realiach kultury brytyjskiej lub europejskiej. Środek jest wzorowany na zachęcie podatkowej na produkcję filmową w Zjednoczonym Królestwie, zatwierdzonej przez Komisję w 2006 r. <sup>(3)</sup>, której okres obowiązywania przedłużono w 2011 r. <sup>(4)</sup> do dnia 31 grudnia 2015 r.
- (6) Proponowany całkowity budżet tego środka, który zgodnie z planami ma obowiązywać do marca 2017 r., wynosi 115 mln GBP. Zamierzone wydatki w roku budżetowym 2013/2014 wynoszą 10 mln GBP, a w ciągu kolejnych trzech lat budżetowych wyniosą 35 mln GBP rocznie. Pomoc jest finansowana przez Ministerstwo Skarbu. Jednostka certyfikująca British Film Institute będzie odpowiedzialna za ocenę wniosków o certyfikację gier wideo osadzonych w realiach brytyjskich.
- (7) Przedsiębiorstwa podlegające podatkowi od osób prawnych w Zjednoczonym Królestwie, które tworzą kwalifikujące się gry wideo, będą mogły ubiegać się o ulgę podatkową na towary i usługi używane lub konsumowane na terenie Zjednoczonego Królestwa o wysokości 25 % budżetu produkcji. Ulgę podatkową stanowi dodatkowe odliczenie kwalifikowalnych kosztów produkcji od podstawy opodatkowania, jaką stanowi dochód uzyskany z produkcji gier wideo. Jednak dodatkowemu odliczeniu podlega maksymalnie 80 % budżetu produkcji. Jeśli w danym okresie obrachunkowym beneficjent poniósł stratę, może on ubiegać się o należną ulgę podatkową. Według sekcji 1217CF(3) projektu zmiany ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych z 2009 r. wydatki kwalifikowalne są ograniczone do wydatków podstawowych dotyczących projektowania, produkowania i testowania gry.
- (8) Ulga podatkowa na gry wideo w Zjednoczonym Królestwie jest uzależniona od testu kulturowego, który jest podobny do testu związanego z zachętą podatkową na produkcję filmową w Zjednoczonym Królestwie. Oba testy podzielono na cztery sekcje (treść kulturowa, wkład kulturowy, użycie powiązań z kulturą brytyjską i korzystanie z usług działaczy sektora kulturowego będących obywatelami lub rezydentami Zjednoczonego Królestwa/EOG).
- (9) Ponieważ zgłoszony środek jest finansowany z odliczenia podatków, które standardowo są należne budżetowi państwa, środek ten jest finansowany przez państwo. Gry wideo są produkowane w kilku państwach członkowskich, a ponadto istnieje rynek wewnętrzny takich gier wideo. Wsparcie zapewnione na rzecz tych gier może zatem mieć wpływ na wymianę handlową i konkurencję między państwami członkowskimi. W decyzji o wszczęciu postępowania Komisja stwierdziła także, że poniższe środki stanowią pomoc państwa w rozumieniu art. 107 ust. 1 Traktatu. Komisja miała także wątpliwości, czy pomoc może być uznana za zgodną z rynkiem wewnętrznym.
- (10) Po pierwsze, Komisja miała wątpliwości, czy powiązanie z tego rodzaju pomocą warunków dotyczących terytorium jest konieczne i proporcjonalne. Zjednoczone Królestwo opracowało proponowany program w oparciu o program zachęty podatkowej na produkcję filmową w Zjednoczonym Królestwie. W związku z tym zaproponowało ono, aby ulga podatkowa była dostępna jedynie na wydatki dotyczące towarów i usług używanych lub konsumowanych na terenie Zjednoczonego Królestwa. W programie zachęty podatkowej na produkcję filmową korzysta się jednak ze szczególnego wyjątku od zwyczajowego zakazu ograniczeń terytorialnych, na który zezwolono komunikatem w sprawie kinematografii <sup>(5)</sup> tylko w odniesieniu do wsparcia produkcji filmowych i programów telewizyjnych, a nie gier wideo.
- (11) Po drugie, Komisja miała wątpliwości, czy pomoc przeznaczona na gry wideo jest konieczna, ponieważ stanowią one szybko rozwijający się rynek. Zjednoczone Królestwo nie przedstawiło przekonujących dowodów na wystąpienie niedoskonałości rynku, która doprowadzi do niedostatecznej produkcji gier wideo osadzonych w realiach kultury brytyjskiej w sytuacji braku pomocy państwa.
- (12) Ponadto Zjednoczone Królestwo uważa, że ulga podatkowa na gry wideo w Zjednoczonym Królestwie jest zgodna z rynkiem wewnętrznym na mocy art. 107 ust. 3 lit. d) Traktatu. Komisja nie była jednak przekonana, że test kulturowy zaproponowany przez Zjednoczone Królestwo prowadziłby w praktyce do selektywnej identyfikacji ograniczonej liczby gier wideo charakteryzujących się jakością kulturalną, której rynek nie oferuje w wystarczającym zakresie bez pomocy, i niezbędnych, by zapewnić odpowiednie przedstawienie i odzwierciedlenie motywów kultury brytyjskiej i europejskiej w grach wideo.

