

II

(Actos aprovados ao abrigo dos Tratados CE/Euratom cuja publicação não é obrigatória)

DECISÕES

COMISSÃO

DECISÃO DA COMISSÃO

de 11 de Dezembro de 2007

relativa ao auxílio estatal C 47/06 (ex N 648/05) — crédito fiscal a favor da criação de jogos de vídeo

[notificada com o número C(2007) 6070]

(O texto em língua francesa é o único que faz fé)

(Texto relevante para efeitos do EEE)

(2008/354/CE)

A COMISSÃO DAS COMUNIDADES EUROPEIAS,

Tendo em conta o Tratado que institui a Comunidade Europeia e, nomeadamente, o n.º 2, primeiro parágrafo, do seu artigo 88.º,

Tendo em conta o Acordo sobre o Espaço Económico Europeu e, nomeadamente, o n.º 1, alínea a), do seu artigo 62.º,

Após ter convidado os interessados a apresentarem as suas observações, em conformidade com os referidos artigos ⁽¹⁾, e tendo em conta essas observações,

Considerando o seguinte:

1. PROCEDIMENTO

(1) Em 20 de Dezembro de 2005, as autoridades francesas notificaram a presente medida de auxílio.

(2) Por carta de 25 de Janeiro de 2006, a Comissão solicitou informações suplementares, que foram disponibilizadas por carta de 15 de Fevereiro de 2006.

(3) Em 3 de Maio de 2006, realizou-se uma reunião entre a Comissão e as autoridades francesas, na sequência da qual estas últimas introduziram alterações na medida, tendo informado a Comissão das mesmas por carta de 12 de Junho de 2006.

(4) Com base nestas alterações, a Comissão solicitou informações suplementares por carta de 1 de Agosto de 2006, a que as autoridades francesas responderam, após um pedido de prorrogação do prazo, por carta de 18 de Setembro de 2006.

(5) Por carta de 22 de Novembro de 2006, a Comissão informou a França da sua decisão de dar início ao procedimento previsto no n.º 2 do artigo 88.º do Tratado CE relativamente ao crédito fiscal a favor da criação de jogos de vídeo.

(6) A França apresentou as suas observações por carta de 22 de Dezembro de 2006, registada em 3 de Janeiro de 2007.

(7) A decisão da Comissão de dar início ao procedimento foi publicada no *Jornal Oficial da União Europeia* ⁽²⁾. A Comissão convidou os interessados a apresentarem as suas observações sobre a medida em causa.

⁽¹⁾ JO C 297 de 7.12.2006, p. 19.

⁽²⁾ Ver nota de pé-de-página 1.

(8) A Comissão recebeu observações dos seguintes interessados:

- TIGA, por carta de 21 de Dezembro de 2006,
- EGDF, por carta de 22 de Dezembro de 2006,
- GAME, por carta de 3 de Janeiro de 2007,
- ADESE, por carta de 3 de Janeiro de 2007,
- APOM, por carta de 5 de Janeiro de 2007,
- ISFE, por carta de 5 de Janeiro de 2007,
- Ubisoft, por carta de 8 de Janeiro de 2007.

(9) A Comissão recebeu observações suplementares muito tempo depois de terminado o prazo de um mês a contar da publicação da decisão no *Jornal Oficial da União Europeia*, não as tendo portanto tomado em consideração.

(10) As observações apresentadas dentro do prazo foram transmitidas à França por carta de 12 de Fevereiro de 2007.

(11) Por carta de 23 de Janeiro de 2007, e em preparação de uma reunião com a Comissão que se realizou em 29 de Janeiro de 2007, as autoridades francesas informaram a Comissão das alterações introduzidas na medida notificada.

(12) A Comissão enviou questões complementares em 21 de Fevereiro de 2007.

(13) Por carta de 22 de Março de 2007, as autoridades francesas transmitiram os seus comentários sobre as observações dos terceiros interessados enviadas em 12 de Fevereiro de 2007 e as suas respostas às perguntas enviadas em 21 de Fevereiro de 2007.

(14) Foram recebidos representantes da EGDF e da ISFE em 13 e 14 de Fevereiro de 2007, respectivamente.

(15) Em 31 de Julho de 2007, teve lugar uma reunião entre as autoridades francesas e a Comissão, na sequência da qual estas últimas enviaram três cartas datadas de 5 de Outubro, 17 de Outubro e 7 de Novembro de 2007, informando a Comissão das alterações introduzidas na medida notificada.

2. DESCRIÇÃO PORMENORIZADA DA MEDIDA AQUANDO DO INÍCIO DO PROCEDIMENTO

(16) A medida constitui um instrumento de apoio à criação de jogos de vídeo com dimensão cultural, sob a forma de um crédito fiscal. Na data do início do procedimento, o dispositivo era o seguinte:

a) Empresas e jogos de vídeo elegíveis

(17) As empresas elegíveis são as que produzem jogos de vídeo, ou seja, os estúdios de desenvolvimento, independentes ou filiais de editores.

(18) São considerados jogos elegíveis os programas informáticos de lazer disponibilizados ao público em suporte físico ou em linha e que integrem elementos de criação artística e tecnológica. Estes incluem não só os jogos de vídeo para computador ou consola, mas também os jogos portáteis, os jogos em linha para vários jogadores ou não, os programas informáticos educativos ou ludo-educativos e os CD-ROM culturais, desde que sejam suficientemente interactivos e criativos. Foi fixado um montante mínimo de 150 000 EUR de custos de desenvolvimento, de modo a excluir os jogos que não se destinam a uma comercialização significativa. Além disso, para serem elegíveis para o crédito fiscal, os jogos de vídeo devem preencher um certo número de critérios.

(19) O primeiro critério é negativo: estão excluídos do benefício do crédito fiscal os jogos de vídeo que incluem sequências com carácter pornográfico ou com um grau elevado de violência.

(20) Por outro lado, os jogos de vídeo elegíveis devem ter uma dimensão cultural. Devem, por conseguinte satisfazer um dos dois critérios seguintes:

a) Desenvolver uma adaptação de uma obra já existente do património cultural europeu a partir de um guião escrito em francês;

b) Preencher um «critério de qualidade e de originalidade do conceito e de contribuição para a expressão da diversidade cultural e da criação europeias em matéria de jogos de vídeo». A apreciação deste critério inclui «a análise da qualidade e da originalidade do conteúdo, do guião, da jogabilidade, da navegação, da interactividade e das componentes visuais, sonoras e gráficas».

(21) Por último, vem acrescentar-se um critério «cultural» europeu quanto à nacionalidade dos colaboradores em matéria de criação: uma tabela de pontos repartidos por categorias e afectados por rubricas em função da qualidade de nacional de um Estado-Membro da União Europeia determina o carácter europeu dos jogos de vídeo e, por conseguinte, a sua admissibilidade para beneficiar do crédito fiscal. São tomados em consideração para a tabela não só os colaboradores directamente contratados pelo produtor do jogo, nas igualmente os que estiverem ligados às eventuais empresas subcontratantes.

b) *Despesas elegíveis*

(22) As despesas elegíveis são definidas de modo a corresponderem às despesas de concepção e de criação. Estão nomeadamente excluídas as despesas de depuração (*debug*) e de realização de testes a jusante. As despesas elegíveis cobrem:

a) As despesas de pessoal (remuneração e contribuições para a segurança social) relativas:

1. Ao realizador, assistente de realização, director artístico e director técnico;
2. Aos responsáveis pelo guião e pelos diálogos, o design e a concepção dos níveis de jogo;
3. Aos responsáveis pela programação;
4. Aos responsáveis pelos aspectos gráficos e pela animação;
5. Aos responsáveis pelos aspectos ligados ao som.

b) As dotações para amortizações de imobilizações, que não os imóveis, directamente afectas à criação de jogos de vídeo autorizados;

c) As outras despesas de funcionamento, fixadas em 75 % das despesas de pessoal.

