

## II

(Akti, sprejeti v skladu s Pogodbo ES/Pogodbo Euratom, katerih objava ni obvezna)

## ODLOČBE/SKLEPI

## KOMISIJA

## ODLOČBA KOMISIJE

z dne 11. decembra 2007

**o državni pomoči C 47/06 (ex N 648/05) – Davčni dobropis za izdelavo video iger**

(notificirano pod dokumentarno številko C(2007) 6070)

(Besedilo v francoskem jeziku je edino verodostojno)

(Besedilo velja za EGP)

(2008/354/ES)

KOMISIJA EVROPSKIH SKUPNOSTI JE –

ob upoštevanju Pogodbe o ustanovitvi Evropske skupnosti in zlasti prvega pododstavka člena 88(2) Pogodbe,

ob upoštevanju Sporazuma o Evropskem gospodarskem prostoru in zlasti člena 62(1)(a) Sporazuma,

po pozivu zainteresiranim strankam, naj predložijo svoje pripombe v skladu z navedenimi členi <sup>(1)</sup>, in ob upoštevanju teh pripomb,

ob upoštevanju naslednjega:

**1. POSTOPEK**

(1) Francoski organi so 20. decembra 2005 priglasili zadevni ukrep pomoči.

(2) Z dopisom z dne 25. januarja 2006 je Komisija zahtevala dodatne informacije, ki so bile predložene z dopisom z dne 15. februarja 2006.

(3) Komisija in francoski organi so se sestali 3. maja 2006. Po tem srečanju so francoski organi ta ukrep nekoliko spremenili, o čemer so obvestili Komisijo z dopisom z dne 12. junija 2006.

(4) Na podlagi teh sprememb je Komisija z dopisom z dne 1. avgusta 2006 zahtevala dodatne informacije, na katerega so francoski organi po prošnji za podaljšanje roka odgovorili z dopisom z dne 18. septembra 2006.

(5) Z dopisom z dne 22. novembra 2006 je Komisija obvestila Francijo, da bo v zvezi z davčnim dobropisom za izdelavo video iger sprožila postopek na podlagi člena 88(2) Pogodbe ES.

(6) Francija je svoje pripombe predložila z dopisom z dne 22. decembra 2006, evidentiranim 3. januarja 2007.

(7) Odločitev Komisije, da sproži postopek, je bila objavljena v *Uradnem listu Evropske unije* <sup>(2)</sup>. Komisija je pozvala zainteresirane stranke, naj predložijo svoje pripombe o zadevnem ukrepu.

<sup>(1)</sup> UL C 297, 7.12.2006, str. 19.

<sup>(2)</sup> Prim. opombo 1.

- (8) Komisija je prejela pripombe naslednjih zainteresiranih strank:
- TIGA, z dopisom z dne 21. decembra 2006,
  - EGDF, z dopisom z dne 22. decembra 2006,
  - GAME, z dopisom z dne 3. januarja 2007,
  - ADESE, z dopisom z dne 3. januarja 2007,
  - APOM, z dopisom z dne 5. januarja 2007,
  - ISFE, z dopisom z dne 5. januarja 2007,
  - Ubisoft, z dopisom z dne 8. januarja 2007.
- (9) Komisija je prejela dodatne pripombe, zlasti po izteku enomesečnega roka po objavi odločitve v *Uradnem listu Evropske unije*, in jih zato ni upoštevala.
- (10) Pravočasno predložene pripombe so se z dopisom z dne 12. februarja 2007 posredovale Franciji.
- (11) Francoski organi so z dopisom z dne 23. januarja 2007 in pred srečanjem s Komisijo, ki je potekalo 29. januarja 2007, Komisijo obvestili o spremembah priglašene ukrepa.
- (12) Komisija je 21. februarja 2007 poslala dodatna vprašanja.
- (13) Francoski organi so z dopisom z dne 22. marca 2007 predložili svoje komentarje na pripombe zainteresiranih strank iz dopisa z dne 12. februarja 2007 in odgovore na vprašanja iz dopisa z dne 21. februarja 2007.
- (14) Predstavniki EGDF so bili sprejeti 13. februarja 2007, predstavniki ISFE pa 14. februarja 2007.
- (15) Dne 31. julija 2007 je potekalo srečanje med francoskimi organi in Komisijo, po katerem so francoski organi s tremi dopisi z dne 5. oktobra, 17. oktobra in 7. novembra 2007 Komisijo obvestili o spremembah priglašene ukrepa.
- 2. PODROBEN OPIS UKREPA NA DATUM SPROŽITVE POSTOPKA**
- (16) Ukrepi so mehanizem pomoči za izdelavo video iger, ki ima kulturno razsežnost in se izvaja v obliki davčnega dobropisa. Na datum sprožitve postopka je bilo stanje naslednje:
- (a) *Upravičena podjetja in video igre*
- (17) Upravičena podjetja so podjetja, ki izdelujejo video igre, tj. razvojni studii, ki so neodvisni ali podružnice založb.
- (18) Upravičene igre so opredeljene kot programska oprema za prosti čas, ki je na voljo javnosti na fizičnem nosilcu ali na spletu ter vključuje umetniške in tehnološke elemente. Te igre ne vključujejo le video iger za osebni računalnik ali igralno konzolo, ampak tudi mobilne igre, spletne igre za enega ali več igralcev, izobraževalno ali igralno-izobraževalno programsko opremo in CD-ROM-e s področja kulture, če so interaktivni in ustrezno ustvarjalni. Določen je bil najmanjši znesek 150 000 EUR razvojnih stroškov, da bi se izključile igre, ki niso namenjene širšemu trženju. Razen tega morajo video igre za pridobitev pravice do davčnega dobropisa izpolnjevati nekatera merila.
- (19) Prvo merilo je negativno: do davčnega dobropisa niso upravičene video igre s pornografsko ali zelo nasilno vsebino.
- (20) Razen tega morajo imeti do dobropisa upravičene video igre kulturno razsežnost. Zato morajo video igre izpolnjevati eno od naslednjih meril:
- (a) ali gre za priredbo že obstoječe stvaritve evropske kulturne dediščine na podlagi scenarija, napisanega v francoščini;
- (b) ali pa izpolnjujejo „merilo kakovosti in izvirnosti koncepta ter prispevka k izrazu kulturne raznolikosti in evropskega ustvarjanja na področju video iger“. Vrednotenje tega merila bo zajemalo „analizo kakovosti in izvirnosti vsebine, scenarija, igralnosti, navigacije, interakcije ter vizualnih, zvočnih in grafičnih komponent“.