<sup>(3)</sup> Decyzja Komisji z dnia 22 listopada 2006 r. w sprawie nr N461/05 UK Film Tax Incentive (Dz.U. C 9 z 13.1.2007, s. 1).

<sup>(4)</sup> Decyzja Komisji z dnia 27 stycznia 2011 r. w sprawie nr SA.33234 UK Film Tax Incentive Extension (Dz.U. C 142 z 22.5.2012, s. 1).

<sup>(5)</sup> Komunikat Komisji w sprawie pomocy państwa dla produkcji filmowych i innych produkcji audiowizualnych (Dz.U. C 332 z 15.11.2013, s. 1). Dotyczy to również komunikatu Komisji do Rady, Parlamentu Europejskiego, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego i Komitetu Regionów w sprawie niektórych aspektów prawnych produkcji kinematograficznych i innych produkcji audiowizualnych (Dz.U. C 43 z 16.2.2002, s. 6), który obowiązywał w czasie wszczęcia procedury przewidzianej w art.108 ust. 2 Traktatu.

- (13) Komisja była ponadto zaniepokojona, że pomoc mogłaby napędzać zjawisko prześcigania się w udzielaniu dotacji w UE, i miała wątpliwości, czy potencjalne zakłócenia konkurencji zostałyby zrównoważone jakimikolwiek pozytywnymi skutkami.

### III. UWAGI ZAINTERESOWANYCH STRON

- (14) Komisja otrzymała uwagi z jednego z państw członkowskich (Francja), krajowych stowarzyszeń producentów gier ze Zjednoczonego Królestwa, Francji, Niemiec i Finlandii, Europejskiej Federacji Producentów Gier Wideo (EGDF), organów publicznych Zjednoczonego Królestwa zaangażowanych w promowanie filmów, nadawcy i stowarzyszeń handlowych produkcji filmowych Zjednoczonego Królestwa. Wszyscy uczestnicy podkreślali jakość kulturową gier i znaczenie, jakie mogą mieć gry. Zwrócili oni uwagę na niewystarczające zachęty podatkowe na rynku w odniesieniu do produkcji gier wideo bardziej istotnych pod względem kulturowym. Żaden z uczestników, włącznie z Francją, nie wskazał jako zagrożenia zjawiska prześcigania się państw członkowskich w udzielaniu dotacji.
- (15) Jeżeli chodzi o konieczność pomocy, zainteresowane strony zwróciły uwagę na fakt, że Zjednoczone Królestwo traci pozycję lidera na rynku gier wideo, że w 2012 r. mniej niż 10 % gier wideo wydanych w Zjednoczonym Królestwie zostało w nim opracowanych, że rynek zdominowany przez Amerykę Północną i Azję oraz że istnieje odpływ pracowników do Kanady. Uczestnicy zwrócili również uwagę na fakt, że głównym wyzwaniem państw członkowskich byłoby rozwiązanie kwestii konkurencji ze strony państw trzecich, które przyznają znaczne dotacje na rzecz gier, w szczególności konkurencji ze strony Kanady.
- (16) Stowarzyszenie niezależnych producentów gier wideo w Zjednoczonym Królestwie (TIGA) przedstawiło liczne przykłady planów i projektów, w których gry powstające w Zjednoczonym Królestwie/Europie mogłyby zostać zrealizowane dzięki zastosowaniu ulgi podatkowej, które jednak nie powstały. United Kingdom Interactive Entertainment (UKIE), stowarzyszenie reprezentujące przemysł gier wideo i interaktywnych produktów o walorach rozrywkowych, podkreśliło, że na globalnym rynku gier wideo doszłoby do wywierania presji na producentów gier, aby kierowali swoje produkty do możliwie najszerzego grona odbiorców. W szczególności oznaczałoby to konieczność uczynienia ich przystępnymi dla rynku Ameryki Północnej oraz w coraz większym stopniu dla rynków Dalekiego Wschodu, a także uwzględnienia norm kulturowych i oczekiwań tych rynków. Wywierałoby to stałą presję na producentów gier wideo w Europie, aby nie podkreślali elementów o europejskim charakterze kulturowym w swoich grach w celu ich sprzedaży globalnemu odbiorcy. W rezultacie producentom gier osadzonych w realiach kultury europejskiej byłoby dużo trudniej zdobyć prywatne finansowanie. W związku z tym UKIE uznało, że pomoc wiązałaby się ze wsparciem naprawienia niedoskonałości rynku.
- (17) Francja zwróciła uwagę na tendencję, w ramach której gry w coraz większym stopniu powielają „stereotypy międzynarodowe”.
- (18) Z drugiej strony, TIGA przekazało informację, że 54 % obrotu niezależnych producentów gier wideo w Zjednoczonym Królestwie stanowi sprzedaż na rynku brytyjskim. Sugerowałoby to, że wśród nabywców ze Zjednoczonego Królestwa istnieje silna preferencja do zakupu gier produkowanych w ich państwie. Ponadto według TIGA w latach 2008–2011 więcej przedsiębiorstw rozpoczęło działalność w przedmiotowym sektorze (216) niż ją zakończyło (197).
- (19) Jeżeli chodzi o możliwe zakłócenie konkurencji między państwami członkowskimi, TIGA przyznała, że niższe koszty wpływają na decyzje o umiejscowieniu firm produkujących gry wideo, ale uznała, iż główne zakłócenie pojawiłoby się ze strony państw trzecich, takich jak Kanada, w której dany sektor odnotowuje wzrost dzięki wsparciu publicznemu. Zgodnie z informacjami z TIGA w latach 2008–2010 zatrudnienie w przedmiotowym sektorze w Kanadzie wzrosło o 33 %, podczas gdy w Zjednoczonym Królestwie spadło o 9 %.