(23) As subvenções públicas recebidas pelas empresas para despesas que dêem direito ao crédito fiscal serão deduzidas da base de cálculo do crédito fiscal.

c) *Mecanismo de aplicação do crédito fiscal*

(24) À base das despesas definida deste modo é aplicada a taxa do crédito fiscal, que corresponde a 20 % das despesas elegíveis.

(25) Além disso, as autoridades francesas propõem-se instituir um limite máximo por empresa, a fim de controlarem o custo fiscal da medida. Na fase actual do projecto, as autoridades francesas propõem-se fixar este limite máximo em 3 milhões de EUR. O orçamento anual previsto para este dispositivo está estimado em cerca de 30 milhões de EUR.

(26) Por outro lado, é instituído um mecanismo de aprovação para verificar se os critérios de selecção dos jogos de vídeo se encontram preenchidos. Este mecanismo comporta uma avaliação efectuada por um Comité de peritos composto por representantes da administração francesa e por pessoas qualificadas, que não pertencem forçosamente ao sector dos jogos de vídeo, mas que poderão também representar outras disciplinas culturais. Este grupo de peritos verificará a elegibilidade da empresa e do jogo, a natureza das despesas e o respeito dos critérios culturais mencionados nos pontos 19, 20 e 21. Este Comité emitirá um parecer com base no qual o Ministério da Cultura e da Comunicação dará a sua aprovação.

(27) O pagamento será efectuado de acordo com as seguintes condições: o crédito fiscal é imputado ao imposto sobre o rendimento das sociedades devido a título do primeiro exercício encerrado a contar da data de aprovação provisória, que é dada no arranque do projecto, bem como ao imposto sobre o rendimento das sociedades devido a título de cada exercício em que as despesas elegíveis foram incorridas. A aprovação definitiva é emitida aquando da entrega ao editor. Se a aprovação definitiva não for emitida no prazo de 24 meses a contar da data de emissão da aprovação provisória, a empresa deve reembolsar o crédito fiscal que tiver utilizado. Por último, quando o montante do desagravamento fiscal a título de um exercício for superior ao montante do imposto devido, o excedente é restituído à empresa.

3. RAZÕES PARA O INÍCIO DO PROCEDIMENTO

(28) Em primeiro lugar, a Comissão procurou assegurar-se, em conformidade com o acórdão *Matra* contra Comissão⁽³⁾, de que a medida em causa não continha cláusulas contrárias às disposições do Tratado em domínios que não os auxílios estatais. Perguntou nomeadamente às autoridades francesas se os estabelecimentos franceses de empresas europeias podiam beneficiar do crédito fiscal independentemente da sua forma jurídica. Interrogou-se igualmente sobre a questão de saber se a exclusão das despesas de subcontratação podia ser considerada uma discriminação baseada na localização das despesas.

⁽³⁾ Acórdão do Tribunal de Justiça de 15 de Junho de 1993, *Matra* contra Comissão (225/91, Col. p. I-3203, ponto 41).

- (29) Por outro lado, a Comissão emitiu dúvidas sobre a compatibilidade da medida em causa com o n.º 3, alínea d), do artigo 87.º do Tratado. Em primeiro lugar, pôs em causa o facto de a medida em apreço ter um objectivo claramente cultural. Embora reconhecendo que certos jogos de vídeo podiam ser considerados produtos culturais, a Comissão exprimiu dúvidas quanto ao facto de os critérios de selecção utilizados permitirem seleccionar para beneficiar do crédito fiscal unicamente jogos de vídeo que possam ser considerados produtos culturais na acepção do n.º 3, alínea d), do artigo 87.º do Tratado.
- (30) O primeiro critério cultural proposto pelas autoridades francesas para seleccionar os jogos de vídeo beneficiários consiste em esses jogos constituírem uma adaptação de uma obra já existente do património cultural europeu, com base num guião escrito em francês. Com efeito, alguns dos exemplos de jogos de vídeo que cumpririam esse critério apresentados pelas autoridades francesas parecem indicar que este poderia ser interpretado de uma forma muito lata, não dando, por conseguinte, todas as garantias necessárias de que os jogos de vídeo seleccionados constituem efectivamente uma adaptação de uma obra já existente do património cultural europeu.
- (31) Os jogos de vídeo são também elegíveis se satisfizerem um «critério de qualidade e de originalidade do conceito e de contributo para a expressão da diversidade cultural e da criação europeias em matéria de jogos de vídeo». Este critério também pode ser objecto de uma interpretação lata, que permitiria considerar elegíveis, por exemplo, jogos desportivos e/ou de simulação, cujo carácter cultural não é manifesto.
- (32) A Comissão solicitou também às autoridades francesas que explicitassem o critério que visa excluir do benefício do crédito fiscal os jogos «com um grau elevado de violência».
- (33) Para avaliar o nível de selecção que o teste de elegibilidade permite, a Comissão solicitou uma simulação baseada na produção dos últimos anos.
- (34) A Comissão também emitiu dúvidas quanto à questão de saber se a medida tinha sido concebida de forma a preencher o objectivo cultural estabelecido e, nomeadamente, sobre a questão de saber se tinha um efeito de incentivo suficiente, se não havia outros instrumentos mais adequados do que a medida e se esta era proporcional. Relativamente a este último aspecto, a Comissão assinalou que, para uma medida de auxílio ser proporcional, deve basear-se numa definição correcta dos custos elegíveis. Com efeito, as «outras despesas de funcionamento» (excluindo os encargos de pessoal e as dotações para amortização das immobilizações) são fixadas em 75 % das despesas de pessoal. A Comissão emitiu dúvidas

quanto ao facto de este cálculo das «outras despesas de funcionamento» permitir determinar os custos realmente suportados para a criação dos jogos de vídeo pelas empresas elegíveis.

- (35) Por último, a Comissão assinalou que, ao reduzir os custos de produção das empresas deste sector estabelecidas em França, este crédito fiscal era susceptível de reforçar a respectiva posição face aos seus concorrentes europeus. Interrogou-se portanto sobre o facto de as distorções da concorrência e os efeitos sobre as trocas comerciais serem ou não suficientemente limitados, de forma a que o balanço global do auxílio seja positivo.

4. OBSERVAÇÕES DOS INTERESSADOS

- (36) A Ubisoft, TIGA ⁽⁴⁾, GAME ⁽⁵⁾, APOM ⁽⁶⁾ e EGDF ⁽⁷⁾ sublinham que os jogos de vídeo são, na sua opinião, produtos culturais. Salientam que o jogo em geral é uma das mais velhas tradições culturais da humanidade, bem como as suas interações com outros domínios culturais como o cinema, a música e as artes plásticas. Apresentam os jogos de vídeo como produtos audiovisuais que podem agir sobre a imaginação, a forma de pensar, a linguagem e as referências culturais dos jogadores, nomeadamente na faixa etária dos 15 aos 25 anos. Na sua opinião, os jogos de vídeo são um reflexo do meio cultural em que são concebidos, através de utilização da língua e do humor, da música, do meio (arquitetura e paisagens, nomeadamente), das personagens (vestuário, origem), do cenário, temas ou histórias abordados ou da jogabilidade. Por exemplo, a GAME salienta que os jogos de vídeo alemães se passam frequentemente na Alemanha ou na Europa e se baseiam em histórias tipicamente locais (por exemplo, o Siedler é um jogo de estratégia cuja acção se desenrola no século XVI). Em contrapartida, as produções americanas passam-se muitas vezes nos Estados Unidos e adoptam uma estética hollywoodiana. Os jogos japoneses baseiam-se frequentemente nos mitos nacionais e seguem o estilo das bandas desenhadas japonesas.
- (37) Estes terceiros interessados consideram que o impacto da medida sobre o comércio e a concorrência será limitado e que a mesma não representa um risco real para as suas indústrias nacionais, nomeadamente alemãs e britânicas. A EGDF sublinha designadamente que a medida, tal como notificada, ao permitir financiar 20 % de 15 a 20 projectos durante dois anos, dará origem a uma distorção limitada, na medida em que são colocados no

⁽⁴⁾ *Trade association representing the business and commercial interests of games developers* (Associação profissional que representa os interesses económicos e comerciais dos produtores de jogos de vídeo no Reino Unido e na Europa).

