

II

(Acte fără caracter legislativ)

DECIZII

DECIZIA COMISIEI

din 27 martie 2014

privind schema de ajutor de stat SA.36139 (13/C) (ex 13/N)

pe care Regatul Unit intenționează să o pună în aplicare pentru jocurile video

[notificată cu numărul C(2014) 1786]

(Numai textul în limba engleză este autentic)

(Text cu relevanță pentru SEE)

(2014/764/UE)

COMISIA EUROPEANĂ,

având în vedere Tratatul privind funcționarea Uniunii Europene, în special articolul 108 alineatul (2) primul paragraf,

având în vedere Acordul privind Spațiul Economic European, în special articolul 62 alineatul (1) litera (a),

după invitația adresată părților interesate de a-și prezenta observațiile în temeiul dispozițiilor menționate ⁽¹⁾ și având în vedere observațiile acestora,

întrucât:

I. PROCEDURA

- (1) La 25 ianuarie 2013, Regatul Unit a notificat Comisiei intenția sa de a introduce o scutire de impozit pentru jocurile video, valabilă de la 1 aprilie 2013 până la 31 martie 2017. Comisia a solicitat informații suplimentare prin scrisoarea din data de 7 martie 2013, pe care Regatul Unit le-a furnizat în scrisoarea din data de 22 martie 2013.
- (2) Prin scrisoarea din 16 aprilie 2013, Comisia a notificat Regatului Unit decizia sa de a iniția procedura prevăzută la articolul 108 alineatul (2) din tratat, în ceea ce privește măsura de ajutor prevăzută.
- (3) Decizia Comisiei de a iniția procedura („decizia de inițiere”) a fost publicată în *Jurnalul Oficial al Uniunii Europene* ⁽²⁾. Comisia a invitat părțile interesate să își prezinte observațiile.
- (4) Regatul Unit și-a prezentat observațiile cu privire la decizie într-o scrisoare din data de 17 mai 2013. Comisia a primit și observații ale părților interesate. Aceasta le-a transmis Regatului Unit, oferindu-i posibilitatea să reacționeze. Observațiile Regatului Unit au fost primite prin scrisorile din 22 august 2013. Prin scrisoarea din 7 octombrie 2013, Comisia a solicitat Regatului Unit informații suplimentare. Regatul Unit a răspuns printr-o scrisoare în data de 4 noiembrie 2013.

⁽¹⁾ Decizia Comisiei în cazul SA.36139 – Scutiri de impozite pentru jocurile video în Regatul Unit (JO C 152, 30.5.2013, p. 24).

⁽²⁾ A se vedea nota de subsol 1.