### IV. UWAGI ZJEDNOCZONEGO KRÓLESTWA

#### 1. Obowiązek terytorialnego wykorzystania środków

- (20) W następstwie wątpliwości wyrażonych przez Komisję, dotyczących tego, czy warunek terytorialnego wykorzystania środków nierozzerwalnie związany z testem towarów i usług „używanych lub konsumowanych na terenie Zjednoczonego Królestwa” jest adekwatny, władze Zjednoczonego Królestwa zobowiązały się rozwiązać wspomniane wątpliwości i zmienić przepisy będące przedmiotem wniosku z treści „używane lub konsumowane w Zjednoczonym Królestwie” na „wydatkowane na terenie Europejskiego Obszaru Gospodarczego (EOG)”, wyjaśniając, że do objęcia ulgą mogą się kwalifikować wszelkie wydatki poniesione na terenie EOG. Ponadto władze te będą dążyły do ograniczenia kosztów podwykonawstwa, które kwalifikują się do objęcia finansowaniem. Producent objęty

wsparciem z kwoty kwalifikowalnych wydatków podstawowych przypadających na jeden projekt może wydać do 1 mln EUR na podwykonawców, zgodnie z ulgą podatkową na gry wideo we Francji <sup>(6)</sup>. Dzięki temu zasadnicza część produkowanych gier będzie wykonana przez samego beneficjenta.

- (21) Zjednoczone Królestwo uważa, że powyższe ograniczenie kosztów kwalifikowalnych podwykonawstwa ma niewielki wpływ na wymianę handlową między państwami członkowskimi. Dyskusje z przedstawicielami z całego sektora gier wideo, w tym z małymi i dużymi producentami, wykazały, że podobnie jak inne sektory kreatywne produkcja gier wideo jest procesem polegającym w dużym stopniu na współpracy, w którym podstawowe działania rozwojowe, takie jak programowanie, projektowanie i główna praca artystyczna, zazwyczaj wykonywane są w tej samej lokalizacji.