⁽⁵⁾ *Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V.* (Associação federal dos produtores de jogos de vídeo na Alemanha).

⁽⁶⁾ Associação dos produtores de obras *multimedia*.

⁽⁷⁾ *European Games Developer Federation* (Federação europeia dos produtores de jogos de vídeo).

mercado anualmente 1 500 jogos de vídeo em cada Estado-Membro. A TIGA assinala, além disso, que as principais distorções de concorrência provêm de países terceiros, nomeadamente do Canadá, cujas autoridades têm uma política de apoio à indústria dos jogos de vídeo muito mais activa. Alguns terceiros sublinham também que esta medida poderá ter como efeito estimular a produção dos jogos de vídeo em toda a Comunidade Europeia. A GAME partilha este ponto de vista, na condição de os custos de subcontratação poderem ser tomados em consideração nos custos elegíveis: caso contrário, as empresas beneficiárias teriam um incentivo para internalizar os seus custos, em vez de recorrerem à subcontratação.

(38) A ISFE⁽⁸⁾, que representa os editores de jogos de vídeo (nomeadamente, a Sony, Microsoft, Nintendo e Vivendi) considera, pelo contrário, que os jogos de vídeo não podem ser considerados produtos culturais, mas meramente produtos de entretenimento interactivos. Enquanto o espectador de um filme contempla a obra em silêncio, a primeira actividade de um jogador consiste em participar de forma personalizada e interactiva com o jogo, não tendo a história nele contada verdadeira importância. Contrariamente aos filmes, os jogos de vídeo não visam veicular ideias ou mensagens culturais. O seu principal valor reside, pelo contrário, na sua jogabilidade e na interacção com o ou os jogadores. A ISFE defende que os jogos de vídeo devem ser considerados programas informáticos e não produtos audiovisuais e contesta também que as alegadas despesas artísticas possam representar mais de 50 % das despesas de concepção de um jogo de vídeo. Na sua opinião são, pelo contrário, as despesas de *software*, claramente relacionadas com a jogabilidade, que são maioritárias, representando até 70 % dos custos de produção. Segundo a ISFE, este crédito fiscal ilustra o desconhecimento da natureza real dos jogos de vídeo por parte das autoridades francesas.

(39) A ISFE também não exclui a possibilidade de a medida ter efeitos negativos sobre a concorrência, ao reduzir os custos de produção de um grupo de produtores de jogos de vídeo em França e ao incentivar a deslocação de investimentos de outros Estados-Membros para França. A ISFE considera também que este crédito fiscal encorajará a produção de jogos de vídeo que não correspondem à procura do mercado e evoca o risco de subvenções cruzadas que permitiriam aos produtores utilizar a ajuda obtida para os seus jogos «culturais» para financiar a produção de jogos puramente comerciais. Todavia, a ISFE aprova o princípio do apoio aos jogos de vídeo em França, mas sublinha que o Enquadramento comunitário dos auxílios estatais à investigação e desenvolvimento e à inovação⁽⁹⁾ teria constituído uma base jurídica mais apropriada para o presente auxílio.

(40) As observações da ADESE⁽¹⁰⁾ são semelhantes. Esta associação é do parecer de que os jogos de vídeo devem ser essencialmente considerados programas de computador e não produtos audiovisuais, que os custos de produção de um jogo de vídeo são fundamentalmente de natureza técnica e não artística e que, este título, os auxílios à investigação e desenvolvimento seriam mais adequados. A ADESE assinala também que a medida poderá ter um efeito negativo sobre concorrência e as trocas comerciais entre Estados-Membros, nomeadamente para a indústria espanhola. Por último, a ADESE sublinha o risco de uma avaliação subjectiva por parte do Comité de peritos encarregado de aplicar os critérios de selecção, que poderia dar origem a discriminações.

5. PRECISÕES E ALTERAÇÕES INTRODUZIDAS NO PROJECTO PELAS AUTORIDADES FRANCESAS NA SEQUÊNCIA DO INÍCIO DO PROCEDIMENTO

(41) Na sequência do início do procedimento e dos contactos com a Comissão, as autoridades francesas introduziram determinadas precisões e alterações no projecto de crédito fiscal.

(42) Confirmaram que os estabelecimentos estáveis franceses de empresas europeias poderão também beneficiar do crédito fiscal, independentemente da sua forma jurídica.

(43) No que diz respeito ao critério que visa excluir do benefício do crédito fiscal os jogos «com um grau elevado de violência», as autoridades francesas explicaram que a Comissão de peritos encarregada de determinar quais os jogos elegíveis se baseará apenas no sistema de classificação pan-europeu existente: o sistema PEGI⁽¹¹⁾, que precisa pormenorizadamente as situações de violência e, nomeadamente, de grande violência (jogos de vídeo classificados «18+»). Os jogos classificados «18+» com base no sistema PEGI não poderão beneficiar do crédito fiscal.

(44) Além disso, as autoridades francesas introduziram alterações profundas no teste de selecção. Embora para beneficiar do crédito fiscal um jogo continue a dever ter um custo de desenvolvimento superior a 150 000 EUR e a não comportar sequências com carácter pornográfico ou com um grau elevado de violência, foram introduzidas alterações significativas:

(45) Doravante, o jogo deve ser realizado principalmente com a participação de autores e de colaboradores criativos europeus.

⁽¹⁰⁾ *Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento* (Associação espanhola dos distribuidores e editores de programas informáticos de lazer).

⁽¹¹⁾ Lançado em 2003 pela ISFE, o PEGI (Pan-European Game Information) é um sistema de classificação dos jogos de vídeo criado para harmonizar os sistemas nacionais europeus, tendo recebido o aval da Comissão Europeia.

⁽⁸⁾ *Interactive Software Federation of Europe* (Federação europeia dos programas informáticos interactivos).

⁽⁹⁾ JO C 323 de 30.12.2006, p. 1.

- (46) O jogo deve também obter 14 pontos no mínimo (sobre 22), com base nos critérios apresentados no quadro seguinte:

| Critério | Número de pontos |
|--|------------------|
| 1. Património | Máx. 4 pontos |
| O jogo é uma adaptação de uma obra reconhecida do património histórico, artístico e científico europeu. OU | 4 pontos |
| O jogo é inspirado num filme, numa obra audiovisual, numa obra literária ou artística ou numa banda desenhada europeia. | 2 pontos |
| 2. Criação original | Máx. 2 pontos |
| O jogo é uma criação original (originalidade do guião/criatividade do universo gráfico e sonoro). | De 0 a 2 pontos |
| 3. Conteúdo cultural | Máx. 8 pontos |
| O jogo baseia-se numa narração. | 3 pontos |
| As despesas artísticas ⁽¹⁾ representam mais de 50 % do orçamento de produção. | 2 pontos |
| A versão original do guião é redigida em francês. | 1 ponto |
| O jogo é editado nas suas versões originais em pelo menos três línguas oficiais da União Europeia. | 1 ponto |
| O jogo aborda problemas políticos, sociais ou culturais pertinentes para os cidadãos europeus e/ou reflecte valores específicos das sociedades europeias. | 1 ponto |
| 4. Localização europeia das despesas e nacionalidade dos colaboradores criativos | Máx. 5 pontos |
| Pelo menos 80 % das despesas de criação são incorridas no território da União Europeia. | 1 ponto |
| Na concepção do jogo participam colaboradores criativos europeus. | De 0 a 4 pontos |
| 5. Inovação editorial e tecnológica | Máx. 3 pontos |
| O jogo inclui de uma a três inovações dos seis domínios seguintes: interface homem/máquina, conteúdo gerado pelos utilizadores, inteligência artificial, acabamento de imagem, interactividade e funcionalidades multi-jogadores, estrutura narrativa. | De 0 a 3 pontos |
| Número máximo de pontos disponíveis | 22 pontos |

(¹) As despesas elegíveis para o crédito fiscal correspondem às despesas de concepção e de criação. As despesas artísticas cobrem os encargos de pessoal (remunerações e contribuições sociais) relativos ao realizador, assistente de realização, director artístico, responsáveis pelo guião, a animação e a vertente sonora. As despesas artísticas não cobrem os encargos de pessoal relativos às pessoas encarregadas da programação, as dotações para amortização das imobilizações directamente afectadas à criação de jogos de vídeo e as outras despesas de funcionamento.