II. DESCRIEREA MĂSURII ȘI MOTIVELE ÎNIȚIERII PROCEDURII

- (5) Obiectivul măsurii de scutire de impozit a jocurilor video, adoptată de Regatul Unit, este de a oferi un stimulent producătorilor de jocuri video pentru a produce jocuri video care sunt o expresie a culturii britanice sau europene. Măsura a fost concepută după modelul stimulentului fiscal pentru producerea de filme din Regatul Unit, aprobat de Comisie în 2006 ⁽³⁾ și prelungit în 2011 ⁽⁴⁾ pentru a se aplica până la 31 decembrie 2015.
- (6) Bugetul total propus al măsurii, care este planificată să se aplice până în martie 2017, este de 115 milioane GBP. Cheltuielile prevăzute pentru exercițiul financiar 2013/2014 se ridică la 10 milioane GBP, iar pentru fiecare dintre următoarele trei exerciții financiare la 35 de milioane GBP. Ajutorul este finanțat de trezoreria Regatului Unit (*HM Treasury*). Unitatea de certificare din cadrul Institutului Britanic de Film va fi responsabilă de evaluarea cererilor pentru certificarea jocurilor culturale britanice.
- (7) Societățile comerciale care se supun Legii privind impozitul pe profit a Regatului Unit și care produc jocuri video eligibile ar putea cere pentru cheltuielile cu bunurile și serviciile utilizate sau consumate în Regatul Unit o scutire de impozit în valoare de până la 25 % din bugetul de producție. Scutirea se obține prin deducerea suplimentară a costurilor de producție eligibile din veniturile impozabile provenite din jocurile video. Cu toate acestea, deducerea suplimentară nu poate depăși 80 % din bugetul de producție. În cazul în care beneficiarul a înregistrat pierderi în perioada contabilă, acesta poate solicita un credit fiscal de plătit. În conformitate cu secțiunea 1217CF(3) din proiectul de lege de modificare a Legii privind impozitul pe profit din 2009, cheltuielile eligibile se limitează la cheltuielile principale cu proiectarea, producerea și testarea jocului.
- (8) Scutirea de impozit a jocurilor video în Regatul Unit se acordă în urma unui test cultural similar cu cel aplicat în cazul stimulentului fiscal pentru producerea de filme din Regatul Unit. Ambele teste sunt împărțite în patru secțiuni: conținut cultural, contribuție culturală, utilizarea unor centre culturale ale Regatului Unit și utilizarea persoanelor care profesază în sectorul cultural și care sunt cetățeni sau rezidenți ai Regatului Unit sau ai SEE.
- (9) Întrucât este finanțată printr-o deducere a impozitelor datorate în mod normal bugetului de stat, măsura notificată este finanțată de către stat. Jocurile video sunt produse în mai multe state membre și există o piață internă pentru astfel de jocuri video. Prin urmare, sprijinul acordat acestora ar putea afecta schimburile comerciale și concurența dintre statele membre. În consecință, Comisia a constatat în decizia de inițiere a procedurii că această măsură constituie ajutor de stat în sensul articolului 107 alineatul (1) din tratat. Comisia a pus, de asemenea, la îndoială faptul că măsura în cauză ar putea fi considerată compatibilă cu piața internă.
- (10) În primul rând, Comisia și-a exprimat îndoiala că ar fi necesar sau proporțional ca un astfel de ajutor să fie însoțit de condiții teritoriale. Regatul Unit și-a bazat proiectul schemei propuse pe cel al stimulentului fiscal pentru producerea de filme din Regatul Unit. Prin urmare, acesta a propus ca scutirea de impozit să fie acordată doar pentru cheltuielile cu bunuri și servicii utilizate sau consumate în Regatul Unit. Cu toate acestea, schema de stimulente pentru producerea de filme face uz de o derogare specială de la interdicția obișnuită a restricțiilor teritoriale, care este permisă de Comunicarea privind cinematografia ⁽⁵⁾ numai în ceea ce privește sprijinirea producției de filme și de programe de televiziune, nu și în ceea ce privește jocurile video.
- (11) În al doilea rând, Comisia și-a exprimat îndoiala că ajutorul pentru jocuri ar fi necesar, deoarece acestea constituie o piață cu o creștere rapidă. Regatul Unit nu a furnizat dovezi convingătoare potrivit cărora în absența unui ajutor de stat s-ar ajunge la o disfuncționalitate a pieței și, astfel, la subproducție în cazul jocurilor video care sunt o expresie a culturii britanice.
- (12) În plus, Regatul Unit consideră că scutirea de impozit pentru jocurile video din Regatul Unit este compatibilă cu piața internă în conformitate cu articolul 107 alineatul (3) litera (d) din tratat. Comisia nu a fost însă convinsă că testul cultural propus de Regatul Unit ar conduce în practică la o identificare selectivă a numărului limitat de jocuri video care se caracterizează printr-o calitate din punct de vedere cultural care nu este oferită de piață în mod suficient fără ajutor și care ar fi esențială pentru a garanta faptul că temele culturale britanice și europene sunt reprezentate și reflectate în jocuri video.

⁽³⁾ Decizia Comisiei din 22 noiembrie 2006 în cazul N 461/05 – Stimulent fiscal pentru producerea de filme în Regatul Unit (JO C 9, 13.1.2007, p. 1).

⁽⁴⁾ Decizia Comisiei din 27 ianuarie 2011 în cazul SA.33234 – Prolungirea stimulentului fiscal pentru producerea de filme în Regatul Unit (JO C 142, 22.5.2012, p. 1).

⁽⁵⁾ Comunicarea Comisiei privind ajutoarele de stat pentru filme și alte opere audiovizuale (JO C 332, 15.11.2013, p. 1). Acest lucru a fost valabil și pentru Comunicarea Comisiei către Consiliu, Parlamentul European și Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor privind anumite aspecte juridice legate de producțiile cinematografice și alte producții audiovizuale (JO C 43, 16.2.2002, p. 6), care s-a aplicat atunci când a fost inițiată procedura prevăzută la articolul 108 alineatul (2) din tratat.

- (13) În fine, Comisia a avut temerea că ajutorul ar putea alimenta o cursă a subvențiilor în cadrul Uniunii și și-a exprimat îndoiala că potențialele denaturări ale concurenței ar fi contrabalansate de efecte pozitive.