## 2. Konieczność pomocy

- (22) Jeżeli chodzi o konieczność pomocy ze względu na niedostateczną produkcję gier wideo o tematyce kulturowej, Zjednoczone Królestwo przedstawiło dowody na to, że w przypadku tych gier następuje pogorszenie sytuacji zarówno w wartościach względnych, jak i absolutnych. Zjednoczone Królestwo zgadza się zasadniczo, że sektor gier wideo jest dynamiczny i rozwija się. Jednak w 2012 r. mniej niż 10 % gier wideo wydanych w Zjednoczonym Królestwie zostało wyprodukowanych w Zjednoczonym Królestwie, w porównaniu z 16 % w 2008 r. Zjednoczone Królestwo przeprowadziło także dalszą analizę sytuacji gier wideo wydanych w Zjednoczonym Królestwie w latach 2003–2012. Dane wykazują stały spadek liczby gier wideo osadzonych w kulturze brytyjskiej i gwałtowny spadek ich udziału w rynku wszystkich gier wideo wydanych w Zjednoczonym Królestwie (w tym gier wideo z innych krajów) – z 9 % w 2003 r. do 4 % w 2006 r.; w latach 2009–2012 ich udział utrzymywał się na poziomie 3 %. W 2003 r. 41 % gier wideo wyprodukowanych w Zjednoczonym Królestwie przeszłoby z pozytywnym wynikiem test kulturowy, podczas gdy w 2012 r. było to jedynie około 25 %.
- (23) Zjednoczone Królestwo zgadza się, że powstanie rynku gier na smartfony przyczyniło się do usunięcia pewnych barier wejścia na rynek w przypadku małych producentów, którzy dążyli do wejścia na rynek gier wideo. Dane przedstawione w 2011 r. wskazują bowiem, że w ciągu ostatniego roku wzrosła liczba gier wideo wyprodukowanych przez podmioty rozpoczynające działalność gospodarczą. Jeżeli jednak chodzi o treść gier, badania przeprowadzone w ramach programu prototypów gier wideo w Abertay University wskazują, że spośród 306 proponowanych gier mobilnych i online, zgłoszonych do uniwersytetu w trakcie ostatnich 2 lat przez małe przedsiębiorstwa i mikroprzedsiębiorstwa z całego Zjednoczonego Królestwa, w przeważającej większości gier (255) akcja nie rozgrywała się w scenarii Zjednoczonego Królestwa, nie zawierały one postaci ani nie przedstawiały historii związanych ze Zjednoczonym Królestwem <sup>(7)</sup>.
- (24) Może to być spowodowane faktem, że koszty produkcji gier wideo o znaczeniu kulturowym mogą być równe kosztom „gier globalnych”, ale ich rynek jest znacznie mniejszy. Ich produkcja wiąże się zatem z większym ryzykiem gospodarczym. Gry wideo, których treść jest osadzona w realiach kultury brytyjskiej lub europejskiej, byłyby więc mniej znaczące z ekonomicznego punktu widzenia niż gry wideo o treści bardziej globalnej. Zarówno międzynarodowi wydawcy, jak i producenci krajowi są mniej skłonni podejmować ryzyko związane z produkcją gier wideo zawierających treść odpowiednią kulturowo i tworzą zamiast tego gry wideo o bardziej ogólnej treści skierowane na rynki międzynarodowe.
- (25) Badania przeprowadzone przez Zjednoczone Królestwo wykazały, że elementy kultury brytyjskiej w narracji gier są ograniczane, aby w miarę możliwości zabezpieczyć porozumienia wydawnicze o charakterze globalnym niezbędne do finansowania produkcji tych gier i zapewnienia przetrwania danego producenta na rynku. Niemal trzy czwarte brytyjskich producentów gier wideo stwierdziło, że w ciągu ostatnich pięciu lat rozwój oryginalnej własności intelektualnej uległ spowolnieniu lub nawet się zatrzymał. Badanie wykazało, że wielu producentów musiało zmienić treść kulturową swoich gier, aby spełnić wymogi komercyjne. Pięćdziesiąt trzy procent respondentów potwierdziło, że zmieniło postacie i ustawienia w grze, tak aby odbiegały tematycznie od motywów brytyjskich lub europejskich.
- (26) W związku z tym celem zachęty w ramach funduszu jest doprowadzenie do sytuacji, w której produkty o zawartości kulturowej, które prawdopodobnie będą nieopłacalne, nabiorą znaczenia z handlowego punktu widzenia, a tym samym promowanie produkcji nowych produktów o treści kulturowej, które nie zostałyby wyprodukowane w przypadku braku przedmiotowej zachęty podatkowej, oraz wspieranie rozwoju umiejętności na rzecz zrównoważonej produkcji produktów o treści kulturowej (odpowiednich gier wideo osadzonych w realiach kultury brytyjskiej lub kultury państw EOG).

## 3. Test kulturowy pod kątem dyskryminacji

- (27) Jeżeli chodzi o test kulturowy, który zapewnia objęcie przedmiotowym programem jedynie gier o wyraźnym aspekcie kulturowym, Zjednoczone Królestwo wyjaśniło, że w strukturze brytyjskiego organu podatkowego

<sup>(6)</sup> Decyzja Komisji z dnia 25 kwietnia 2012 r. w sprawie nr SA.33943 Prolongation du régime d'aide C 47/06 - Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo (Dz.U. C 230 z 1.8.2012, s. 3).

<sup>(7)</sup> Uniwersytet zgromadził przedmiotowe dane w toku realizacji własnego programu prototypów gier wideo, którego celem jest pomaganie małym przedsiębiorstwom w zamianie ich gier w funkcjonujące prototypy.

(HMRC) istnieje dedykowany i specjalistyczny „Dział ds. Przemysłu Kreatywnego”, który będzie odpowiedzialny za administrowanie i nadzorowanie wniosków o ulgi podatkowe dla gier wideo. Wspomniany dział będzie oceniać wnioski pod kątem ryzyka, a proces ten obejmuje zapewnienie należytego przestrzegania przepisów dotyczących kwalifikowalności. W związku z tym obowiązuje przejrzysty proces zastosowania przedmiotowego testu.