- (47) Tal como requerido na decisão de início do procedimento, as autoridades francesas efectuaram simulações, com base nos jogos de vídeo produzidos em França em 2005-2006. Assim, com base nos critérios descritos na decisão de início do procedimento, a simulação indica que 49 % dos jogos teriam sido elegíveis. Com base nos novos critérios descritos no ponto 46, teriam sido elegíveis 31 % dos jogos de vídeo.

elegíveis com um limite máximo de 1 milhão de EUR por projecto. Por outro lado, aceitaram deixar de fixar as «outras despesas de funcionamento» (isto é, excluindo as despesas de pessoal e as dotações para amortização) em 75 % das despesas de pessoal, e passaram a tomar em consideração apenas as despesas de funcionamento efectivamente imputáveis à criação dos jogos de vídeo elegíveis.

- (48) No que diz respeito à questão da definição dos custos elegíveis, as autoridades francesas, por um lado, abriram o crédito fiscal à subcontratação especificando que os custos de subcontratação podiam ser incluídos nos custos

- (49) Por último, as autoridades francesas comprometeram-se a proceder a uma nova notificação deste dispositivo no prazo máximo de 4 anos a contar da data da sua entrada em vigor.

6. APRECIÇÃO DAS MEDIDAS

6.1. Qualificação de auxílio estatal

- (50) O n.º 1 do artigo 87.º do Tratado CE estabelece o seguinte: «Salvo disposição em contrário do presente Tratado, são incompatíveis com o mercado comum, na medida em que afectem as trocas comerciais entre os Estados-Membros, os auxílios concedidos pelos Estados ou provenientes de recursos estatais, independentemente da forma que assumam, que falseiem ou ameacem falsear a concorrência, favorecendo certas empresas ou certas produções.»
- (51) A medida objecto da presente decisão consiste num crédito fiscal que é deduzido do imposto sobre o rendimento das sociedades normalmente devido pelos beneficiários. O carácter de recurso estatal desta medida é portanto incontestável.
- (52) A medida em causa visa reduzir os custos de produção das empresas beneficiárias, constituindo claramente uma vantagem, que é aliás selectiva na medida em que unicamente o sector da produção de jogos vídeo pode beneficiar da mesma. Esta medida constitui portanto uma vantagem selectiva susceptível de criar uma distorção da concorrência na acepção do n.º 1 do artigo 87.º do Tratado.
- (53) Por outro lado, segundo as informações relativas às quotas de mercado fornecidas pelas autoridades francesas, e que apenas estão disponíveis relativamente aos editores de jogos de vídeo, os três grandes editores franceses de jogos de vídeo, a saber, a Ubisoft, a Atari e a VUGames, representavam em 2005, respectivamente, 6,4 %, 3,5 % e 4,4 % do mercado da edição de jogos de vídeo, constituído pelo Reino Unido, Alemanha, França, Espanha e Itália. Os estúdios estabelecidos em França, aos quais a medida se destina, representam tão-só uma percentagem limitada do volume de negócios destes editores (25 % para a Ubisoft, 10 % para a Atari e 2 % para a VUGames). Representam no entanto uma percentagem não negligenciável da quota de mercado destes editores nos cinco Estados-Membros referidos *supra*. A medida tem manifestamente um impacto sobre as trocas comerciais intracomunitárias.
- (54) Tendo em conta o que precede, convém concluir que a medida em causa constitui um auxílio estatal na acepção do Tratado.

6.2. Legalidade dos auxílios

- (55) Em 31 de Janeiro de 2007, por ocasião do debate sobre o projecto de lei relativo à modernização da difusão televisiva e à televisão do futuro, o Parlamento francês adop-

tou o projecto de artigo que institui o crédito fiscal, que havia sido notificado à Comissão e com base no qual esta tinha dado início ao procedimento de investigação. Este texto legislativo foi publicado no Jornal Oficial em 7 de Março de 2007. Todavia, as autoridades francesas confirmaram que os decretos de aplicação não seriam adoptados antes da decisão final da Comissão.

- (56) Por conseguinte, a Comissão está em condições de concluir que medida de auxílio não foi executada e que as autoridades francesas respeitaram as suas obrigações a título do n.º 3 do artigo 88.º do Tratado.
- (57) Por outro lado, as autoridades francesas comprometeram-se a alterar o texto legislativo e os projectos de decreto de aplicação para poderem introduzir nos mesmos as alterações referidas na secção 5.

6.3. Compatibilidade dos auxílios com o mercado comum

- (58) Em primeiro lugar e em aplicação do princípio estabelecido pelo Tribunal de Justiça no âmbito do acórdão *Matra* ⁽¹²⁾, a Comissão deve assegurar-se de que as condições de acesso ao crédito fiscal não contêm cláusulas contrárias às disposições do Tratado em domínios que não os auxílios estatais e, nomeadamente, que não prevêm qualquer discriminação em razão da nacionalidade.
- (59) Relativamente a este aspecto, convém assinalar que medida não contém qualquer restrição quanto à nacionalidade do pessoal contratado ou ao local em que são incorridas as despesas elegíveis. As autoridades francesas incluíram as despesas de subcontratação nos custos elegíveis, embora sujeitas a um limite máximo de 1 milhão de EUR, e confirmaram que estas despesas eram elegíveis independentemente de a empresa subcontratante estar estabelecida em França ou noutro Estado-Membro.
- (60) A medida está aberta às empresas de produção de jogos de vídeo estabelecidas em França, incluindo aos estabelecimentos estáveis franceses de empresas europeias, como confirmado pelas autoridades francesas nas observações que formularam na sequência da decisão de início do procedimento. A Comissão considera que o facto de limitar o benefício do crédito fiscal às empresas assim definidas, tendo em conta as regras francesas no domínio da fiscalidade, é inerente à condição de sujeito passivo em França para efeitos do imposto sobre os rendimentos das sociedades, justificando-se portanto pela natureza fiscal da medida de auxílio.
- (61) Assim, a Comissão pode concluir que a medida de auxílio não contém qualquer infracção às disposições do Tratado nos domínios que não o dos auxílios estatais.

⁽¹²⁾ Acórdão *Matra* contra Comissão, referido na nota 3.

(62) Em segundo lugar, no que diz respeito à compatibilidade da medida com as regras comunitárias em matéria de auxílios estatais, a Comissão assinala que as autoridades francesas notificaram a medida com base no n.º 3, alínea d), do artigo 87.º do Tratado. Tal como a Comissão indicou na decisão de início do procedimento, convém analisar a compatibilidade da medida em causa à luz do referido artigo com base nas seguintes perguntas:

1. A medida tem verdadeiramente um objectivo de promoção da cultura?
2. A medida foi concebida de forma a alcançar o seu objectivo cultural? Em particular:
 - a) É um instrumento adequado ou existem outros instrumentos mais adequados?
 - b) Tem um efeito de incentivo suficiente?
 - c) É proporcional? Poder-se-ia obter o mesmo resultado com um auxílio menor?
3. As distorções da concorrência e os efeitos sobre as trocas comerciais são limitados, de forma a que o balanço global do auxílio seja positivo?