- (21) Na koncu je treba dodati še merilo evropske kulture v zvezi z državljanstvom produkcijskih sodelavcev: lestvica točk, ki so razporejene po kategorijah in se dodelijo po postavkah glede na izvor sodelavcev, ki morajo biti državljani ene od držav članic Evropske unije, določa evropski značaj video iger in s tem njihovo primernost za davčni dobropis. V lestvici se poleg sodelavcev, ki jih neposredno zaposli proizvajalec igre, upoštevajo tudi delavci morebitnih podizvajalskih podjetij.
- (b) *Upravičeni izdatki*
- (22) Upravičeni izdatki so opredeljeni tako, da ustrezajo stroškom za zasnovo in izdelavo. Iz upravičenih izdatkov so izključeni zlasti izdatki za odpravljanje napak (angl. debugging) in preskusi na koncu proizvodne verige. Upravičeni izdatki vključujejo:
- (a) stroške za zaposlene (plača in stroški socialnega zavarovanja):
1. za režiserja, pomočnika režiserja ter umetniškega in tehničnega direktorja;
  2. za osebe, odgovorne za scenarij in dialoge, obliko in zasnovo stopenj v igri;
  3. za osebe, odgovorne za programiranje;
  4. za osebe, odgovorne za grafično oblikovanje in animacijo;
  5. za osebe, odgovorne za zvočno podlago.
- (b) nadomestila za amortizacijo osnovnih sredstev, ki so neposredno uporabljena pri izdelavi odobrenih video iger in niso nepremičnine;
- (c) druge obratovalne stroške, ki so pavšalno določeni v višini 75 % izdatkov za zaposlene.
- (23) Javne subvencije, ki jih prejemajo podjetja zaradi izdatkov, upravičenih do davčnega dobropisa, se odštejejo od osnove za izračun davčnega dobropisa.
- (c) *Mehanizem za uporabo davčnega dobropisa*
- (24) Stopnja davčnega dobropisa se izračuna na osnovi zgoraj opredeljenih izdatkov. Stopnja davčnega dobropisa je 20 % osnove upravičenih izdatkov.
- (25) Poleg tega francoski organi nameravajo določiti zgornjo mejo na posamezno podjetje, da bi obvladali davčne stroške ukrepa. Na sedanji stopnji projekta nameravajo francoski organi to zgornjo mejo določiti pri 3 milijonih EUR. Za ta mehanizem je v letni oceni proračuna predvidenih približno 30 milijonov EUR.
- (26) Za preverjanje, ali so izpolnjena merila za izbiro video iger, se vzpostavi mehanizem za izdajo soglasja. Ta mehanizem vključuje oceno, ki jo izvede odbor strokovnjakov, sestavljen iz predstavnikov francoskih uprav in kvalificiranih oseb, ki niso nujno s področja video iger, ampak lahko izhajajo tudi z drugih kulturnih področij. Ta skupina strokovnjakov bo preverjala upravičenost podjetij in iger, naravo izdatkov ter izpolnjevanje kulturnih meril iz uvodnih izjav (19), (20) in (21). Odbor bo pripravil mnenje, na podlagi katerega bo Ministrstvo za kulturo in medije izdalo soglasje.
- (27) Načini izplačevanja so: davčni dobropis se odtegne od davka na dohodke pravnih oseb, ki se dolguje v prvem poslovnem letu, za katerega je bil pripravljen zaključni račun, po datumu začasnega soglasja za začetek projekta, ter od davka na dohodke pravnih oseb, ki se dolguje v posameznem poslovnem letu, v katerem so nastali upravičeni izdatki. Končno soglasje se izda ob predložitvi založniku. Če se končno soglasje ne izda v 24 mesecih po datumu izdaje začasnega soglasja, mora podjetje vrniti davčni dobropis, ki ga je uporabilo. Končno, če je znesek davčnega dobropisa v enem poslovnem letu večji od zneska davčne obveznosti, se razlika vrne podjetju.

### 3. RAZLOGI ZA SPROŽITEV POSTOPKA

- (28) Komisija je morala v skladu s sodbo Matra proti Komisiji<sup>(3)</sup> zlasti preveriti, da v zadevnem ukrepu ni nobene klavzule, ki bi bila v nasprotju z določbami Pogodbe ES na področjih, ki ne spadajo pod državne pomoči. Komisija je francoske organe zlasti vprašala, ali so lahko francoske poslovne enote evropskih podjetij upravičene do davčnega dobropisa ne glede na njihovo pravno obliko. Prav tako se je Komisija spraševala, ali se lahko izključevanje izdatkov za podizvajanje obravnava kot diskriminacija na podlagi kraja nastanka stroškov.

<sup>(3)</sup> Sodba Sodišča z dne 15. junija 1993, Matra proti Komisiji (C-225/91, Recueil, str. I-3203, točka 41).

- (29) Razen tega je Komisija dvomila v združljivost zadevnega ukrepa s členom 87(3)(d) Pogodbe ES. Izrazila je zlasti dvom, da ima zadevni ukrep jasen kulturni cilj. Komisija je kljub priznavanju, da je nekatere video igre mogoče obravnavati kot kulturne proizvode, dvomila, da uporabljena merila za izbiro omogočajo dodelitev pravice do davčnega dobropisa le video igram, ki se lahko obravnavajo kot kulturni proizvodi v smislu člena 87(3)(d) Pogodbe ES.
- (30) Francoski organi kot prvo kulturno merilo predlagajo, da mora biti igra priredba že obstoječe stvaritve evropske kulturne dediščine na podlagi scenarija, napisanega v francoščini. Vendar je iz nekaterih primerov video iger, ki so jih navedli francoski organi in naj bi izpolnjevali to merilo, razvidno, da so možnosti razlage tega merila zelo široke, kar torej ne bi moglo zagotoviti potrebnega jamstva, da so izbrane video igre dejansko priredba obstoječe stvaritve evropske dediščine.
- (31) Upravičene so tudi video igre, ki izpolnjujejo „merilo kakovosti in izvirnosti koncepta ter prispevka k izrazu kulturne raznolikosti in evropskega ustvarjanja na področju video iger.“ Tudi pri tem merilu je mogočih več različnih razlag, kar lahko povzroči, da bi se kot upravičene obravnavale zlasti športne in/ali simulacijske igre, katerih kulturna vsebina ni jasno izražena.
- (32) Komisija je prav tako pozvala francoske organe, da jasno opredelijo merilo, katerega cilj je izključitev „zelo nasilnih iger“ iz upravičenosti do davčnega dobropisa.
- (33) Komisija je za oceno ravni izbire, ki jo omogoča preskus upravičenosti, zahtevala simulacijo na podlagi proizvodnje iz zadnjih let.
- (34) Razen tega je Komisija dvomila, da je bil ukrep zasnovan v skladu z določenim kulturnim ciljem ter zlasti da ima ustrezen spodbujevalni učinek, da ni bilo na voljo drugih instrumentov, ustrežnejših od tega ukrepa, in da je sorazmeren. V zvezi s sorazmernostjo je Komisija navedla, da je ukrep pomoči sorazmeren, če temelji na pravilni določitvi upravičenih stroškov. Zato se „druge obratovalne stroške“ (razen prispevkov za zaposlene in nadomestil za amortizacijo osnovnih sredstev) pavšalno določi v višini 75 % stroškov za zaposlene. Komisija dvomi, da

bi s tem izračunom „drugih obratovalnih stroškov“ lahko določili dejanske stroške, ki jih imajo upravičena podjetja pri izdelavi video iger.

- (35) Končno, Komisija je ugotovila, da bi se lahko v primeru zmanjševanja proizvodnih stroškov podjetij iz tega sektorja, ki imajo svoj sedež v Franciji, s tem davčnim dobropisom okrepil njihov položaj v primerjavi z njihovimi evropskimi tekmeci. Zato se Komisija sprašuje, ali so izkrivljanje konkurence in vplivi na trgovino ustrezno omejeni, da je splošni rezultat pomoči pozitiven.