- (28) Jeżeli chodzi o elementy testu, które pomagają w określeniu jakości kulturowej danej gry, Zjednoczone Królestwo wyjaśniło, że większość punktów przyznawanych w ramach proponowanego testu odnosi się do treści. Nawet 20 punktów z 31 dotyczy treści kulturowej i wkładu kulturowego danej gry. Obejmuje to takie elementy, jak lokalizacja opowiadanej historii, główne postaci, temat gry, użycie języka angielskiego oraz odzwierciedlenie brytyjskiej kultury i dziedzictwa. Jedynie 3 punkty są związane z lokalizacją miejsca produkcji, a pozostałe 8 punktów można zdobyć, jeżeli stosownym działaczem sektora kulturowego w przypadku danej gry (autor scenariusza, kompozytor, projektant, grafik lub programista) jest obywatel lub rezydent brytyjski lub z obszaru EOG. W proponowanym teście kładzie się zatem dużo silniejszy nacisk na treść niż na lokalizację działalności. Wspomniane ukierunkowanie na treść dodatkowo wzmocniono poprzez zastosowanie zasady minimalnej ilości treści kulturowych („zasada złotych punktów”), co ma zapewnić, aby pozytywny wynik testu uzyskały jedynie gry, które osiągną wystarczającą liczbę punktów z zakresu treści kulturowych.
- (29) Tego rodzaju ukierunkowanie na treść stanowi ograniczenie ogólnego zakresu zastosowania ulgi. Zjednoczone Królestwo przeprowadziło analizę gier wideo wydanych w tym państwie w 2006 r., 2009 r. i 2012 r., stosując test kulturowy retrospektywnie wobec wszystkich gier wyprodukowanych w Zjednoczonym Królestwie wydanych w tym okresie. Spośród 822 gier wideo wydanych w Zjednoczonym Królestwie w 2012 r. jedynie 74 zostały wyprodukowane przez brytyjskich producentów; 25,7 % z tych gier (19) przeszłyby z pozytywnym wynikiem test kulturowy, gdyby obowiązywał on w przedmiotowym roku. W odniesieniu do lat 2006 i 2009 test wykazał, że udział omawianych gier wideo w grach, które zostały wyprodukowane w Zjednoczonym Królestwie, wyniósłby około 27 %, natomiast ich udział we wszystkich grach wydanych w Zjednoczonym Królestwie wyniósłby 3–4 %.
- (30) Zjednoczone Królestwo uważa, że współczynnik zdawalności 25,7 % leży w zakresie dopuszczonym przez Komisję w przypadku zachęty podatkowej dla gier wideo we Francji<sup>(8)</sup>. W przedmiotowej decyzji Komisja ustaliła, że fakt wyboru niemal 30 % gier wideo wskazuje na to, iż Francja opracowała kryteria, które gwarantują, że treści gier wideo kwalifikujących się do ulgi podatkowej ma rzeczywiście charakter kulturowy. Zjednoczone Królestwo uważa również, że test kulturowy gier wideo jest wystarczająco rygorystyczny, aby zapewnić ukierunkowanie pomocy na gry wideo osadzone w realiach kultury brytyjskiej lub kultury państw EOG.
- (31) Ponadto Zjednoczone Królestwo zgodziło się zgłosić program jako projekt pilotażowy na okres czterech lat i wykorzysta ten czas na monitorowanie ulgi oraz zapewnienie jej stosowania zgodnie z przeznaczeniem.

#### 4. Prześciganie się w udzielaniu dotacji

- (32) Jeżeli chodzi o obawy Komisji związane z tym, że pomoc mogłaby napędzać zjawisko prześcigania się w udzielaniu dotacji w UE, co prowadziło do nadmiernych zakłóceń konkurencji, Zjednoczone Królestwo zauważyło, że tego rodzaju prześciganie się w udzielaniu pomocy znalazłoby potwierdzenie w dużej liczbie państw członkowskich realizujących programy, które mają na celu zwiększenie konkurencyjności ich rynków wewnętrznych. Zjednoczone Królestwo nie uważa, aby taka sytuacja była prawdopodobna. Chociaż ulgi podatkowe mogą stanowić czynnik warunkujący decyzje o umiejscowieniu działalności, przedmiotowa pomoc jest w dużej mierze odpowiedzią na ulgi podatkowe wprowadzone przez Kanadę, Stany Zjednoczone Ameryki i Koreę Południową. Obecnie Francja jest obecnie jedynym państwem członkowskim oferującym zachętę podatkową na produkcję gier wideo istotnych pod względem kulturowym.
- (33) Co więcej, prześciganie się w udzielaniu dotacji byłoby ukierunkowane wyłącznie na konkurencję gospodarczą bez uwzględnienia jakichkolwiek ograniczeń w zakresie kultury. Dwa państwa, które dążą do ochrony produkcji określonych produktów kulturowych (zgodnie z uzgodnionym testem kulturowym), lub też większa liczba takich państw nie składają się na zjawisko prześcigania się w udzielaniu dotacji.
- (34) Proponowana pomoc ma na celu ochronę produkcji gier wideo osadzonych w realiach kultury brytyjskiej lub europejskiej i jako taka będzie polegać na zapewnieniu ulgi podatkowej jedynie ułomkowi wszystkich gier wideo produkowanych w Zjednoczonym Królestwie i w Europie oraz na wsparciu jedynie niewielkiej części

<sup>(8)</sup> Decyzja Komisji 2008/354/WE z 11 grudnia 2007 r. w sprawie pomocy państwa C 47/06 (ex N 648/05) – Ulga podatkowa wprowadzona przez Francję na tworzenie gier wideo (Dz.U. L 118 z 6.5.2008, s. 16).

wszystkich wydatków związanych z produkcją gier wideo. W następstwie dyskusji przeprowadzonych z przedstawicielami sektora Zjednoczone Królestwo szacuje, że jedynie około 10 % gier wideo osadzonych w realiach kultury brytyjskiej lub europejskiej będzie miało budżet przewyższający 5 mln GBP. Przeważająca część wydatków produkcji gier wideo będzie przypadać na znacznie mniejsze projekty.