Existência de um objectivo cultural

(63) No que diz respeito à questão geral de saber se os jogos de vídeo podem ser considerados produtos culturais, a Comissão assinala que a Unesco reconhece o carácter cultural do sector dos jogos de vídeo, bem como o seu papel em matéria de diversidade cultural⁽¹³⁾. Toma igualmente nota dos argumentos apresentados por alguns terceiros e pelas autoridades francesas, nomeadamente aqueles segundo os quais os jogos de vídeo podem veicular imagens, valores, temas que reflectem o meio cultural em que são criados e podem agir sobre as formas de pensar e as referências culturais dos utilizadores, muito particularmente dos jovens. A Comissão assinala também neste contexto que a Unesco adoptou uma Convenção sobre a protecção e a promoção da diversidade

das expressões culturais⁽¹⁴⁾. A Comissão toma nota nomeadamente da divulgação cada vez maior dos jogos de vídeo junto de várias faixas etárias e categorias sócio profissionais, bem como de ambos os sexos.

(64) Afigura-se que o objectivo principal dos jogos de vídeo consiste em proporcionar um entretenimento interactivo, como sublinhado pela ISFE. Tal não exclui todavia que determinados jogos de vídeo possam ter também uma dimensão cultural, como se verifica com certas formas de teatro em que a interacção com o público está igualmente presente. De igual modo, o facto de os jogos de vídeo poderem ser considerados mais programas informáticos do que produtos audiovisuais em nada afecta o facto de alguns deles poderem também ser considerados produtos culturais na acepção do n.º 3, alínea d), do artigo 87.º do Tratado. Pode portanto concluir-se que alguns jogos de vídeo podem constituir produtos culturais⁽¹⁵⁾. Isto foi aliás expressamente reconhecido na decisão de início do procedimento⁽¹⁶⁾.

(65) A Comissão nota igualmente que a derrogação prevista no n.º 3, alínea d), do artigo 87.º, tal como qualquer derrogação à regra geral enunciada no n.º 1 do artigo 87.º, deve ser interpretada de forma restritiva. Assim, nos sectores da produção de obras cinematográficas e audiovisuais, a Comunicação da Comissão ao Conselho, ao Parlamento Europeu, ao Comité Económico e Social e ao Comité das Regiões sobre certos aspectos jurídicos respeitantes às obras cinematográficas e outras obras audiovisuais estabelece que, para esta derrogação ser aplicável, «cada Estado-Membro deve velar por que o conteúdo da produção que é objecto do auxílio seja cultural, segundo critérios nacionais verificáveis (em conformidade com o princípio de subsidiariedade)»⁽¹⁷⁾.

(66) Este princípio deve ser aplicado ao presente caso e convém portanto verificar se as autoridades francesas elaboraram critérios nacionais verificáveis que permitam garantir que os jogos de vídeo elegíveis a título do crédito fiscal têm um conteúdo cultural. Foi precisamente por ter dúvidas quanto aos critérios utilizados inicialmente pelas autoridades francesas que a Comissão deu início ao processo de investigação sobre este crédito fiscal.

(67) Convém portanto analisar o novo teste de selecção de forma a verificar se o mesmo está em conformidade com o princípio enunciado no ponto 65.

⁽¹³⁾ Ver o sítio da Unesco, nomeadamente as páginas relativas aos sectores culturais e à sua importância para a cultura: http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=2461&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

⁽¹⁴⁾ Convenção adoptada pela Conferência Geral da Unesco em 20 de Outubro de 2005 e introduzida no direito comunitário pela Decisão 2006/515/CE do Conselho, de 18 de Maio de 2006, relativa à celebração da Convenção sobre a protecção e a promoção da diversidade das expressões culturais (JO L 201 de 25.7.2006, p. 15) (cujo texto pode ser consultado na página seguinte: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf>).

⁽¹⁵⁾ Esta conclusão não prejudica de modo algum a classificação ou a qualificação dos jogos de vídeo decorrente das normas nacionais ou internacionais.

⁽¹⁶⁾ Ver ponto 39.

⁽¹⁷⁾ COM(2001) 534 final (JO C 43 de 16.2.2002, p. 6).

- (68) Para ser elegível, um jogo de vídeo deve obter pelo menos 14 pontos sobre 22. Em conformidade com o raciocínio aplicado pela Comissão na sua decisão de 22 de Novembro de 2006 relativa ao auxílio estatal N 461/05 (seguidamente designada decisão «UK Film Tax Incentive») ⁽¹⁸⁾, convém identificar, entre os vários critérios que constituem o teste de selecção, aqueles que podem ser considerados pertinentes para avaliar o conteúdo cultural dos jogos de vídeo e assegurar-se de que o número de pontos atribuído a estes critérios é suficiente para garantir que o conteúdo dos jogos de vídeo elegíveis possa ser considerado cultural na acepção do n.º 3, alínea d), do artigo 87.º do Tratado.
- (69) A primeira parte do teste contém dois critérios relativos ao património e pode ser considerada como tendo carácter cultural. Tal verifica-se certamente no que diz respeito ao critério com base no qual são atribuídos 4 pontos quando o jogo é uma adaptação de uma obra reconhecida do património histórico, artístico e científico europeu. O critério que atribui 2 pontos quando o jogo se inspira num filme, numa obra audiovisual, literária ou artística ou numa banda desenhada europeia tem um conteúdo cultural menos vincado, já que depende do nível cultural da obra em que o jogo de vídeo se inspira. Todavia, tal reflecte-se no menor número de pontos atribuídos a este critério, que é portanto proporcional e pode por conseguinte ser adoptado.
- (70) A segunda parte do teste permite atribuir até 2 pontos em função do carácter original do jogo de vídeo. São contempladas a originalidade do guião e a criatividade do universo gráfico e sonoro. A criatividade dos produtos audiovisuais é geralmente considerada um elemento importante dos produtos de carácter cultural. Além disso, a criatividade é um elemento essencial da definição das expressões culturais na convenção da Unesco sobre a protecção e a promoção da diversidade das expressões culturais ⁽¹⁹⁾. Além disso, a utilização do critério de «criação original» é recomendado pelo Conselho Superior da Propriedade Literária e Artística para distinguir uma obra *multimedia* de um programa informático ⁽²⁰⁾. Por último, a simulação efectuada pelas autoridades francesas revela por outro lado que se trata de um critério realmente selectivo, já que dos 74 jogos de vídeo produzidos em França em 2005 e 2006 apenas 13 obtêm entre 1 e 2 pontos. Isto constitui um indício da eficácia deste critério para se atingir o objectivo cultural perseguido.
- (71) A terceira parte do teste intitula-se «conteúdo cultural». O critério que atribui 3 pontos aos jogos de vídeo baseados numa narração pode ser considerado cultural: implica
- que o jogo de vídeo se baseia num guião e numa história, o que exclui os jogos de pura simulação (de desporto ou de combate, por exemplo), cujo carácter cultural seria contestável. Este critério permite privilegiar os jogos de vídeo mais próximos de filmes e cujo conteúdo cultural se afigure portanto mais evidente.
- (72) O critério que atribui 2 pontos aos jogos de vídeo no âmbito dos quais 50 % do orçamento de produção seja consagrado às despesas artísticas pode ser também considerado um critério cultural pertinente: com efeito, indica a importância particular atribuída, na produção do jogo de vídeo, ao guião, ao diálogo e à música, elementos importantes para concluir que um jogo de vídeo tem, no seu conjunto, um conteúdo cultural. Este critério permite portanto privilegiar estes jogos relativamente aos jogos mais técnicos, como por exemplo os jogos de desporto ou de pura simulação, cujo aspecto cultural é menos evidente. A Convenção da Unesco sobre a protecção e a promoção da diversidade das expressões culturais refere-se aliás também à dimensão artística para definir um conteúdo cultural ⁽²¹⁾.
- (73) A ISFE contestou o facto de 50 % das despesas de produção de um jogo poderem ser de natureza artística, salientando que as despesas de software representam geralmente 70 % dos custos de produção. Este argumento não põe em causa a validade do critério, reforçando-o pelo contrário, já que confirma que o mesmo permite uma selecção mais estrita dos jogos de vídeo.
- (74) Em todo o caso, a Comissão assinala que a disparidade entre os dados fornecidos pela ISFE e a afirmação das autoridades francesas de que certos jogos se podem caracterizar por ter despesas artísticas que representam mais de 50 % dos custos de produção pode explicar-se pelos diferentes tipos de despesas tomados em consideração. Assim, as despesas elegíveis para o crédito fiscal correspondem unicamente às despesas de concepção e de criação. Não são tomadas em consideração todas as despesas de produção e são excluídas, por exemplo, as despesas de depuração (*debug*) e de realização de testes a jusante, o que poderá resultar num aumento da parte das despesas artísticas.
- (75) Além disso, convém assinalar que as autoridades francesas forneceram exemplos precisos de orçamentos pormenorizados de produção de jogos de vídeo que mostram claramente que as despesas artísticas podem ser as despesas maioritárias. Tal é aliás corroborado pelas observações de alguns terceiros, entre os quais a APOM, que sublinha que os elementos criativos de um jogo de vídeo são actualmente elementos preponderantes e substanciais

⁽¹⁸⁾ JO C 9 de 13.1.2007, p. 1.