III. OBSERVAȚIILE PĂRȚILOR INTERESATE

- (14) Comisia a primit observații de la un stat membru (Franța), de la asociații naționale ale producătorilor de jocuri din Regatul Unit, Franța, Germania, Finlanda, de la Federația Europeană a Producătorilor de Jocuri (EGDF), de la organisme publice din Regatul Unit implicate în promovarea filmelor, de la un organism de radiodifuziune și de la asociații profesionale ale producătorilor de filme din Regatul Unit. Toate părțile care au transmis observații au subliniat calitatea și importanța din punct de vedere cultural pe care o pot avea jocurile. Acestea au considerat că pe piață nu există stimulente suficiente pentru producerea unor jocuri mai relevante din punct de vedere cultural. Niciuna dintre acestea nu a considerat că există riscul declanșării unei curse a subvențiilor între statele membre.
- (15) În ceea ce privește necesitatea ajutorului, părțile interesate au atras atenția asupra faptului că Regatul Unit și-a pierdut poziția de lider pe piața jocurilor video, că, în 2012, din jocurile lansate în Regatul Unit mai puțin de 10 % au fost produse în Regatul Unit, că piața a fost dominată de America de Nord și de Asia și că un număr mare de profesioniști în domeniu au mers să lucreze în Canada. Autorii observațiilor au precizat, de asemenea, că principalele provocări pentru statele membre ar fi să facă față concurenței din partea țărilor terțe care subvenționează masiv jocurile, în special Canada.
- (16) Asociația producătorilor independenți de jocuri din Regatul Unit („TIGA”) a prezentat numeroase exemple de planuri și proiecte în cadrul cărora ar fi putut fi produse jocuri video cu acțiunea în Regatul Unit sau în Europa cu ajutorul unei relaxări fiscale, dar care nu au fost de fapt realizate. *United Kingdom Interactive Entertainment* („Ukie”), organism care reprezintă industria jocurilor și a divertismentului interactiv, a formulat observația că pe piața mondială a jocurilor ar exista o presiune asupra producătorilor de jocuri de a-și orienta produsele către o piață cât mai largă posibil. Acest lucru ar presupune în special adaptarea acestora la piața din America de Nord și, din ce în ce mai mult, la piețele din Extremul Orient, precum și la normele și așteptările culturale de pe aceste piețe. Astfel, ar exista o presiune constantă asupra producătorilor de jocuri din Europa de a nu spori ponderea elementelor culturale europene din jocurile lor, pentru a le vinde unui public internațional. În consecință, ar fi mai dificil pentru producătorii de jocuri care sunt o expresie a culturii europene să obțină finanțare privată. Prin urmare, Ukie a considerat că ajutorul ar putea contribui la remedierea unei disfuncționalități a pieței.
- (17) Franța a remarcat că există tendința ca jocurile să urmeze într-o măsură din ce în ce mai mare „stereotipuri internaționale”.
- (18) Pe de altă parte, TIGA a raportat că 54 % din cifra de afaceri a producătorilor independenți din Regatul Unit este constituită de vânzările realizate în această țară, ceea ce ar sugera o preferință accentuată a cumpărătorilor din Regatul Unit pentru producțiile proprii. Mai mult, potrivit TIGA, între 2008 și 2011, numărul de întreprinderi nou înființate (216) în acest sector a fost mai mare decât al celor care au fost închise (197).
- (19) În ceea ce privește o eventuală denaturare a concurenței dintre statele membre, TIGA a admis faptul că reducerea costurilor influențează deciziile privind amplasarea companiilor producătoare de jocuri video, dar a considerat că principala denaturare ar proveni de la țările terțe, cum ar fi Canada, unde creșterea sectorului s-ar datora sprijinului din fonduri publice. Potrivit TIGA, în Canada, ocuparea forței de muncă în acest sector a înregistrat între 2008 și 2010 o creștere de 33 %, în timp ce în Regatul Unit a scăzut cu 9 %.

IV. OBSERVAȚIILE REGATULUI UNIT

1. Obligații privind teritorializarea cheltuielilor

- (20) După ce Comisia și-a exprimat îndoielele cu privire la caracterul adecvat al condițiilor de teritorializare a cheltuielilor, inerente în testul „utilizat sau consumat în Regatul Unit”, autoritățile Regatului Unit s-au angajat să răspundă acestor temeri și să modifice legislația propusă, înlocuind sintagma „utilizat sau consumat în Regatul Unit” cu „cheltuit în Spațiul Economic European (SEE)”, precizând că orice cheltuială efectuată în SEE poate fi eligibilă pentru scutire. În plus, acestea vor încerca să limiteze valoarea costurilor de subcontractare care sunt eligibile pentru finanțare. Producătorii care beneficiază de sprijin pot alocă subcontractanților până la 1 milion EUR din

cheltuielile principale eligibile pe proiect, ceea ce corespunde regimului de scutire de impozit pentru jocurile video aplicat în Franța ⁽⁶⁾. Acest lucru asigură faptul că o parte esențială a producției jocului respectiv este realizată chiar de beneficiar.