## V. OCENA ŚRODKA POMOCY

### 1. Klasyfikacja jako pomoc państwa

- (35) Zgodnie z art. 107 ust. 1 Traktatu dotyczącym pomocy przyznanej przez państwo członkowskie 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 z rynkiem wewnętrznym w zakresie, w jakim wpływa na wymianę handlową między państwami członkowskimi.
- (36) Wsparcie produkcji gier wideo zatwierdzone przez brytyjski organ podatkowy (HMRC) oznacza przyznanie korzyści finansowej w formie ulgi podatkowej, przedsiębiorstwom sektora produkcji gier na koszt budżetu Ministerstwa Skarbu. Jest ono przyznawane przy użyciu zasobów państwowych i jest przypisywane państwu. Środek ma na celu obniżenie kosztów produkcji przedsiębiorstw beneficjentów i przynosi im korzyść gospodarczą. Jest on ograniczony do przedsiębiorstw w sektorze gier wideo, ma więc charakter selektywny. Wreszcie, ma on wpływ na wymianę handlową i konkurencję między państwami członkowskimi, jako że gry są również produkowane w innych państwach członkowskich i sprzedawane na rynku międzynarodowym. W związku z tym przedmiotowe wsparcie stanowi pomoc państwa w rozumieniu art. 107 ust. 1 Traktatu.

### 2. Zgodność pomocy z rynkiem wewnętrznym

- (37) Jeżeli chodzi o ogólną zgodność programu z prawem, Komisja odnotowuje, że Zjednoczone Królestwo wycofało klauzulę terytorializacji, którą Komisja uważała za problematyczną z punktu widzenia swobodnego przepływu towarów i swobody świadczenia usług w ramach rynku wewnętrznego. Zjednoczone Królestwo wyraziło zgodę na ograniczenie wysokości kosztów podwykonawstwa kwalifikujących się do objęcia pomocą do 1 mln GBP.
- (38) Komisja ocenia, że wymieniony wyżej pułap jest w niniejszym przypadku dopuszczalny, jako że w praktyce, biorąc pod uwagę wspomnianą wysokość budżetów na produkcję, wydaje się, że pułap 1 mln GBP w odniesieniu do kosztów podwykonawstwa nie stanowi znaczącej przeszkody dla korzystania z usług podwykonawców. Zjednoczone Królestwo spodziewa się, że w przypadku większości gier wideo uwzględnionych w teście kulturowym budżet na produkcję będzie wynosił mniej niż 1 mln GBP. Budżet przekroczyłby 5 mln GBP zaledwie w przypadku około 10 % z tych gier. Komisja zastrzega sobie prawo do zweryfikowania poziomu tego pułapu w zależności od zmian w wysokości budżetów przeznaczonych na produkcje gier wideo w Zjednoczonym Królestwie, gdy zgodnie ze zobowiązaniami Zjednoczonego Królestwa badany środek pomocy zostanie ponownie zgłoszony w terminie czterech lat od daty jego wdrożenia.
- (39) Zjednoczone Królestwo zamierza uzasadnić wsparcie produkcji gier faktem, że stanowi ono pomoc przeznaczoną na promowanie kultury. W związku z tym oceny należy dokonać na podstawie art. 107 ust. 3 lit. d) Traktatu. Komisja nie opracowała wytycznych dotyczących zastosowania przedmiotowego postanowienia w odniesieniu do pomocy przeznaczonej na gry. W komunikacie w sprawie kinematografii odniesiono się jednak do możliwości przyznania pomocy przeznaczonej na gry. W pkt 24 tego komunikatu zaznaczono, że środki pomocy stanowiące wsparcie dla produkcji gier będą nadal rozpatrywane indywidualnie w konkretnych przypadkach. W zakresie, w jakim da się wykazać konieczność istnienia programu pomocy na rzecz tworzenia gier o charakterze kulturowym lub edukacyjnym, Komisja będzie stosować kryteria intensywności pomocy zawarte w komunikacie w sprawie kinematografii.
- (40) Komisja musi zatem ocenić zgodność środka bezpośrednio na podstawie art. 107 ust. 3 lit. d) Traktatu. Będzie musiała zweryfikować, czy przedmiotowy środek rzeczywiście służy promowaniu kultury oraz czy nie wpływa na konkurencję i warunki wymiany handlowej w Unii w zakresie sprzecznym ze wspólnym interesem. Oznacza to, że przedmiotowy środek musi być instrumentem odpowiednim do osiągnięcia tego celu, a w szczególności, że bez tego wsparcia zachęta dla podmiotów rynkowych do produkcji pożądanego rodzaju gier nie byłaby wystarczająca. Jeżeli chodzi o proporcjonalność pomocy, w sposób analogiczny można się odnieść do maksymalnego pułapu intensywności pomocy ustalonego w komunikacie w sprawie kinematografii. W ramach dwóch decyzji dotyczących wsparcia gier we Francji, wspomnianych w motywach 20 i 30 powyżej, Komisja oceniła już cel kulturowy i konieczność pomocy w przypadku określonych gier wideo.