#### 4. PRIPOMBE ZAINTERESIRANIH STRANK

- (36) Ubisoft, TIGA <sup>(4)</sup>, GAME <sup>(5)</sup>, APOM <sup>(6)</sup> in EGDF <sup>(7)</sup> poudarjajo, da so video igre kulturni proizvodi. Poudarjajo, da je igra na splošno ena najstarejših kulturnih tradicij človeštva ter da obstaja medsebojni vpliv med igrami in drugimi kulturnimi področji, kot so film, glasba in upodabljajoča umetnost. Video igre prikazujejo kot avdiovizualne proizvode, ki lahko vplivajo na domišljijo, način razmišljanja, izražanje in kulturne reference igralcev, zlasti v starostnem obdobju 15–25 let. Po njihovem mnenju video igre izražajo kulturno okolje, v katerem nastajajo, in sicer z uporabo jezika in humorja, glasbe, okolja (arhitektura, zlasti pokrajina), osebnosti (obleke, poreklo), s scenarijem, obravnavanimi temami ali zgodbami ali igralnostjo. GAME na primer poudarja, da se zgodbe nemških video iger pogosto dogajajo v Nemčiji ali Evropi ter temeljijo na značilno lokalnih zgodbah (na primer strateška igra Siedler, ki se dogaja v 16. stoletju). V nasprotju s tem se zgodbe ameriških video iger pogosto dogajajo v Združenih državah in prevzemajo hollywoodsko estetiko. Japonske igre pogosto temeljijo na nacionalnih mitih in stilu japonskih stripov.
- (37) Navedene tretje stranke menijo, da bo vpliv ukrepa na trgovino in konkurenco omejen ter da ne predstavlja dejanskega tveganja za njihove nacionalne industrije, zlasti nemško in britansko. EGDF zlasti poudarja, da bo priglašeni ukrep, ki omogoča 20-odstotno financiranje 15–30 projektov za obdobje dveh let, povzročil le manjše izkrivljanje, če se v vsaki državi članici da na trg 1 500 video iger na leto. TIGA med drugim ugotavlja, da največje izkrivljanje konkurence izvira iz tretjih držav,
- <sup>(4)</sup> Trade association representing the business and commercial interests of games developers (Poslovno združenje, ki predstavlja gospodarske in tržne interese proizvajalcev video iger v Združenem kraljestvu in Evropi).
- <sup>(5)</sup> Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V. (Zvezno združenje proizvajalcev video iger v Nemčiji).
- <sup>(6)</sup> Združenje proizvajalcev multimedijskih del.
- <sup>(7)</sup> European Games Developer Federation (Evropsko združenje proizvajalcev video iger).

zlasti iz Kanade, kjer oblasti izvajajo veliko dejavnejšo politiko za podporo njihove industrije video iger. Nekatere tretje stranke poudarjajo tudi, da bi ta ukrep lahko spodbudil proizvodnjo video iger v celotni Evropski skupnosti. GAME se s tem strinja, vendar meni, da je treba v upravičene stroške vključiti stroške za podizvanje; v nasprotnem primeru bi to pomenilo spodbujanje upravičenih podjetij, da internalizirajo svoje stroške in ne uporabljajo podizvajanja.

- (38) ISFE <sup>(8)</sup>, ki zastopa založnike video iger (zlasti Sony, Microsoft, Nintendo, Vivendi), nasprotno meni, da video igre niso kulturni proizvodi, ampak le interaktivni proizvodi za zabavo. Medtem ko gledalec gleda film v tišini, je glavna dejavnost igralca igre osebna in interaktivna udeležba, pri čemer zgodba igre nima resničnega pomena. Za razliko od filmov video igre niso namenjene prenašanju idej ali kulturnih sporočil. V nasprotju s tem je njihova glavna vrednost igralnost in interakcija z igralcem ali igralci. ISFE poudarja, da je treba video igre obravnavati kot programsko opremo in ne kot avdiovizualne proizvode. Razen tega se ISFE ne strinja, da lahko domnevni umetniški stroški dosegajo več kot 50 % izdatkov za zasnovano video igre. ISFE meni, da so v nasprotju s tem izdatki za programsko opremo jasno povezani z igralnostjo, da predstavljajo večino izdatkov in dosegajo do 70 % proizvodnih stroškov. Po mnenju ISFE ta davčni dobropis dokazuje, da francoski organi slabo poznajo resnično naravo video iger.
- (39) ISFE ne izključuje možnosti, da bi lahko ukrep negativno vplival na konkurenco z zmanjševanjem proizvodnih stroškov v eni od skupin proizvajalcev video iger v Franciji in spodbujanjem preusmeritve naložb drugih držav članic v Francijo. Razen tega ISFE meni, da bo ta davčni dobropis spodbujal proizvodnjo video iger, ki ne ustrezajo tržnim zahtevam, ter izpostavlja tveganje navzkrižnega subvencioniranja, ki bi proizvajalcem omogočilo, da pomoč, pridobljeno za njihove „kulturne“ igre, porabijo za financiranje proizvodnje popolnoma komercialnih iger. Kljub temu ISFE odobrava načelo pomoči za video igre v Franciji, vendar poudarja, da bi bil okvir Skupnosti za državno pomoč za raziskave, razvoj in inovacije ustreznejša pravna podlaga za takšno pomoč <sup>(9)</sup>.
- (40) Združenje ADESE <sup>(10)</sup> ima podobne pripombe. ADESE meni, da je treba video igre obravnavati zlasti kot raču-

nalniške programe in ne kot avdiovizualne proizvode, da so stroški za proizvodnjo video iger v prvi vrsti tehnološki in ne umetniški ter da bi bila v tem smislu pomoč za raziskave in razvoj ustreznejša. ADESE prav tako ugotavlja, da lahko ukrep negativno vpliva na konkurenco in trgovino med državami članicami ter zlasti na špansko industrijo. Končno, ADESE poudarja tveganje subjektivnega ocenjevanja s strani odbora strokovnjakov, pristojnega za uporabo meril za izbiro, kar lahko vodi v diskriminacijo.

## 5. POJASNILA IN SPREMEMBE, KI SO JIH IZVEDLI FRANCOOSKI ORGANI PO SPROŽITVI POSTOPKA

- (41) Po sprožitvi postopka in stikih s Komisijo so francoski organi nekoliko natančneje pojasnili in spremenili predlog davčnega dobropisa.
- (42) Potrdili so, da so lahko stalne francoske poslovne enote evropskih podjetij upravičene do davčnega dobropisa ne glede na njihovo pravno obliko.
- (43) Kar zadeva merilo, katerega cilj je iz upravičenosti do davčnega dobropisa izključiti „zelo nasilne igre“, so francoski organi pojasnili, da bo odbor strokovnjakov, odgovoren za izbiro upravičenih iger, uporabljal edini obstoječi vseevropski ocenjevalni sistem: sistem PEGI <sup>(11)</sup>, ki natančno opredeljuje nasilno in zlasti zelo nasilno vsebino (video igre z oznako „18+“). Igre, ki na podlagi sistema PEGI prejmejo oznako „18+“, niso upravičene do davčnega dobropisa.
- (44) Razen tega so francoski organi temeljito spremenili izbirni preskus. Da bi bila igra upravičena do davčnega dobropisa, morajo biti njeni razvojni stroški še vedno večji od 150 000 EUR, njena vsebina pa ne sme biti pornografska ali zelo nasilna, zato so bile uvedene pomembne spremembe.
- (45) Od zdaj je treba igro izdelati zlasti s sodelovanjem evropskih ustvarjalcev in produkcijskih sodelavcev.

<sup>(8)</sup> *Interactive Software Federation of Europe* (Evropsko združenje za interaktivno programsko opremo).

<sup>(9)</sup> UL C 323, 30.12.2006, str. 1.

<sup>(10)</sup> *Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento* (Špansko združenje distributerjev in založnikov programske opreme za prosti čas).

<sup>(11)</sup> PEGI (vseevropski informacijski sistem za igre), ki ga je leta 2003 uvedlo združenje ISFE, je sistem za razvrščanje video iger, katerega namen je poenotenje evropskih nacionalnih sistemov. Podprla ga je Evropska komisija.