- (21) Autoritățile Regatului Unit consideră că această limitare a eligibilității costurilor de subcontractare are un efect minor asupra schimburilor comerciale dintre statele membre. Discuțiile cu reprezentanții din industria jocurilor video, printre care mici și mari producători, au indicat că, la fel ca alte sectoare creative, producția jocurilor video este un proces care presupune o colaborare intensă și în care principalele activități de producție (cum ar fi programarea, proiectarea și lucrarea artistică principală) sunt efectuate, de regulă, în același loc.

2. Necesitatea ajutorului

- (22) În ceea ce privește necesitatea ajutorului ca urmare a unei subproducții de jocuri culturale, Regatul Unit a furnizat informații care demonstrează declinul atât relativ, cât și absolut al acestor jocuri. Regatul Unit este de acord că, în general, sectorul jocurilor video este dinamic și în creștere. Cu toate acestea, în 2012, mai puțin de 10 % din jocurile lansate în Regatul Unit au fost produse în această țară, față de 16 % în 2008. Regatul Unit a efectuat, de asemenea, o analiză suplimentară a jocurilor lansate în Regatul Unit între anii 2003 și 2012. Cifrele indică o scădere constantă a numărului jocurilor care sunt o expresie a culturii britanice și o scădere vertiginoasă a cotei lor de piață, de la 9 % din totalul jocurilor lansate în Regatul Unit (inclusiv jocuri din alte țări) în 2003 la 4 % în 2006, cu o stagnare la 3 % în perioada 2009-2012. În 2003, 41 % din jocurile produse în Regatul Unit ar fi trecut testul cultural, față de doar aproximativ 25 % în 2012.
- (23) Regatul Unit este de acord că ascensiunea jocurilor de pe telefoanele inteligente a eliminat anumite bariere la intrarea unor producători mai mici pe piața jocurilor video. Într-adevăr, cifrele publicate în 2011 arată că numărul jocurilor video produse de întreprinderi nou înființate a crescut în ultimul an. Cu toate acestea, în ceea ce privește conținutul jocurilor, un studiu realizat în cadrul unui program al Universității Abertay privind prototipurile de jocuri video indică faptul că din 306 propuneri de jocuri mobile sau online prezentate universității în ultimii 2 ani de către întreprinderi mici și microîntreprinderi din întregul Regat Unit, o majoritate covârșitoare – 255 – nu se desfășurau în Regatul Unit și nici nu prezentau personaje sau acțiuni din Regatul Unit ⁽⁷⁾.
- (24) Acest lucru ar putea fi explicat prin faptul că este posibil ca jocurile importante din punct de vedere cultural să aibă costuri de producție egale cu cele ale „jocurilor globale”, dar o piață de dimensiuni semnificativ mai mici. Astfel producerea lor ar implica un risc economic mai ridicat. Prin urmare, jocurile video cu un conținut specific culturii britanice/europene ar fi mai puțin viabile din punct de vedere comercial decât cele cu un conținut mai globalizat. Este mai puțin probabil ca distribuitorii internaționali și producătorii interni să își asume riscuri producând conținuturi relevante din punct de vedere cultural, în loc să creeze conținuturi mai generice, orientate către piețele internaționale.
- (25) Un studiu efectuat de către Regatul Unit a constatat că elementele de cultură britanică din firul narativ al jocurilor sunt erodate în încercarea de a obține contracte de publicare la nivel mondial, necesare pentru finanțarea producerii jocurilor respective și pentru asigurarea supraviețuirii producătorului. Aproape trei sferturi din producătorii britanici de jocuri video au susținut că, în ultimii cinci ani, producția de jocuri originale însoțite de drepturi de proprietate intelectuală a încetinit sau s-a oprit. Studiul a constatat că mulți producători au fost nevoiți să modifice conținutul cultural al jocurilor lor pentru a îndeplini cerințe comerciale. Cincizeci și trei la sută din respondenți au afirmat că au schimbat personaje și locuri de desfășurare, astfel încât acestea să se îndepărteze de subiecte britanice sau europene.
- (26) Având în vedere cele de mai sus, obiectivele de stimulare ale fondului ar fi de a transforma produse culturale cel mai probabil neeconomice în produse viabile din punct de vedere comercial, promovând astfel realizarea de noi produse culturale care nu ar fi fost realizate dacă nu ar fi existat scutirea de impozit, precum și de a sprijini dezvoltarea competențelor pentru producția sustenabilă de produse culturale, jocuri video relevante pentru cultura britanică/a SEE.

3. Un test cultural discriminatoriu

- (27) În fine, în ceea ce privește testul cultural, care asigură că schema acoperă doar jocurile cu un conținut în mod clar cultural, Regatul Unit a explicat că, în primul rând, autoritatea fiscală, *HM Revenue & Customs* (HMRC), dispune de o unitate specializată, „Unitatea industriilor creative”, care va fi responsabilă de administrarea și controlul cererilor de

⁽⁶⁾ Decizia Comisiei din 25 aprilie 2012 în cazul SA.33943 – Prolongation du régime d'aide C 47/06 – Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo (JO C 230, 1.8.2012, p. 3).