⁽¹⁹⁾ Ponto 3 do artigo 4.º: «As “expressões culturais” referem-se às expressões que resultam da criatividade dos indivíduos, dos grupos e das sociedades e que possuem um conteúdo cultural».

⁽²⁰⁾ Estudo do Conselho superior da propriedade literária e artística francês (Comissão sobre os aspectos jurídicos das obras *multimedia*) de 26 de Maio de 2005: «Regime jurídico das obras *multimedia*: direitos de autor e segurança jurídica dos investidores».

⁽²¹⁾ Segundo o ponto 2 do artigo 4.º, «“conteúdo cultural” refere-se ao sentido simbólico, à dimensão artística e aos valores culturais que emanam das identidades culturais ou as expressam.».

- das obras, que os elementos tecnológicos e os programas informáticos são meros instrumentos ao serviço destes elementos criativos e constituem, em média, apenas uma parte limitada do custo total. Por último, a Comissão assinala que as chamadas despesas de *software* são susceptíveis de variar em função dos ciclos de consolas e que, com efeito, podem ser mais elevadas no início de um ciclo.
- (76) Pelas razões acima expostas, o critério baseado na parte que as despesas artísticas representam no orçamento afigura-se, no caso em apreço, um critério pertinente para avaliar o conteúdo cultural dos jogos de vídeo.
- (77) O critério que atribui 1 ponto sempre que o jogo aborde problemas políticos, sociais ou culturais pertinentes para os cidadãos europeus e/ou reflecta valores específicos das sociedades europeias também é pertinente, na medida em que estes problemas constituem a expressão de identidades culturais europeias.
- (78) No que diz respeito aos dois critérios de ordem linguística (versão original do guião do jogo em francês e versão original do jogo editada em pelo menos três línguas da União Europeia, entre as quais o francês), a que são atribuídos 2 pontos no total, convém, em primeiro lugar, assinalar que estes critérios são quase sempre preenchidos pelos jogos que constam da simulação apresentada pelas autoridades francesas e que, a este título, são relativamente pouco discriminantes. Em segundo lugar, podem emitir-se algumas reservas quanto à sua verdadeira pertinência para avaliar o conteúdo cultural de um jogo de vídeo. Com efeito, sem pretender contestar a importância cultural fundamental da língua, afigura-se que esta desempenha um papel menos fundamental no carácter cultural de um jogo de vídeo do que, por exemplo, no caso um filme ou de um livro. Com efeito, é possível mudar a língua de um jogo de vídeo sem afectar a integridade da obra, o que não acontece com a dobragem de um filme ou a tradução de um livro.
- (79) A quarta parte do teste de selecção inclui os critérios ligados ao local em que são incorridas as despesas e à nacionalidade dos colaboradores criativos. Ainda que a contribuição de criadores europeus possa influenciar indirectamente o carácter cultural europeu de um jogo de vídeo, estes critérios de localização e de nacionalidade não têm no entanto uma ligação directa com o conteúdo cultural dos jogos de vídeo elegíveis, dadas as características próprias do sector dos jogos de vídeo. Na sua decisão «UK Film Tax Incentive», a Comissão tinha chegado às mesmas conclusões relativamente a critérios similares utilizados pelas autoridades britânicas no âmbito de um dispositivo de crédito fiscal.
- (80) A quinta parte do teste inclui os critérios ligados à inovação editorial e tecnológica, que remetem directamente para as componentes informáticas dos jogos de vídeo, cujo carácter não cultural a ISFE sublinha aliás. Este argumento pode ser aceite e estes critérios não devem ser considerados pertinentes para avaliar o conteúdo cultural dos jogos de vídeo elegíveis.
- (81) Afigura-se portanto que são atribuídos 14 pontos de um total de 22 (12 se os critérios linguísticos não forem tomados em consideração) a critérios que podem ser razoavelmente considerados como visando promover a cultura na acepção do n.º 3, alínea d), do artigo 87.º do Tratado. Isto representa portanto mais de metade dos pontos disponíveis. Além disso, a Comissão previu a situação hipotética extrema, ou seja, aquela em que um jogo que obtivesse um máximo de pontos para os critérios que é possível considerar não pertinentes do ponto de vista cultural, bem como para os critérios linguísticos. Este jogo obteria 10 pontos e deveria portanto obter mais 4 pontos com base nos critérios pertinentes do ponto de vista cultural para ultrapassar o limiar dos 14 pontos necessários para ser elegível. Por outro lado, esta «situação hipotética extrema» parece ser rara: dos 74 jogos de vídeo que figuram na simulação fornecida pelas autoridades francesas, apenas 7 correspondem a esta situação. Seis deles são elegíveis, mas obtiveram todos mais de 4 pontos nos critérios pertinentes do ponto de vista cultural (e 6 tendo em conta os critérios linguísticos).
- (82) Além disso, a Comissão assinala que este novo teste de selecção baseado num conjunto de critérios precisos permite reduzir o risco de subjectividade na avaliação dos jogos de vídeo pelo Comité de peritos.
- (83) Por último, a Comissão indica que o novo teste de selecção proposto pelas autoridades francesas é mais restritivo do que o teste inicialmente notificado. Assim, com base nos critérios descritos na decisão de início do procedimento, as simulações fornecidas pelas autoridades francesas revelam que 49 % dos jogos de vídeo produzidos em França em 2005-2006 teriam sido elegíveis, contra 31 % com base no teste actual. Tal como a Comissão tinha sublinhado na decisão de início do procedimento, «se a medida conseguisse apoiar a produção de uma grande percentagem de jogos de vídeo, poderia revelar-se que a mesma é desviada do seu objectivo expresso de promoção da cultura e que, nesse caso, poderia ter um objectivo industrial»⁽²²⁾. Tendo em conta as características próprias do sector específico dos jogos de vídeo, o facto de cerca de 30 % de jogos serem seleccionados indica que a medida não tem um mero objectivo industrial de apoio a um sector específico.

(22) Ponto 41.

- (84) Por conseguinte, pode concluir-se que as autoridades francesas elaboraram critérios nacionais verificáveis que permitem garantir que o conteúdo dos jogos de vídeo elegíveis a título do crédito fiscal é verdadeiramente cultural e que a medida de auxílio preenche portanto um objectivo real de promoção da cultura.

A medida foi concebida de forma a preencher este objectivo cultural?

- (85) A Comissão deve assegurar-se de que a medida é adequada, tem um efeito de incentivo suficiente e é proporcional.

Instrumento adequado

- (86) No que diz respeito ao primeiro ponto, as autoridades francesas explicaram que o crédito fiscal é, na sua opinião, o instrumento mais adequado para alcançar o objectivo pretendido. Consideraram a possibilidade de notificar esta medida a título do Enquadramento comunitário dos auxílios estatais à investigação e desenvolvimento e à inovação, o que é aliás sugerido pela ISFE, mas afastaram-na na medida em que esta base jurídica não permitia ligar a intervenção ao conteúdo cultural dos jogos de vídeo elegíveis e assegurar uma certa diversidade da oferta de jogos de vídeo. Este Enquadramento também não teria permitido conceder o mesmo nível de auxílio que o crédito fiscal. A Comissão reconhece que este crédito fiscal, tal como foi concebido, permite efectivamente orientar os apoios públicos para os jogos com conteúdo cultural e que, a este título, se afigura um instrumento adequado para alcançar o objectivo cultural perseguido. A Comissão sublinha, por outro lado, que já concluiu em anteriores decisões⁽²³⁾ que as medidas que assumem a forma de crédito fiscal são compatíveis com o n.º 3, alínea d), do artigo 87.º do Tratado.