(46) Razen tega morajo od zdaj igre doseči najmanj 14 točk (od 22) na podlagi meril iz naslednje tabele:

Merilo	Število točk
1. Dediščina	<i>Največ 4 točke</i>
Igra je priredba priznane stvaritve evropske zgodovinske, umetnostne in znanstvene dediščine. ALI	4 točke
Igra temelji na filmu, avdiovizualnem delu, literarnem ali umetniškem delu ali evropskem stripu.	2 točki
2. Izvirnost izdelave	<i>Največ 2 točki</i>
Igra je izvirno izdelana (izvirnost scenarija/ustvarjalno grafično in zvočno okolje).	0–2 točki
3. Kulturna vsebina	<i>Največ 8 točk</i>
Igra temelji na pripovedovanju.	3 točke
Umetniški stroški <sup>(1)</sup> presegajo 50 % proračuna za produkcijo.	2 točki
Izvirna različica osnovnega načrta za igro je napisana v francoščini.	1 točka
Igra se v izvirni različici izda v vsaj treh uradnih jezikih Evropske unije.	1 točka
Igra obravnava politično, socialno ali kulturno problematiko, ki je blizu evropskim državljanom in/ali izraža značilne vrednote evropske družbe.	1 točka
4. Evropski kraj nastanka stroškov in državljanstvo produkcijskih sodelavcev	<i>Največ 5 točk</i>
Vsaj 80 % izdatkov za izdelavo nastane na ozemlju Evropske unije.	1 točka
Pri igri sodelujejo evropski produkcijski sodelavci.	0–4 točke
5. Inovativnost na področju založništva in tehnologije	<i>Največ 3 točke</i>
Igra vključuje eno do tri inovacije z naslednjih šestih področij: vmesnik človek/stroj, vsebina, ki jo ustvarjajo uporabniki, umetna inteligenca, poročilo, interaktivnost in način za več igralcev, pripovedovalna struktura.	0–3 točke
<i>Največje mogoče število točk</i>	<i>22 točk</i>

(<sup>1</sup>) Izdatki, upravičeni do davčnega dobropisa, ustrezajo stroškom za zasnovno in izdelavo. Umetniški stroški zajemajo stroške za osebje (plača in stroški socialnega zavarovanja), in sicer za režiserja, pomočnika režiserja, umetniškega direktorja ter osebje, odgovorno za pripravo scenarija, animacije in zvočne podlage. Umetniški stroški ne vključujejo stroškov za osebje, odgovorno za programiranje, nadomestil za amortizacijo osnovnih sredstev, namenjenih neposredno za izdelavo video iger, in drugih obratovalnih stroškov.

(47) V skladu z zahtevo iz odločitve o sprožitvi postopka so francoski organi izvedli simulacije na podlagi video iger, izdelanih v Franciji v obdobju 2005–2006. Na podlagi meril, opisanih v odločitvi o sprožitvi postopka, je simulacija pokazala, da bi bilo do davčnega dobropisa upravičenih 49 % iger. Na podlagi novih meril, opisanih v uvodni izjavi (46), bi bilo upravičenih 31 % video iger.

meje 1 milijona EUR na projekt. Na drugi strani so francoski organi odločili, da „drugih obratovalnih stroškov“ (tj. razen stroškov za osebje in nadomestil za amortizacijo) ne bodo pavšalno določili v višini 75 % izdatkov za osebje, ampak bodo upoštevali le obratovalne stroške, ki jih je mogoče dejansko pripisati izdelavi upravičenih video iger.

(48) V zvezi z vprašanjem določitve upravičenih stroškov so francoski organi na eni strani davčni dobropis dali na voljo za podizvajanje in pojasnili, da se lahko stroški za podizvajanje vključijo v upravičene stroške do zgornje

(49) Končno, francoski organi so se zavezali, da bodo ta mehanizem na novo priglasili v največ štirih letih od datuma njegovega začetka veljavnosti.

## 6. OCENA UKREPOV

### 6.1 Obstoje državne pomoči

- (50) Člen 87(1) Pogodbe ES določa: „Razen če ta pogodba ne določa drugače, je vsaka pomoč, ki jo dodeli država članica, ali kakršna koli vrsta pomoči iz državnih sredstev, ki izkrivlja ali bi lahko izkrivljala konkurenco z dajanjem prednosti posameznim podjetjem ali proizvodnji posameznega blaga, nezdružljiva s skupnim trgom, kolikor prizadene trgovino med državami članicami.“
- (51) Ukrep, ki ga obravnava ta odločba, vključuje davčni dobropis, ki se odšteje od davka na dohodek pravnih oseb, ki ga običajno plačujejo upravičenci. Nobenega dvoma torej ni, da ima ta ukrep značilnosti državnega sredstva.
- (52) Namen tega ukrepa je zmanjšanje proizvodnih stroškov v upravičenih podjetjih in očitno pomeni prednost, ki je selektivna, če je do ukrepa upravičen le sektor za proizvodnjo video iger. Ta ukrep torej pomeni selektivno prednost, ki lahko povzroči izkrivljanje konkurence v smislu člena 87(1) Pogodbe ES.
- (53) Razen tega so bili v skladu z informacijami o tržnih deležih, ki so jih predložili francoski organi in so na voljo le za založnike video iger, deleži treh največjih francoskih založnikov video iger, to so Ubisoft, Atari in VU Games, na založniškem trgu za video igre, ki so ga leta 2005 sestavljali Združeno kraljestvo, Nemčija, Francija, Španija in Italija, 6,4 %, 3,5 % oziroma 4,4 %. Studii s sedežem v Franciji, ki jim je ukrep namenjen, so le malo prispevali k prometu teh založnikov (25 % za Ubisoft, 10 % za Atari in 2 % za VU Games). Kljub temu pomenijo pomemben delež na trgu teh založnikov v navedenih petih državah članicah. Jasno je, da ukrep vpliva na trgovino znotraj Skupnosti.
- (54) Ob upoštevanju navedenih ugotovitev je treba zaključiti, da je zadevni ukrep državna pomoč v smislu Pogodbe ES.

### 6.2 Zakonitost pomoči

- (55) Francoski parlament je 31. januarja 2007 med razpravo o osnutku zakona o posodobitvi televizijskega oddajanja in prihodnosti televizije sprejel osnutek člena, ki uvaja

davčni dobropis in se je priglasil Komisiji, ki je na podlagi tega člena sprožila postopek preiskave. To besedilo zakona je bilo objavljeno v *Uradnem listu* 7. marca 2007. Vendar so francoski organi potrdili, da se odloki o izvajanju ne bodo sprejeli pred končno odločitvijo Komisije.

- (56) Komisija torej ugotavlja, da se ukrep pomoči ni izvedel in da so francoski organi upoštevali svoje obveznosti na podlagi člena 88(3) Pogodbe ES.
- (57) Razen tega so se francoski organi zavezali, da bodo spremenili besedilo zakona in osnutkov odloka o izvajanju zaradi vključitve sprememb iz oddelka 5.