⁽⁷⁾ Universitatea a colectat datele pe parcursul programului său privind prototipurile de jocuri video prin care intenționează să ajute întreprinderile mici să își transforme jocurile în prototipuri funcționale.

scutire de impozite pentru jocuri video. Unitatea va evalua cererile din punctul de vedere al riscurilor, iar acest proces include asigurarea respectării în mod corespunzător a normelor de eligibilitate. Prin urmare, există o procedură clară pentru aplicarea testului.

- (28) În ceea ce privește elementele testului care ajută la stabilirea calității culturale a unui joc, Regatul Unit a precizat faptul că majoritatea punctelor care pot fi acordate în cadrul testului cultural propus se referă la conținut. Până la 20 de puncte din 31 se referă la conținutul cultural și la contribuția culturală a jocului. Sunt incluse elemente cum ar fi locul de desfășurare a acțiunii, personajele principale, subiectul care stă la baza jocului, utilizarea limbii engleze și reflectarea culturii și patrimoniului britanic. Numai 3 puncte se referă la amplasarea activității de producție, iar restul de 8 puncte pot fi acordate în cazul în care profesionistul relevant din domeniul cultural, cum ar fi scenaristul, compozitorul, designerul, artistul sau programatorul, este cetățean sau rezident britanic sau al SEE. Testul propus se concentrează deci într-o mai mare măsură asupra conținutului decât asupra locului unde se desfășoară activitatea. Această concentrare asupra conținutului este, de asemenea, consolidată prin aplicarea regulii conținutului cultural minim, o „regulă a punctelor de aur”, care va asigura că doar jocurile cu un număr suficient de puncte acordate pentru conținutul cultural vor trece testul.
- (29) Această concentrare asupra conținutului reprezintă o limitare a domeniului general de aplicare a scutirii. Regatul Unit a efectuat analize ale jocurilor lansate în acest spațiu în 2006, 2009 și 2012, aplicând retroactiv testul cultural pentru toate jocurile produse în Regatul Unit și lansate în această perioadă. Din 822 de jocuri lansate în Regatul Unit în 2012, numai 74 au fost realizate de producători din Regatul Unit, din care 25,7 % (19 jocuri) ar fi trecut testul cultural dacă acesta ar fi existat la acea vreme. Pentru anii 2006 și 2009, testul a arătat că ponderea unor astfel de jocuri în rândul jocurilor produse în Regatul Unit ar fi fost de aproximativ 27 %, în timp ce ponderea lor în rândul tuturor jocurilor lansate în Regatul Unit ar fi fost cuprinsă între 3 % și 4 %.
- (30) Regatul Unit consideră că o rată de trecere de 25,7 % se situează în intervalul acceptat de Comisie în cazul stimulentele fiscale franceze pentru jocurile video ⁽⁸⁾. În acea decizie, Comisia a constatat că selectarea a aproape 30 % din jocuri indică faptul că Franța a stabilit criterii care garantează un conținut cu adevărat cultural al jocurilor video eligibile pentru scutirea de impozit. În mod similar, Regatul Unit consideră că testul cultural al jocurilor video este suficient de restrictiv pentru a asigura că ajutorul este direcționat către jocurile video care sunt o expresie a culturii britanice/a culturii SEE.
- (31) În plus, Regatul Unit a fost de acord să notifice schema ca proiect-pilot inițial pentru o perioadă de patru ani și va folosi această perioadă pentru a monitoriza scutirea acordată și pentru a asigura utilizarea acesteia așa cum s-a intenționat.

4. Cursa subvențiilor

- (32) În ceea ce privește temerea Comisiei legată de faptul că ajutorul ar putea alimenta o cursă a subvențiilor în Uniune, care ar conduce la denaturări nejustificate ale concurenței, Regatul Unit a observat că o astfel de cursă a subvențiilor ar fi demonstrată dacă un număr mare de state membre ar derula scheme pentru a spori competitivitatea sectoarelor lor naționale. Regatul Unit consideră improbabilă o astfel de situație. Deși avantajele fiscale pot fi un factor determinant pentru deciziile de amplasare a unei activități, ajutorul este în principal un răspuns la scutirile de impozite din Canada, SUA și Coreea de Sud. Franța este în prezent singurul stat membru care oferă un stimulent fiscal pentru producția de jocuri video relevante din punct de vedere cultural.
- (33) În plus, o cursă a subvențiilor ar fi axată numai pe o concurență economică, fără restricții culturale. Faptul că două sau mai multe țări încearcă să își protejeze producția de bunuri culturale specifice, conform unui test cultural convenit, nu ar constitui o cursă a subvențiilor.
- (34) Obiectivul ajutorului propus este de a proteja producția de jocuri video care sunt o expresie a culturii britanice/europene și, ca atare, ajutorul va asigura o scutire numai pentru o fracțiune din jocurile video produse în Regatul Unit și în Europa și va sprijini doar o mică parte din totalul cheltuielilor pentru producerea jocurilor video. În urma