Efeito de incentivo

- (87) A análise do mercado dos jogos de vídeo caracteriza-se por uma tendência para a concentração da oferta, em detrimento dos estúdios de produção independentes e, portanto, da diversidade da oferta⁽²⁴⁾. O mercado dos jogos de vídeo é em grande medida um mercado mundial, em que os jogos para consolas representam dois terços das vendas. Este mercado é amplamente dominado pelos produtores de consolas de jogos, que impõem aos

produtores de jogos de vídeo um sistema de autorizações e de licenças que representam até 20 % do preço final do jogo.

- (88) Além disso, o mercado caracteriza-se por uma fragmentação das normas técnicas e uma ausência de interoperabilidade. A procura caracteriza-se pela renovação e a obsolescência regulares, em média de seis em seis anos, dos equipamentos de jogos de vídeo (consolas e computadores) das famílias.

- (89) Por conseguinte, a indústria dos jogos de vídeo está permanentemente em fase de arranque, tendo ciclos de produção muito curtos e investimentos pesados. Por outro lado, a amortização dos custos de produção terá de realizar-se principalmente no mercado da edição, contrariamente, por exemplo, aos custos de produção dos filmes, que também podem ser amortizados através dos direitos de retransmissão televisiva ou das vendas de DVD.

- (90) Neste contexto, segundo as informações fornecidas, a indústria dos jogos de vídeo francesa caracteriza-se geralmente por estúdios de produção de pequena dimensão (menos de 200 empregados) que não dispõem de capacidade financeira suficiente, estando por esta razão dependentes dos editores para financiar as suas produções. O sistema de remuneração dos estúdios de desenvolvimento pelos editores é estabelecido em função das vendas, uma vez cobertos os custos de produção adiantados pelos editores. As autoridades francesas salientaram que o número de jogos de vídeo «culturais» que poderiam ter preenchido os critérios do teste de selecção deste crédito fiscal está em declínio constante desde 2000. Salientam nomeadamente que existem cada vez menos jogos de vídeo com um contexto histórico (Versalhes, Pompeia, Egipto), desde que desapareceu o estúdio de produção especializado neste género de jogos de vídeo, a Cryo Interactive.

- (91) Um crédito fiscal baseado nos critérios descritos na secção 5 da presente decisão deverá favorecer a produção dos jogos de vídeo com conteúdo cultural relativamente aos jogos de puro entretenimento, através da diminuição dos custos de produção dos primeiros. Pode portanto concluir-se que a medida é susceptível de ter um efeito de incentivo suficiente relativamente ao objectivo que persegue.

Proporcionalidade

- (92) A Comissão assinala que a intensidade do auxílio é de apenas 20 %, um valor relativamente baixo comparativamente às intensidades de auxílio geralmente autorizadas no domínio cultural. Com efeito, a intensidade normalmente autorizada no domínio do cinema ou da produção audiovisual é de 50 %.

⁽²³⁾ Ver, por exemplo, a Decisão de 16 de Maio de 2006 relativa ao processo N 45/06 — *Crédit d'impôt à la production phonographique* (JO C 293 de 2.12.2006, p. 6) e a Decisão de 22 de Março de 2006 sobre os processos NN 84/04 e N 95/05 — Regimes de auxílios ao cinema e ao audiovisual (JO C 159 de 30.6.2005, p. 24).

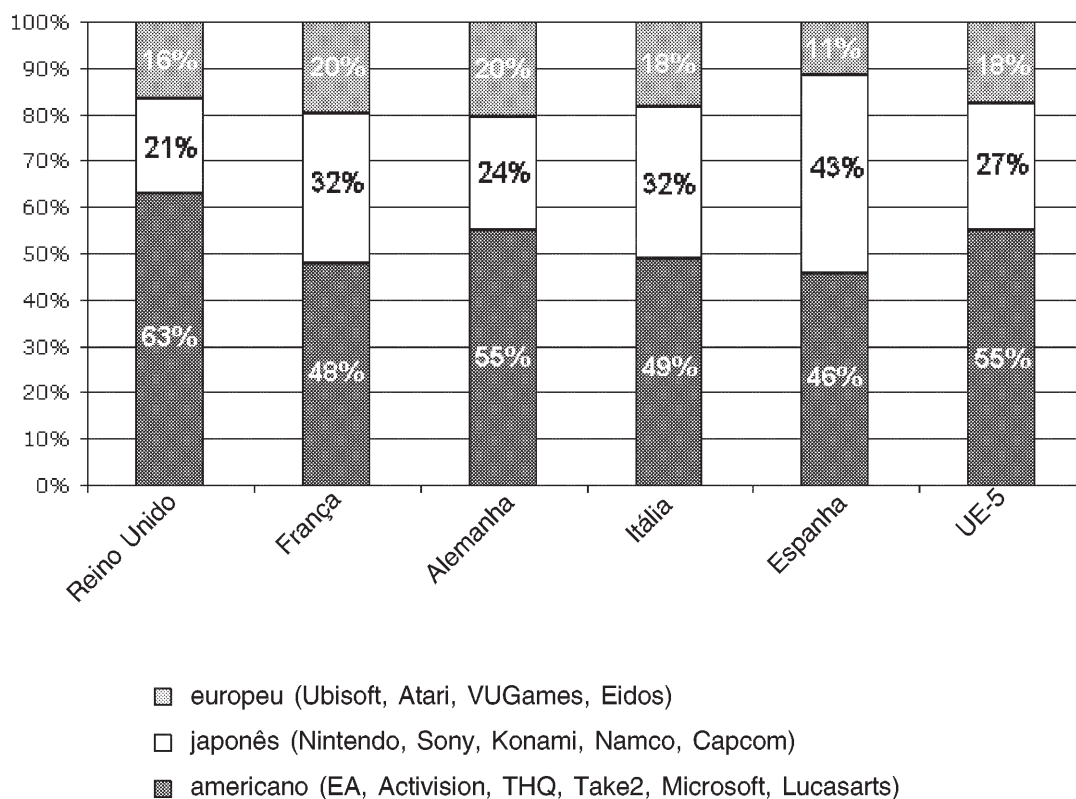
⁽²⁴⁾ Fontes: *Digital Broadband content — the online computer and video game industry*, OCDE, DSTI/ICCP/IE(2004)13/FINAL, publicado em 12.5.2005; Relatório Fries destinado a Francis Mer, Ministro da Economia, Finanças e Indústria, e Nicole Fontaine, Ministra Delegada da Indústria — Propostas para desenvolver a indústria dos jogos de vídeo em França (22 de Dezembro de 2003).

- (93) Por outro lado, a Comissão afirma que a base dos custos elegíveis é actualmente definida de forma correcta e precisa: apenas serão tomadas em consideração as despesas de funcionamento, excluindo os encargos de pessoal e as dotações para amortização das imobilizações, que forem efectivamente suportadas pelo beneficiário do auxílio. Com efeito, este tipo de despesas já não é fixado em 75 % dos encargos de pessoal.
- (94) Convém portanto concluir que a medida também é proporcional. Além disso, uma vez que só são tomados em consideração os custos realmente incorridos para a produção dos jogos elegíveis, o receio manifestado pela ISFE

quanto ao risco de subvenções cruzadas entre jogos culturais e jogos comerciais deixou de se justificar.

As distorções da concorrência e os efeitos sobre as trocas comerciais são limitados, de forma a que o balanço global do auxílio seja positivo?