a) *Promowanie kultury*

- (41) Aby pomoc na rzecz gier wideo była zgodna z art. 107 ust. 3 lit. d) Traktatu w formie, w jakiej wnioskuje Zjednoczone Królestwo, powinna ona służyć promowaniu kultury. Na podstawie zmian wprowadzonych w programie i dodatkowych dowodów dostarczonych przez Zjednoczone Królestwo Komisja jest przekonana, że Zjednoczone Królestwo będzie stosowało rzeczywiście selektywny test kulturowy, dzięki któremu będzie miało pewność, że pomoc jest przyznawana wyłącznie na promowanie kultury zgodne z art. 107 ust. 3 lit. d) TFUE.
- (42) Po pierwsze, Komisja odnotowuje wyjaśnienia, których Zjednoczone Królestwo udzieliło w odniesieniu do testu służącego określeniu jakości kulturowej danej gry (por. motywy 27–29 powyżej): większość punktów przyznawanych w ramach proponowanego testu kulturowego odnosi się do treści kulturowych i do wkładu kulturowego danej gry (do 20 z 31 punktów). Dodatkowo test ten wzmocniono poprzez wprowadzenie zasady minimalnej ilości treści kulturowych („zasada złotych punktów”), co ma zapewnić, aby pozytywny wynik testu uzyskały jedynie gry, które osiągną wystarczającą liczbę punktów z zakresu treści kulturowych.
- (43) Tego rodzaju ukierunkowanie na treść stanowi ograniczenie ogólnego zakresu zastosowania ulgi. Symulacje testu kulturowego przeprowadzone w oparciu o gry wydane we wcześniejszych latach wykazały, że 26 do 27 % gier wyprodukowanych w Zjednoczonym Królestwie uzyskałoby pozytywny wynik testu kulturowego. Taki współczynnik zdawalności wskazuje na to, że kryteria testu zapewniają, aby treści gier wideo kwalifikujących się do ulgi podatkowej miały rzeczywiście charakter kulturowy, oraz że test jest wystarczająco rygorystyczny, aby zapewnić ukierunkowanie pomocy na gry wideo osadzone w realiach kultury brytyjskiej lub europejskiej. W ramach porównania – w decyzji z 2007 r. w sprawie francuskiej ulgi podatkowej na tworzenie gier wideo <sup>(9)</sup> Komisja uznała, że kwalifikowalność około 30 % gier do ulgi wskazuje na to, że test jest wystarczająco selektywny.
- (44) W związku z tym wątpliwości wyrażone w decyzji o wszczęciu postępowania zostały wyjaśnione. Fakt wyselekcjonowania jedynie około 27 % gier świadczy o tym, że celem środka pomocy nie jest zwykle zapewnienie wsparcia dla konkretnego sektora, a rzeczywiste wsparcie celu kulturowego. Środek pomocy spełnia zatem rzeczywisty cel promowania kultury.

b) *Adekwatność, konieczność i proporcjonalność środka*

- (45) Ulga podatkowa na podstawie art. 107 ust. 3 lit. d) Traktatu powinna być adekwatnym instrumentem do osiągnięcia zamierzonego celu. Pomoc państwa udzielona w innych celach, które nie koncentrują się na kulturze, promowałyby raczej cele sektora związane z przemysłem. Komisja uznaje, że ulga podatkowa w formie, w jakiej została opracowana, umożliwi faktycznie ukierunkowanie pomocy publicznej na gry o treści kulturowej, i że w związku z tym stanowi adekwatne narzędzie do osiągnięcia zamierzonego celu kulturowego.
- (46) Biorąc pod uwagę bardzo dynamiczny rozwój i zmiany na rynku gier, władze Zjednoczonego Królestwa przedstawiły dane uzasadniające fakt, że pomoc jest konieczna w celu utrzymania odpowiedniej produkcji takich gier oraz że bez pomocy przeznaczonej na gry promujące kulturę ich produkcja i udział w rynku uległyby znacznemu zmniejszeniu. Dane wykazują stały spadek liczby gier wideo osadzonych w kulturze brytyjskiej i gwałtowny spadek ich udziału w rynku wszystkich gier wideo wydanych w Zjednoczonym Królestwie – z 9 % w 2003 r. do 4 % w 2006 r.; w latach 2009–2012 ich udział utrzymywał się na poziomie 3 %.
- (47) Koszty produkcji gier wideo o znaczeniu kulturowym są równe kosztom „gier globalnych”, ale ich rynek jest znacznie mniejszy. Ich produkcja wiąże się zatem z większym ryzykiem gospodarczym. Gry osadzone w realiach kultury brytyjskiej lub europejskiej byłyby więc mniej znaczące z ekonomicznego punktu widzenia niż gry o charakterze bardziej globalnym. W związku z tym na rynku wywierano by stałą presję na producentów gier wideo w Europie, aby nie podkreślali elementów osadzonych w europejskich realiach kulturowych w swoich grach w celu ich sprzedaży globalnemu odbiorcy. Producentom gier osadzonych w europejskich realiach kulturowych trudniej jest otrzymać prywatne finansowanie.
- (48) Proponowana ulga podatkowa powinna promować produkcję gier wideo o treści kulturowej w przeciwieństwie do gier, które służą wyłącznie rozrywce, tak aby obniżyć koszty produkcji tych pierwszych. Istnieje zatem powód, by stwierdzić, że środek może mieć wystarczający efekt zachęty istotny dla jego celu.