⁽⁸⁾ Decizia 2008/354/CE a Comisiei din 11 decembrie 2007 privind ajutorul de stat C 47/06 (ex N 648/05) – Creditul fiscal în favoarea creării de jocuri video introdus de Franța (JO L 118, 6.5.2008, p. 16).

discuțiilor cu reprezentanții sectorului, Regatul Unit estimează că numai aproximativ 10 % din acele jocuri video care sunt o expresie a culturii britanice/europene vor avea un buget de peste 5 milioane GBP. Majoritatea cheltuielilor pentru producerea jocurilor vor fi pentru proiecte mult mai mici.

V. EVALUAREA MĂSURII DE AJUTOR

1. Clasificarea ca ajutor de stat

- (35) În conformitate cu articolul 107 alineatul (1) din tratat, în ceea ce privește ajutorul de stat acordat de statele membre, sunt incompatibile cu piața internă ajutoarele acordate de un stat membru sau prin intermediul resurselor de stat, sub orice formă, care denaturează sau amenință să denatureze concurența prin favorizarea anumitor întreprinderi sau a producerii anumitor bunuri, în măsura în care afectează schimburile comerciale dintre statele membre.
- (36) Sprijinul pentru producția de jocuri video, acordat în bazat unei aprobări a HMRC, oferă un avantaj financiar prin intermediul unei scutiri de impozit pentru întreprinderile din sectorul producției de jocuri video în detrimentul bugetului HM Treasury. Prin urmare, acesta este acordat prin intermediul resurselor de stat și este suportat de stat. Măsura este menită să reducă costurile de producție ale întreprinderilor beneficiare și constituie un avantaj economic pentru acestea. Măsura se limitează la întreprinderile din sectorul jocurilor video și, prin urmare, este selectivă. În fine, măsura are un efect asupra comerțului și a concurenței dintre statele membre, întrucât jocurile sunt produse și în alte state membre și sunt comercializate la nivel internațional. În consecință, măsura reprezintă ajutor de stat în sensul articolului 107 alineatul (1) din tratat.

2. Compatibilitatea ajutorului cu piața internă

- (37) În ceea ce privește legalitatea generală a schemei, Comisia observă că Regatul Unit și-a retras clauza privind teritorializarea pe care Comisia a considerat-o problematică din perspectiva liberei circulații a mărfurilor și a libertății de a presta servicii în cadrul pieței interne. Acesta a acceptat să limiteze volumul costurilor de subcontractare eligibile pentru ajutor la 1 milion GBP.
- (38) Comisia consideră că această limită este acceptabilă în cazul de față, în măsura în care, în practică, având în vedere dimensiunea bugetelor de producție, un plafon de 1 milion GBP pentru cheltuielile de subcontractare nu pare de natură să îngreudească în mod semnificativ recurgerea la subcontractare. Regatul Unit se așteaptă ca majoritatea jocurilor video vizate de testul cultural să aibă un buget de producție de sub 1 milion GBP. Doar aproximativ 10 % din aceste jocuri video ar avea un buget de peste 5 milioane GBP. În funcție de eventualele modificări ale bugetelor de producție pentru jocurile video din Regatul Unit, Comisia își rezervă dreptul de a revizui acest plafon în cazul în care măsura de ajutor este notificată din nou în termen de patru ani de la punerea sa în aplicare, în conformitate cu angajamentele asumate de Regatul Unit.
- (39) Regatul Unit intenționează să justifice sprijinirea producției de jocuri ca ajutor pentru promovarea culturii. În consecință, ar trebui să se efectueze o evaluare în temeiul articolului 107 alineatul (3) litera (d) din tratat. Comisia nu a elaborat orientări pentru aplicarea acestei dispoziții la ajutoarele acordate pentru jocuri. Cu toate acestea, în Comunicarea privind cinematografia se face referire la posibilitatea de a acorda ajutoare pentru jocuri. La punctul 24 din comunicare se precizează că măsurile de ajutor în favoarea jocurilor vor continua să fie analizate în mod individual. În măsura în care se poate demonstra necesitatea unei scheme de ajutor direcționat către jocurile cu scop cultural sau educativ, Comisia va aplica criteriile referitoare la intensitatea ajutorului din Comunicarea privind cinematografia.
- (40) Prin urmare, Comisia trebuie să evalueze compatibilitatea măsurii direct pe baza articolului 107 alineatul (3) litera (d) din tratat. Aceasta va trebui să verifice dacă ajutorul contribuie la promovarea culturii și dacă nu afectează condițiile schimburilor comerciale și concurența din Uniune într-o măsură care contravine interesului comun. Aceasta înseamnă că ajutorul trebuie să fie instrumentul potrivit pentru atingerea acestui obiectiv, în special că, fără acest sprijin, nu ar exista suficiente stimulente pentru ca actorii de pe piață să producă tipul dorit de jocuri. În ceea ce privește proporționalitatea ajutorului, se pot aplica, prin analogie, intensitățile maxime ale ajutorului stabilite în Comunicarea privind cinematografia. Comisia a evaluat obiectivul cultural și necesitatea ajutorului pentru anumite jocuri video în cele două decizii referitoare la sprijinul pentru jocuri în Franța, menționate în considerentele 20 și 30.