### 6.3 Združljivost pomoči s skupnim trgom

- (58) Na podlagi načela, ki ga je Sodišče utemeljilo v sodbi *Matra* <sup>(12)</sup>, mora Komisija zlasti preveriti, da pogoji za dostop do davčnega dobropisa ne vključujejo nobene klavzule, ki bi bila v nasprotju z določbami Pogodbe ES na področjih, ki ne spadajo pod državne pomoči, ter da ne pomenijo diskriminacije na podlagi državljanstva.
- (59) V zvezi s tem je treba poudariti, da ukrep ne vključuje nobene omejitve glede državljanstva zaposlenega oseba ali kraja nastanka upravičenih stroškov. Francoski organi so med upravičene stroške uvrstili izdatke za podizvajanje do zgornje meje 1 milijona EUR in potrdili, da so ti izdatki upravičeni ne glede na to, ali ima podizvajalsko podjetje sedež v Franciji ali drugi državi članici.
- (60) Ukrep je na voljo podjetjem za proizvodnjo video iger s sedežem v Franciji, vključno s stalnimi francoskimi poslovnimi enotami evropskih podjetij, kot so francoski organi potrdili v pripombah, sestavljenih na podlagi odločitve o sprožitvi postopka. Komisija meni, da je omejevanje upravičenosti do davčnega dobropisa na tako opredeljena podjetja ob upoštevanju francoskih davčnih predpisov združljivo s pogojem obveznosti davka na dohodek pravnih oseb v Franciji in je torej utemeljeno z davčno naravo ukrepa pomoči.
- (61) Komisija torej ugotavlja, da ukrep pomoči ne krši določb Pogodbe ES na področjih, ki ne spadajo pod državne pomoči.

<sup>(12)</sup> Sodba *Matra* proti Komisiji iz opombe 3.

(62) Drugič, kar zadeva združljivost ukrepa s pravili Skupnosti na področju državnih pomoči, Komisija ugotavlja, da so francoski organi priglasili ukrep na podlagi člena 87(3)(d) Pogodbe ES. Kot je navedla Komisija v svoji odločitvi o sprožitvi postopka, je treba preučiti združljivost tega ukrepa z navedenim členom na podlagi naslednjih vprašanj:

1. Ali je pospeševanje kulture dejanski cilj ukrepa?
2. Ali je ukrep zasnovan za doseganje svojega kulturnega cilja? In zlasti:
  - (a) Ali je ukrep ustrezen instrument ali obstajajo drugi primernejši instrumenti?
  - (b) Ali je njegov spodbujevalni učinek ustrezen?
  - (c) Ali je sorazmeren? Ali bi lahko enak rezultat dosegli z manj pomoči?
3. Ali so izkrivljanje konkurence in vplivi na trgovino omejeni, tako da je splošni rezultat pomoči pozitiven?

#### *Obstoj kulturnega cilja*

(63) Komisija na splošno vprašanje, če se lahko video igre obravnavajo kot kulturni proizvodi, odgovarja, da UNESCO industriji video iger priznava značaj kulturne industrije in vlogo na področju kulturne raznolikosti<sup>(13)</sup>. Komisija upošteva tudi argumente nekaterih tretjih strank in francoskih organov, zlasti argumente, da lahko video igre prenašajo podobe, vrednote in teme, ki izražajo kulturno okolje, v katerem nastajajo, ter da lahko vplivajo na način mišljenja in kulturne reference uporabnikov, zlasti mlajših starostnih skupin. V tem smislu Komisija izpostavlja, da je UNESCO sprejel Konvencijo o varo-

vanju in spodbujanju raznolikosti kulturnih izrazov<sup>(14)</sup>. Komisija med drugim upošteva tudi vse večje razširjanje video iger v različnih starostnih skupinah in družbeno-poklicnih kategorijah ter pri moških in ženskah.

- (64) Zdi se, da je glavni cilj video iger interaktivna zabava, kot poudarja ISFE. Vendar lahko imajo nekatere video igre tudi kulturno razsežnost, kot v primeru nekaterih gledaliških oblik, pri katerih je prisotna tudi interakcija z javnostjo. Prav tako tudi dejstvo, da se lahko video igre obravnavajo zlasti kot programska oprema in ne kot avdiovizualni proizvodi, na noben način ne vpliva na dejstvo, da je mogoče nekatere igre obravnavati tudi kot kulturne proizvode v smislu člena 87(3)(d) Pogodbe ES. Zato je treba zaključiti, da so lahko nekatere video igre kulturni proizvodi<sup>(15)</sup>. To je bilo izrecno navedeno tudi v odločitvi o sprožitvi postopka.<sup>(16)</sup>
- (65) Komisija prav tako ugotavlja, da je treba odstopanje od člena 87(3)(d), tako kot vsa odstopanja od splošnega pravila iz člena 87(1), razlagati omejevalno. Zato za sektorje za proizvodnjo kinematografskih in avdiovizualnih del Sporočilo Komisije Svetu, Evropskemu parlamentu, Ekonomsko-socialnemu svetu in Odboru regij o nekaterih pravnih vidikih v zvezi s kinematografskimi in drugimi audiovizualnimi deli določa, da mora za uporabo tega odstopanja „vsaka država članica zagotoviti, da ima produkcija, za katero se prejema pomoč, kulturno vsebino na podlagi preverljivih nacionalnih meril (v skladu z načelom subsidiarnosti)“<sup>(17)</sup>.
- (66) To načelo je treba uporabiti v zadevnem primeru, zato je treba preveriti, ali so francoski organi pripravili preverljiva nacionalna merila za zagotovitev, da imajo video igre, upravičene do davčnega dobropisa, kulturno vsebino. Komisija je sprožila postopek preiskave davčnega dobropisa prav zaradi dvomov glede meril, ki so jih sprva uporabljali francoski organi.
- (67) Zato je treba analizirati novi izbirni preskus za ugotovitev, ali je v skladu z načelom iz uvodne izjave (65).

<sup>(13)</sup> Glej spletno stran UNESCO, zlasti strani o kulturni industriji in njenem vplivu na kulturo: [http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL\\_ID=2461&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=2461&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

<sup>(14)</sup> Konvencijo je sprejela generalna konferenca Unesca 20. oktobra 2005, v zakonodajo Skupnosti pa se je prenesla s Sklepom Sveta 2006/515/ES z dne 18. maja 2006 o sklenitvi Konvencije o varovanju in spodbujanju raznolikosti kulturnih izrazov (UL L 201, 25.7.2006, str. 15) (Besedilo konvencije je na voljo na spletni strani <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919f.pdf>).

<sup>(15)</sup> Takšna ugotovitev na noben način ne vpliva na razvrščanje ali ocenjevanje video iger na podlagi nacionalnih ali mednarodnih pravil.

<sup>(16)</sup> Uvodna izjava 39.

<sup>(17)</sup> COM(2001) 234 konč. (UL C 43, 16.2.2002, str. 6).