<sup>(9)</sup> Zob. przypis 8.

- (49) Ponadto środek pomocy jest proporcjonalny, gdyż ogranicza on intensywność pomocy do 25 % kosztów produkcji rzeczywiście poniesionych na wyprodukowanie kwalifikujących się gier. Intensywność ta jest niższa w porównaniu z intensywnością wynoszącą 50 % dozwoloną w przypadku produkcji audiowizualnych, zgodnie z pkt 52 ppkt 1 komunikatu w sprawie kinematografii, który stosuje się przez analogię w odniesieniu do dopuszczalnej intensywności pomocy.
- (50) Aby uniknąć wpływu na konkurencję i warunki wymiany handlowej w Unii w stopniu sprzecznym ze wspólnym interesem, zakłócenia konkurencji i wpływ na wymianę handlową spowodowane przez zastosowanie środka powinny być równoważone przez jego pozytywne skutki.
- (51) Zgodnie z danymi przedstawionymi przez Zjednoczone Królestwo i przedstawicieli sektora, w 2012 r. mniej niż 10 % gier wydanych w Zjednoczonym Królestwie zostało wyprodukowanych w tym państwie. Udział w rynku kwalifikujących się gier wydanych w Zjednoczonym Królestwie jest dość niewielki (4–5 %). Ponadto gry te stanowią stosunkowo małą część wszystkich gier produkowanych w Zjednoczonym Królestwie – około 27 %.
- (52) Co więcej, żadna z osób trzecich, na które może mieć wpływ przedmiotowa pomoc, nie wskazała na możliwy negatywny wpływ środka. Przeciwnie, stowarzyszenia producentów gier wideo, TIGA i EGDF, które zgłosiły uwagi w następstwie wszczęcia postępowania, podkreślały niewielki wpływ środka pomocy na ich sektory krajowe oraz jego ogólny wpływ w świetle konkurencji pochodzącej głównie z Ameryki Północnej i Dalekiego Wschodu. W związku z tym prześciganie się państw członkowskich w udzielaniu dotacji byłoby raczej mało prawdopodobne.
- (53) W każdym przypadku ograniczenie przez Zjednoczone Królestwo okresu obowiązywania programu do czterech lat jest przydatnym rozwiązaniem, gdyż umożliwi ocenę jego zastosowania i ponowną ocenę kryteriów w kontekście zmian na rynku.
- (54) W związku z tym Komisja uważa, że wątpliwości wyrażone w decyzji o wszczęciu postępowania zostały wyjaśnione. Zakłócenia konkurencji i wpływ środka na wymianę handlową między państwami członkowskimi są obecnie ograniczone w odpowiednim stopniu, aby nie były one sprzeczne ze wspólnym interesem.

## VI. WNIOSEK

- (55) W świetle powyższych rozważań Komisja uznaje zatem, że pomoc nie spowoduje nadmiernego wzmocnienia siły rynkowej przedsiębiorstw będących beneficjentami ani zahamowania dynamicznych zachęt dla uczestników rynku; przeciwnie, pomoc ta zwiększy różnorodność oferty rynkowej. Można zatem stwierdzić, że wpływ środka na zakłócenie konkurencji i wymianę handlową jest ograniczony, a zatem ogólny bilans pomocy jest dodatni. Ulga podatkowa na tworzenie gier wideo jest więc zgodna z rynkiem wewnętrznym na podstawie art. 107 ust. 3 lit. d) Traktatu,

PRZYJMUJE NINIEJSZĄ DECYZJĘ:

### Artykuł 1

Środek pomocy państwa, który Zjednoczone Królestwo planuje wdrożyć na rzecz gier wideo poprzez wprowadzenie zmiany w ustawie o podatku dochodowym od osób prawnych z 2009 r., jest zgodny z rynkiem wewnętrznym w rozumieniu art. 107 ust. 3 lit. d) Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej.

Niniejszym zezwala się zatem na wdrożenie przedmiotowego środka pomocy.

### Artykuł 2

Niniejsza decyzja skierowana jest do Zjednoczonego Królestwa Wielkiej Brytanii i Irlandii Północnej.

Sporządzono w Brukseli dnia 27 marca 2014 r.

W imieniu Komisji  
Joaquín ALMUNIA  
Wiceprzewodniczący