(a) Promovarea culturii

- (41) Pentru a fi compatibil cu articolul 107 alineatul (3) litera (d) din tratat, ajutorul acordat jocurilor, astfel cum a fost propus de Regatul Unit, trebuie să contribuie la promovarea culturii. Pe baza modificărilor schemei și a dovezilor suplimentare prezentate de Regatul Unit, Comisia este convinsă că Regatul Unit ar aplica un test cultural cu adevărat selectiv care garantează că se acordă ajutor doar pentru promovarea culturii, în conformitate cu articolul 107 alineatul (3) litera (d) din tratat.
- (42) În primul rând, Comisia ia notă de explicațiile oferite de Regatul Unit cu privire la testul utilizat pentru stabilirea calității culturale a unui joc (considerentele 27-29): majoritatea punctelor disponibile în cadrul testului cultural propus, până la 20 de puncte din 31, sunt legate de conținutul cultural al jocului și de contribuția culturală a acestuia. Acest fapt este întărit și mai mult prin aplicarea regulii conținutului cultural minim, „regula punctelor de aur”, care va asigura că numai jocurile cu un număr suficient de puncte acordate pentru conținutul cultural vor trece testul.
- (43) Această concentrare asupra conținutului reprezintă o limitare a domeniului general de aplicare a scutirii. Simulările testului cultural pe baza unor jocuri lansate în anii anteriori au arătat că 26 %-27 % din jocurile produse în Regatul Unit ar fi trecut testul cultural. O astfel de rată de reușită indică faptul că criteriile testului asigură că, în cazul jocurilor video eligibile pentru scutirea de impozit, conținutul este cu adevărat cultural și că testul este suficient de restrictiv pentru a direcționa ajutorul către jocurile video care sunt o expresie a culturii britanice/europene. Prin comparație, în decizia sa din 2007 privind stimulentele fiscale franceze pentru jocurile video ⁽⁹⁾, Comisia a constatat că eligibilitatea a aproximativ 30 % din jocuri indica faptul că testul era suficient de selectiv.
- (44) Prin urmare, s-a răspuns îndoielilor exprimate în decizia de inițiere a procedurii. Faptul că numai aproximativ 27 % din jocuri sunt selectate înseamnă că obiectivul măsurii nu este doar un obiectiv industrial de a furniza sprijin unui anumit sector, ci este un obiectiv cu adevărat cultural. Prin urmare, măsura de ajutor îndeplinește un obiectiv autentic de promovare a culturii.

(b) Caracterul adecvat, necesitatea și proporționalitatea măsurii

- (45) Pe baza articolului 107 alineatul (3) litera (d) din tratat, scutirea de impozit pentru jocurile video ar trebui să fie un instrument adecvat pentru îndeplinirea obiectivului urmărit. Este mai probabil ca ajutoarele de stat acordate în alte scopuri, care nu se concentrează asupra acestui obiectiv cultural, să promoveze obiective industriale aferente sectorului. Comisia recunoaște că, astfel cum a fost concepută, scutirea de impozit permite efectiv ca un ajutor public să fie direcționat către jocuri cu un conținut cultural și că este, prin urmare, un instrument adecvat pentru atingerea obiectivului cultural urmărit.
- (46) Având în vedere dezvoltarea și evoluția foarte dinamice ale pieței jocurilor, autoritățile Regatului Unit au transmis date pentru a demonstra că ajutorul este necesar pentru a menține o producție la un nivel rezonabil a unor astfel de jocuri și că, fără ajutor pentru jocurile culturale, producția și cota lor de piață ar scădea în mod considerabil. Cifrele indică o scădere constantă a numărului de jocuri care sunt o expresie a culturii britanice și o scădere vertiginoasă a cotei lor de piață de la 9 % din totalul jocurilor lansate în Regatul Unit în 2003 la 4 % în 2006, menținându-se la 3 % între 2009 și 2012.
- (47) Este posibil ca jocurile importante din punct de vedere cultural să aibă costuri de producție egale cu cele ale jocurilor globale, dar o piață de dimensiuni semnificativ mai mici. Astfel, producerea lor implică un risc economic mai ridicat. Prin urmare, jocurile video cu un conținut specific culturii britanice/europene sunt mai puțin viabile din punct de vedere comercial decât cele cu un conținut mai globalizat. Prin urmare, există o presiune constantă asupra producătorilor de jocuri din Europa de a reduce ponderea elementelor culturale europene din jocurile lor pentru a vinde jocurile respective unui public internațional. Pentru producătorii de jocuri care sunt o expresie a culturii europene este mai dificil să obțină finanțare privată.
- (48) Scutirea de impozit propusă ar trebui să promoveze producția de jocuri video cu un conținut cultural, spre deosebire de jocurile care sunt exclusiv de divertisment, prin faptul că ar reduce costurile de producție ale jocurilor cu un conținut cultural. Există, așadar, motive pentru a se concluziona că măsura ar putea să aibă un efect stimulator suficient în raport cu obiectivul urmărit.