- (68) Da bi bila video igra upravičena do davčnega dobropisa, mora doseči vsaj 14 od 22 točk. V skladu z argumenti Komisije iz Odločbe z dne 22. novembra 2006 o državni pomoči N 461/05 (v nadaljevanju „odločba o davčnih olajšavah za film v Združenem kraljestvu“) <sup>(18)</sup> je treba med različnimi merili, ki sestavljajo izbirni preskus, izbrati ustrezna merila za ocenjevanje kulturne vsebine video iger in preverjanje, ali je število točk, pripisano tem merilom, ustrezno za zagotovitev, da je mogoče vsebino upravičenih video iger obravnavati kot kulturno v smislu člena 87(3)(d) Pogodbe ES.
- (69) Prvi del preskusa vključuje dve merili v zvezi z dediščino in mogoče je sklepati, da ima kulturno vsebino. To je očitno v primeru merila, na podlagi katerega se dodelijo štiri točke, če je igra priredba priznane stvaritve evropske zgodovinske, umetnostne in znanstvene dediščine. Kulturna vsebina merila, na podlagi katerega se dodelita dve točki, če igra temelji na filmu, avdiovizualnem, literarnem ali umetniškem delu ali evropskem stripu, je manjša, ker je odvisna od kulturne ravni dela, ki je podlaga video igre. To izraža tudi nižje število točk, ki so na voljo za to merilo, ki je torej sorazmerno in ga je mogoče ohraniti.
- (70) Drugi del preskusa omogoča dodelitev največ dveh točk glede na izvirnost video igre. Upoštevajo se izvirnost scenarija ter ustvarjalno grafično in zvočno okolje. Zdi se, da se ustvarjalnost pri avdiovizualnih proizvodih na splošno obravnava kot pomemben element proizvodov s kulturno vsebino. Razen tega je ustvarjalnost bistveni element opredelitve kulturnih izrazov iz Unescove Konvencije o varovanju in spodbujanju raznolikosti kulturnih izrazov <sup>(19)</sup>. Razen tega uporabo merila „izvirnosti izdelave“ priporoča tudi Višji svet za literarno in umetniško lastnino, da se razlikujejo multimedijška dela in programska oprema <sup>(20)</sup>. Razen tega simulacija, ki so jo izvedli francoski organi, dokazuje, da je to merilo dejansko selektivno, ker je le 13 od 74 video iger, izdelanih v Franciji leta 2005 in leta 2006, prejelo eno do dve točki. To dokazuje učinkovitost tega merila za doseganje zastavljenega kulturnega cilja.
- (71) Naslov tretjega dela preskusa je „kulturna vsebina“. Merilo, na podlagi katerega se dodelijo tri točke za video igre, ki temeljijo na pripovedovanju, je mogoče obravnavati kot kulturno: pomeni, da video igra temelji na scenariju in zgodbi, kar izključuje simulacijske igre (na primer športne ali borilne igre), katerih kulturni značaj je
- vprašljiv. To omogoča dajanje prednosti video igram, ki so bolj podobne filmom in katerih kulturna vsebina je očitnejša.
- (72) Tudi merilo, na podlagi katerega se dodelita dve točki za video igre, pri katerih se 50 % proračuna za produkcijo namenja umetniškim stroškom, se lahko obravnava kot ustrezno kulturno merilo: dejansko kaže na poseben pomen, ki se med izdelavo video iger namenja obliki, scenariju, dialogu in glasbi, ki so pomembni elementi, na podlagi katerih lahko sklepamo, da ima video igra kot celota kulturno vsebino. Takšno merilo torej omogoča dajanje prednosti tem igram pred bolj tehničnimi igrami, kot so športne ali simulacijske igre, pri katerih je kulturni vidik manj očit. Unescova Konvencija o varovanju in spodbujanju raznolikosti kulturnih izrazov v opredelitvi kulturne vsebine navaja tudi umetniški vidik <sup>(21)</sup>.
- (73) ISFE je izrazil dvome, da lahko umetniški stroški dosežajo 50 % izdatkov za produkcijo igre, in poudaril, da na splošno 70 % stroškov produkcije sestavljajo izdatki za programsko opremo. Ta argument ne ogroža veljavnosti merila, ampak jo celo krepi, če bi se potrdilo, da to merilo omogoča strožji postopek izbire video iger.
- (74) Komisija v vsakem primeru ugotavlja, da je mogoče razliko med podatki ISFE in priznanjem francoskih organov, da lahko pri nekaterih igrah umetniški stroški presegajo 50 % stroškov produkcije, pojasniti z različnimi vrstami upoštevanih izdatkov. Tako izdatki, upravičeni do davčnega dobropisa, ustrezajo le stroškom za zasnovno in izdelavo. Ne vključujejo vseh izdatkov za produkcijo ter izključujejo na primer izdatke za odpravljanje napak in preskuse na koncu proizvodne verige, kar lahko povzroči večji delež umetniških stroškov.
- (75) Razen tega je treba poudariti, da so francoski organi predložili jasne primere podrobnih proračunov za proizvodnjo video iger, ki jasno kažejo, da lahko umetniški stroški dosežejo večinski delež. To potrjujejo tudi pripombe nekaterih tretjih strank, kot je APOM, ki poudarja, da so elementi ustvarjalnosti pri video igrah danes odločilni in pomembni elementi del ter da so tehnološki elementi in programska oprema le orodje za te elemente ustvarjalnosti in običajno sestavljajo le manjši delež proizvodnih stroškov. Na koncu Komisija ugotavlja,

<sup>(18)</sup> UL C 9, 13.1.2007, str. 1.

<sup>(19)</sup> Člen 4, točka 3: „Kulturni izrazi so tisti izrazi, ki so posledica ustvarjalnosti posameznikov, skupin in družb ter imajo kulturno vsebino.“

<sup>(20)</sup> Študija francoskega Višjega sveta za literarno in umetniško lastnino (Odbor za pravne vidike multimedijških del) z dne 26. maja 2005: „Pravna ureditev za multimedijška dela: pravice avtorjev in pravna varnost vlagateljev.“

<sup>(21)</sup> Točka 2 člena 4 določa: „Kulturna vsebina‘ se nanaša na simbolični pomen, umetniški vidik in kulturne vrednote, ki izvirajo iz kulturnih identitet ali jih izražajo.“

da se lahko navedeni izdatki za programsko opremo spreminjajo glede na življenjski cikel konzole in so lahko na začetku tega cikla dejansko višji.

(76) Zaradi zgoraj navedenih razlogov se zdi, da je merilo, ki temelji na deležu umetniških stroškov v proračunu, v tem primeru ustrezno za ocenjevanje kulturne vsebine video iger.

(77) Tudi merilo, na podlagi katerega se igram s politično, socialno ali kulturno problematiko, ki je blizu evropskim državljanom in/ali izraža značilne vrednote evropske družbe, dodeli ena točka, je ustrezno, kadar te izražajo evropsko kulturno identiteto.

(78) Kar zadeva obe jezikovni merili (izvirna različica osnovnega načrta za igro je v francoščini, izvirna različica igre se izda v vsaj treh jezikih Evropske unije, vključno s francoščino), na podlagi katerih se lahko dodelita skupaj dve točki, je treba najprej poudariti, da igre, vključene v simulacijo, ki so jo izvedli francoski organi, skoraj vedno izpolnjujejo navedeni merili, ki sta torej sorazmerno malo razlikovalni. Razen tega je mogoče dvomiti, ali sta zares primerni za ocenjevanje kulturne vsebine video iger. Zdi se, da je jezik za kulturni značaj video iger manj bistven kot na primer pri filmu ali knjigi, pri čemer se nikakor ne zanika njegovega temeljnega kulturnega pomena. Dejansko se zdi, da je mogoče spremeniti jezik video igre, ne da bi to vplivalo na celovitost dela, medtem ko je pri sinhronizaciji filma ali prevodu knjige drugače.

(79) Četrti del izbirnega preskusa vključuje merila, povezana s krajem nastanka stroškov in državljanstvom produkcijskih sodelavcev. Čeprav lahko prispevek evropskih avtorjev posredno vpliva na evropski kulturni značaj video igre, merili v zvezi s krajem nastanka stroškov in državljanstvom nista neposredno povezani s kulturno vsebino upravičenih video iger ob upoštevanju značilnosti sektorja video iger. Komisija je enako ugotovila tudi v svoji odločbi o davčnih olajšavah za film v Združenem kraljestvu glede podobnih meril, ki jih uporabljajo britanski organi v okviru mehanizma davčnega dobropisa.