- (95) Com base nos dados fornecidos pelas autoridades francesas, afigura-se que os principais concorrentes no mercado dos jogos de vídeo são japoneses ou norte-americanos. Assim, as quotas de mercado dos editores europeus nos principais mercados europeus em 2005 não excederam em caso algum 20 % e situaram-se em média em 18 %, como mostra o gráfico seguinte:



- (96) Estes valores são corroborados pela lista, fornecida pela ISFE, dos 50 jogos de vídeo mais vendidos em França em 2006: 21 são editados por empresas japonesas, 19 por empresas americanas e 10 por empresas europeias. Os dados também são confirmados pela classificação das empresas de jogos de vídeo por volume de negócios, elaborada pelo Observatório Europeu do Audiovisual em 2003, que indica que as quatro primeiras empresas são japonesas e americanas.
- (97) As quotas de mercado dos editores franceses, que beneficiam indirectamente do crédito fiscal, na medida em

que editam os jogos de vídeo produzidos pelos estúdios elegíveis para o crédito fiscal, são logicamente mais baixas: em 2005, os três principais editores franceses, a Ubisoft, Atari, e VUGames, representavam, respectivamente, 6,4 %, 3,5 % e 4,4 % do mercado da edição de jogos de vídeo constituído pelos cinco Estados-Membros referidos no gráfico constante do ponto 95. Além disso, os estúdios destes editores estabelecidos em França representam apenas uma pequena percentagem das quotas de mercado destes editores: 25 % para a Ubisoft (ou seja, 1,6 % do mercado constituído por estes cinco Estados-Membros), 10 % para a Atari (ou seja, 0,35 %) e 2 % para a VUGames (quota negligenciável).

- (98) Além disso, é de assinalar que apenas será subvencionada uma quota relativamente baixa dos jogos de vídeo produzidos em França: a simulação relativa aos jogos de vídeo produzidos em França em 2005-2006 revela que só 30 % dos mesmos poderão, em princípio, beneficiar do crédito fiscal.
- (99) Por outro lado, é conveniente assinalar que as associações de produtores de jogos de vídeo que apresentaram observações na sequência do início do procedimento, como a TIGA, GAME, APOM e EGDF, também salientaram o reduzido impacto da medida nas suas indústrias nacionais. Assim, a EGDF, que representa 500 estúdios em dez Estados-Membros, frisou nomeadamente que a medida, tal como notificada, ao permitir financiar 20 % de 15 a 20 projectos durante dois anos criará tão-só uma distorção limitada, na medida em que são colocados no mercado 1 500 jogos de vídeo por ano em cada Estado-Membro. Estas observações são tanto mais significativas quando foram formuladas com base no projecto descrito na decisão de início do procedimento, cujo âmbito de aplicação foi desde então reduzido.
- (100) A medida poderia ter tido um efeito potencialmente negativo sobre as trocas comerciais, identificado pela GAME, na medida em que os custos de subcontratação não eram tomados em consideração nos custos elegíveis na proposta inicial da França. Isto teria incentivado as empresas beneficiárias a internalizarem os seus custos, em vez de recorrerem à subcontratação, uma prática corrente neste sector. Tal poderia ter sido feito nomeadamente em detrimento de empresas estabelecidas noutros Estados-Membros e, por conseguinte, das trocas comerciais intracomunitárias. Todavia, este efeito negativo foi afastado, na medida em que as autoridades francesas aceitaram incluir as despesas de subcontratação nos custos elegíveis, sujeitas a um limite máximo de 1 milhão de EUR por projecto.
- (101) A Comissão considera que este limite, justificado por razões orçamentais, é aceitável no caso em apreço, na medida em que, na prática, é mais susceptível de afectar a maioria dos jogos de vídeo produzidos em França. Com efeito, segundo as informações fornecidas pelas autoridades francesas, dos 74 jogos de vídeo que figuram na sua simulação, 64 dispunham de um orçamento de produção inferior a 2 milhões de EUR, 8 tinham um orçamento compreendido entre 2 e 5 milhões de EUR e 2 um orçamento de produção superior a 5 milhões de EUR. Tendo em conta o nível médio do orçamento de produção, um limite máximo de 1 milhão de EUR para as despesas de subcontratação não se afigura susceptível de constituir um obstáculo significativo ao recurso à subcontratação. Em função da evolução dos orçamentos de produção de jogos de vídeo em França, a Comissão reserva-se o direito de reconsiderar o nível deste limite máximo quando esta medida de auxílio for novamente notificada no prazo de quatro anos após o início da sua aplicação, em conformidade com os compromissos assumidos pelas autoridades francesas.
- (102) Além disso, a Comissão considera que o impacto do crédito fiscal sobre a concorrência será tanto mais limitado quanto o mercado dos jogos de vídeo é um mercado importante, da ordem dos 21 mil milhões de dólares nos Estados Unidos em 2003, que regista um crescimento a longo prazo elevado, estimado em 13 % por ano e no qual os preços são relativamente fixos.
- (103) Por último, a Comissão assinala que dois dos terceiros interessados salientaram o efeito potencialmente negativo da medida para as trocas comerciais e a concorrência. A ISFE afirmou que a medida fazia incorrer no risco de uma transferência dos investimentos para a França e a ADESE salientou o efeito potencialmente negativo da medida, nomeadamente para a indústria espanhola. Todavia, estes terceiros não disponibilizaram quaisquer dados numéricos nem uma explicação pormenorizada, que permita à Comissão avaliar este risco potencial. A Comissão assinala além disso que a ISFE e a ADESE representam os editores e distribuidores de jogos de vídeo. Com efeito, como já explicado no ponto 37, as associações de produtores, que representam os concorrentes directos dos beneficiários potenciais do auxílio, concluíram que se poderia excluir este risco para a concorrência. Por outro lado, a Comissão considera que os estúdios de desenvolvimento beneficiários do crédito não estão em condições de exercer um poder de mercado sobre os editores, como indicado no ponto 90. Nas suas observações, a Ubisoft, um dos principais editores franceses, salientou aliás o carácter igualmente benéfico do auxílio, que permite também reduzir os riscos financeiros destes ao diminuir os custos de produção dos jogos de vídeo e ao desenvolver uma oferta europeia.
- (104) A Comissão considera por outro lado que o crédito fiscal não atinge uma percentagem susceptível de alterar as decisões de localização dos investimentos dos industriais, tendo em conta os outros parâmetros que influenciam estas decisões, nomeadamente as condições de emprego e de remuneração. No que diz mais especificamente respeito ao efeito da medida sobre a indústria espanhola, a Comissão assinala por outro lado, com base no gráfico que figura no ponto 95, que é em Espanha que a quota de mercado dos editores europeus é mais baixa. Contrariamente ao que declara a ADESE, e na falta de dados mais precisos da sua parte, há razões para considerar que esta medida de auxílio não é susceptível de ter um impacto mais importante em Espanha do que nos outros Estados-Membros.
- (105) Tendo em conta as considerações que precedem, a Comissão considera que o auxílio não terá como efeito reforçar o poder de mercado das empresas beneficiárias, nem entrar os incentivos dinâmicos dos operadores do mercado, mas sim, pelo contrário, aumentar a variedade da oferta no mercado. Por conseguinte, convém concluir que as distorções de concorrência e os efeitos sobre as trocas comerciais são limitados, de forma que o balanço global do auxílio é positivo. O crédito fiscal para a criação de jogos de vídeo é portanto compatível com o mercado comum, com base no n.º 3, alínea d), do artigo 87.º do Tratado,

ADOPTOU A PRESENTE DECISÃO:

Artigo 1.º

A medida prevista pela França, que institui um crédito fiscal para a criação de jogos de vídeo, é compatível com o mercado comum, com base no n.º 3, alínea d), do artigo 87.º do Tratado.

Artigo 2.º

A República Francesa é a destinatária da presente decisão.

Feito em Bruxelas, em 11 de Dezembro de 2007.

Pela Comissão
Neelie KROES
Membro da Comissão