⁽⁹⁾ A se vedea nota de subsol 8.

- (49) În plus, măsura de ajutor este proporțională, deoarece limitează intensitatea ajutorului la 25 % din costurile de producție suportate efectiv pentru fabricarea jocurilor eligibile. Aceasta este mai scăzută decât intensitatea ajutorului de 50 % permisă pentru producția audiovizuală, în conformitate cu punctul 52 subpunctul 1 din Comunicarea privind cinematografia, care se aplică prin analogie în ceea ce privește intensitatea permisă a ajutorului.
- (50) În fine, pentru a nu afecta condițiile schimburilor comerciale și concurența în Uniune într-o măsură care contravine interesului comun, denaturările concurenței și efectele asupra schimburilor comerciale determinate de măsură ar trebui să fie compensate prin efecte pozitive.
- (51) Conform cifrelor furnizate de Regatul Unit și de reprezentanți ai sectorului, sub 10 % din jocurile lansate în Regatul Unit în 2012 au fost produse în Regatul Unit. Cotele de piață ale jocurilor eligibile publicate în Regatul Unit sunt mai degrabă mici (4-5 %). De asemenea, proporția jocurilor eligibile din jocurile video fabricate în Regatul Unit este relativ mică, de aproximativ 27 %.
- (52) În plus, nicio parte terță potențial afectată nu a indicat un posibil efect negativ al măsurii. Dimpotrivă, asociațiile producătorilor de jocuri video care au prezentat observații în urma deciziei de inițiere a procedurii, TIGA și EGDF, au subliniat impactul redus al măsurii asupra industriilor lor naționale și impactul general față de concurență, în special cea din partea Americii de Nord și a Extremului Orient. Prin urmare, este mai degrabă improbabil să existe o cursă a subvențiilor între statele membre.
- (53) În orice caz, este util faptul că Regatul Unit limitează durata schemei la patru ani, pentru a permite o evaluare a aplicării sale și o reevaluare a criteriilor din perspectiva evoluțiilor pieței.
- (54) Prin urmare, Comisia consideră că s-a răspuns îndoielilor exprimate în decizia de inițiere a procedurii. Denaturările concurenței și efectul măsurii asupra schimburilor comerciale dintre statele membre sunt în prezent limitate, astfel încât nu contravin interesului comun.

VI. CONCLUZII

- (55) Prin urmare, Comisia consideră că ajutorul nu va avea ca efect consolidarea în mod necuvenit a puterii de piață a întreprinderilor beneficiare sau împiedicarea stimulentei dinamice pentru operatorii de pe piață, ci, dimpotrivă, va spori diversitatea ofertelor de pe piață. Prin urmare, există motive pentru a concluziona că denaturările concurenței și efectele asupra schimburilor comerciale pe care le va avea măsura sunt limitate, astfel încât evaluarea ajutorului în ansamblu este pozitivă. În consecință, scutirea de impozit pentru crearea de jocuri video este compatibilă cu piața internă în temeiul articolului 107 alineatul (3) litera (d) din tratat,

ADOPTĂ PREZENTA DECIZIE:

Articolul 1

Măsura de ajutor de stat pe care Regatul Unit intenționează să o pună în aplicare în favoarea jocurilor video prin modificarea Legii privind impozitul pe profit din 2009 este compatibilă cu piața internă, în sensul articolului 107 alineatul (3) litera (d) din Tratatul privind funcționarea Uniunii Europene.

Prin urmare, se autorizează punerea în aplicare a măsurii.

Articolul 2

Prezenta decizie se adresează Regatului Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord.

Adoptată la Bruxelles, 27 martie 2014.

Pentru Comisie
Joaquín ALMUNIA
Vicepreședinte