(80) Peti del preskusa vključuje merila, povezana z inovativnostjo na področju založništva in tehnologije. Ta merila

so bolj neposredno povezana s programsko opremo za video igre, za katero tudi ISFE poudarja, da nima kulturnega značaja. Ta argument je mogoče potrditi, zato se ta merila ne obravnavajo kot ustrezna za ocenjevanje kulturne vsebine upravičenih video iger.

(81) Zdi se torej, da se 14 od največ 22 točk (12 točk, če se ne upoštevata jezikovni merili) dodeljuje na podlagi meril, za katera je mogoče razumno sklepati, da je njihov cilj pospeševanje kulture v smislu člena 87(3)(d) Pogodbe ES. To torej pomeni več kot polovico vseh možnih točk. Razen tega je Komisija predvidela hipotetični skrajni primer, v katerem bi igra dosegla največje število točk pri merilih, ki se lahko s kulturnega vidika obravnavajo kot neustrezna, in pri jezikovnih merilih. Takšna igra bi dobila 10 točk. Da bi presegla mejo 14 točk, potrebnih za upravičenost do ukrepa, bi torej morala dobiti še štiri točke na podlagi meril, ki so ustrezna s kulturnega vidika. Vseeno kaže, da so takšni hipotetični skrajni primeri redki: od 74 video iger, vključenih v simulacijo francoskih organov, bi jih lahko le sedem uvrstili v to kategorijo. Med temi igrami je šest upravičenih do ukrepa, vendar so vse dosegle več kot štiri točke pri merilih, ki so s kulturnega vidika ustrezna (in šest ob upoštevanju jezikovnih meril).

(82) Komisija ugotavlja tudi, da se z novim izbirnim preskusom, ki temelji na vseh opredeljenih merilih, zmanjšuje tveganje za subjektivnost odbora strokovnjakov pri ocenjevanju video iger.

(83) Komisija nazadnje poudarja, da je novi izbirni preskus, ki so ga predlagali francoski organi, bolj omejevalen kot prvotno priglašeni preskus. V skladu s tem na podlagi meril iz odločitve o sprožitvi postopka simulacije, ki so jih izvedli francoski organi, kažejo, da bi bilo upravičenih 49 % video iger, izdelanih v Franciji v obdobju 2005–2006, medtem ko bi bilo na podlagi sedanjega preskusa upravičenih 31 % teh iger. Kot je poudarila Komisija v svoji odločitvi o sprožitvi postopka, „se lahko sklepa, da se ukrep, ki spodbudi zelo obsežno proizvodnjo video iger, oddaljuje od načrtovanega cilja pospeševanja kulture in lahko ima komercialni cilj“<sup>(22)</sup>. Ob upoštevanju značilnosti specifičnega sektorja video iger dejstvo, da je upravičenih približno 30 % iger, pomeni, da ukrep nima le komercialnega cilja zagotavljanja pomoči za ta specifični sektor.

<sup>(22)</sup> Uvodna izjava 41.

- (84) Zato je treba zaključiti, da so francoski organi sestavili preverljiva nacionalna merila za zagotovitev, da je vsebina video iger, upravičenih do davčnega dobropisa, resnično kulturna in da ukrep pomoči izpolnjuje dejanski cilj pospeševanja kulture.

*Ali je ukrep zasnovan za doseganje tega kulturnega cilja?*

- (85) Komisija mora zagotoviti, da je ukrep ustrezen, da ima spodbujevalni učinek in da je sorazmeren.

#### Ustreznost instrumenta

- (86) V zvezi s prvo točko so francoski organi pojasnili, da je davčni dobropis po njihovem mnenju najustrežnejši instrument za uresničevanje načrtovanega cilja. Francoski organi so predvideli možnost priglasitve tega ukrepa na podlagi okvira Skupnosti za državno pomoč za raziskave, razvoj in inovacije, kar predlaga tudi ISFE, vendar so to možnost izključili, zlasti ker ta pravna podlaga ne omogoča povezovanja ukrepa s kulturno vsebino upravičenih iger in ne zagotavlja določene stopnje raznolikosti ponudbe video iger. Razen tega ta okvir ne bi omogočal enake ravni pomoči kot davčni dobropis. Komisija priznava, da tako zasnovan davčni dobropis omogoča učinkovito namenjanje javnih sredstev za igre s kulturno vsebino, zato se zdi, da je ustrezno orodje za doseganje tako zastavljenega kulturnega cilja. Komisija prav tako poudarja, da je potrdila združljivost ukrepov v obliki davčnega dobropisa na podlagi člena 87(3)(d) Pogodbe ES že v preteklih odločbah <sup>(23)</sup>.

#### Spodbujevalni učinek

- (87) Analiza trga za video igre kaže težnjo h koncentraciji ponudbe, ki škodi neodvisnim produkcijskim studiem in torej ogroža raznolikost ponudbe <sup>(24)</sup>. Trg za video igre je v veliki meri svetovni trg, na katerem igre za konzole sestavljajo dve tretjini prodaje. Na tem trgu prevladujejo zlasti proizvajalci igralnih konzol, ki za proizvajalce video iger določajo sistem dovoljenj in licenc, katerih stroški dosegajo tudi do 20 % končne cene igre.
- (88) Razen tega sta za trg značilni tudi razdrobljenost tehničnih standardov in odsotnost interoperabilnosti.

Povpraševanje zaznamujeta redno posodabljanje in kvarjenje opreme za video igre (konzol in osebnih računalnikov) v gospodinjstvih, in sicer povprečno na šest let.

- (89) Zato je industrija video iger stalno na začetni stopnji, zanjo pa so značilni tudi zelo kratki proizvodni cikli in obsežne naložbe. Razen tega se lahko amortizacija proizvodnih stroškov izvaja zlasti na založniškem trgu, v nasprotju na primer s stroški za proizvodnjo filmov, ki se lahko amortizirajo tudi s pravicami do televizijskega prenosa ali prodajo DVD-jev.

- (90) V tem smislu so v skladu s predloženimi informacijami za francosko industrijo video iger na splošno značilni majhni produkcijski studii (manj kot 200 zaposlenih), ki nimajo ustreznih finančnih sredstev in so zato pri financiranju svojega razvoja odvisni od založnikov. Sistem, na podlagi katerega založniki plačujejo razvojne studije, je odvisen od prodaje, vendar šele po tem, ko so pokriti proizvodni stroški, ki so jih vnaprej financirali založniki. Francoski organi so tako poudarili, da število „kulturnih“ video iger, ki bi lahko opravile izbirni preskus za ta davčni dobropis, od leta 2000 stalno upada. Kot primer poudarjajo zlasti, da je po zaprtju produkcijskega studia Cryo Interactive, specializiranega za video igre z zgodovinskim ozadjem (Versailles, Pompéi, Egypte), vedno manj tovrstnih iger.

- (91) Davčni dobropis na podlagi meril iz oddelka 5 te odločbe mora z zmanjšanjem proizvodnih stroškov spodbuditi proizvodnjo video iger s kulturno vsebino v primerjavi z igrami, ki so namenjene le zabavi. Zato je treba zaključiti, da ima lahko ukrep spodbujevalni učinek, ki ustreza njegovemu cilju.

#### Sorazmernost

- (92) Komisija ugotavlja, da je intenzivnost pomoči le 20 %, kar je v primerjavi z intenzivnostjo pomoči, ki se običajno dodeljuje na kulturnem področju, sorazmerno malo. Običajna intenzivnost pomoči, dodeljene na področju kinematografije ali avdiovizualne proizvodnje, je 50 %.

<sup>(23)</sup> Glej na primer Odločbo z dne 16. maja 2006 o sodbi št. 45/06 – Davčni dobropis za fonografsko proizvodnjo (UL C 293, 2.12.2006, str. 6) in Odločbo z dne 22. marca 2006 o sodbi št. 84/04 in sodbi št. 95/05 – Režimi pomoči za kinematografijo in avdiovizualni sektor (UL C 159, 30.6.2005, str. 24).

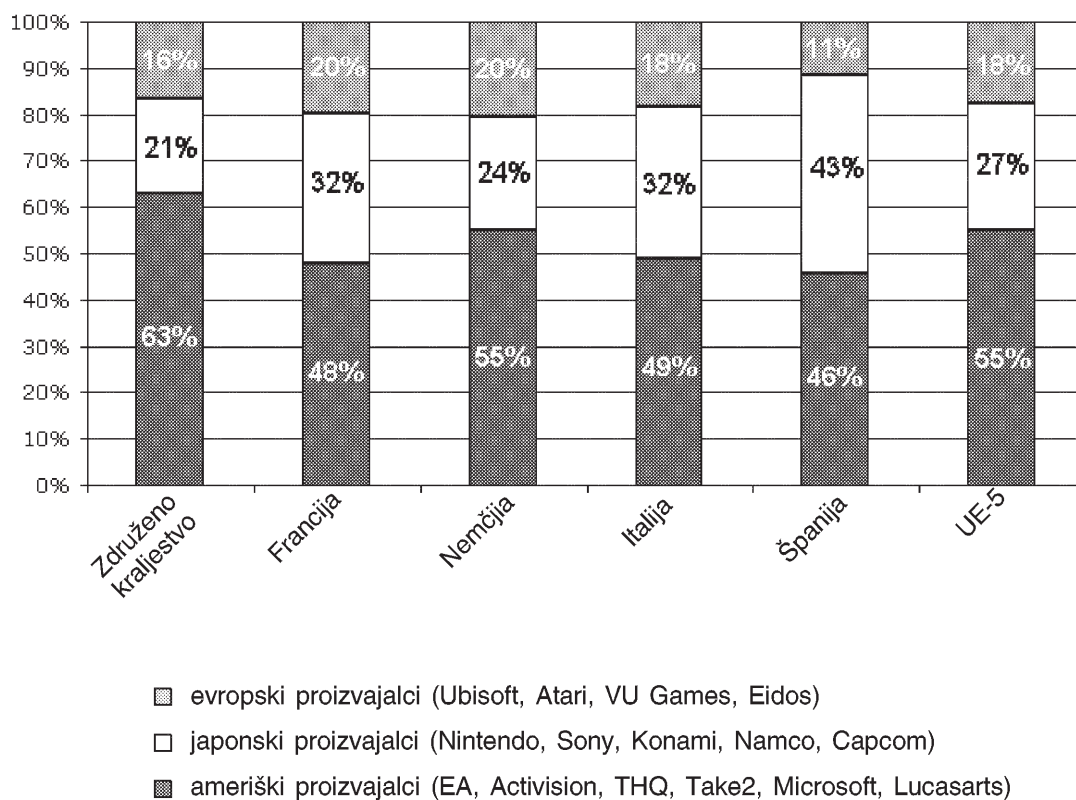
<sup>(24)</sup> Viri: Digital Broadband content – the online computer and video game industry, OECD, dokument DSTI/ICCP/IE(2004)13/FINAL, objavljen 12.5.2005; poročilo g. Friesa za ministra za gospodarstvo, finance in industrijo Francisa Mera in ministrice, zadolženo za industrijo, Nicole Fontaine. – Predlogi za razvoj industrije video iger v Franciji (22. december 2003).

- (93) Razen tega Komisija ugotavlja, da je zdaj osnova upravičenih stroškov pravilno in natančno določena: tako se upoštevajo le obratovalni stroški (brez stroškov za osebje in nadomestil za amortizacijo osnovnih sredstev), ki jih dejansko krije upravičenec do pomoči. Ta vrsta izdatkov ni več pavšalno določena v višini 75 % stroškov za zaposlene.
- (94) Zato je ustrezno zaključiti, da je ukrep sorazmeren. Razen tega zaskrbljenost združenja ISFE v zvezi s tveganjem za navzkrižno subvencioniranje kulturnih in komercialnih iger ni več utemeljena, ker se upoštevajo

le stroški, ki dejansko nastanejo pri proizvodnji upravičenih iger.

*Ali so izkrivljanje konkurence in vplivi na trgovino omejeni, tako da je splošni rezultat pomoči pozitiven?*

- (95) Na podlagi podatkov, ki so jih predložili francoski organi, se zdi, da sta glavna tekmeca na trgu za video igre Japonska in Severna Amerika. Tržni deleži evropskih založnikov na glavnih evropskih trgih leta 2005 niso nikoli presegli 20 %, povprečno pa so dosegali 18 %, kot kaže naslednji graf:



- (96) Ti podatki so v skladu s seznamom 50 najbolj prodanih iger v Franciji leta 2006, ki ga je predložilo združenje ISFE. Med njimi so 21 iger izdala japonska podjetja, 19 ameriška in 10 evropska podjetja. Podatke potrjuje tudi razvrstitev podjetij za proizvodnjo video iger glede na promet, ki jo je leta 2003 sestavil Evropski avdiovizualni observatorij in iz katere je razvidno, da so na prvih štirih mestih japonska in ameriška podjetja.
- (97) Očitno je, da so tržni deleži francoskih založnikov, ki imajo posredne koristi davčnega dobropisa, če izdajajo

video igre, proizvedene v studiih, ki so upravičeni do davčnega dobropisa, manjši: leta 2005 so bili deleži treh glavnih francoskih založnikov Ubisoft, Atari in VUGames na založniškem trgu za video igre, ki ga sestavlja pet držav članic z grafa iz uvedne izjave 95, 6,4 %, 3,5 % in 4,4 %. Razen tega so studii teh založnikov, ki imajo sedež v Franciji, le malo prispevali k tržnim deležem teh založnikov: 25 % za Ubisoft (ali 1,6 % trga, ki ga sestavlja pet držav članic), 10 % za Atari (ali 0,35 %) in 2 % za VUGames (zanemarljiv delež).



- (98) Poudariti je treba tudi, da se bo subvencioniral sorazmerno majhen odstotek video iger, izdelanih v Franciji: simulacija v zvezi z video igrami, izdelanimi v Franciji v obdobju 2005–2006, kaže, da je lahko načeloma le 30 % teh iger upravičenih do davčnega dobropisa.
- (99) Razen tega je treba poudariti, da so tudi združenja proizvajalcev video iger, ki so po sprožitvi postopka sestavila pripombe, na primer TIGA, GAME, APOM in EGDF, poudarila šibek vpliv ukrepa na njihove nacionalne industrije. Tako je EGDF, ki predstavlja 500 studiev v desetih državah članicah, zlasti poudaril, da bo tako priglasi ukrep, ki omogoča do 20-odstotno financiranje 15–30 projektov na dve leti, povzročil le manjše izkrivljanje, če se da na trg 1 500 video iger na leto. Te pripombe so še pomembnejše, ker so bile sestavljene na podlagi projekta, opisanega v odločitvi o sprožitvi postopka, katerega področje uporabe se je pozneje omejilo.
- (100) Kot ugotavlja GAME, bi lahko ukrep negativno vplival na trgovino, ker se v prvotnem predlogu Francije med upravičene stroške niso vključili stroški za podizvajanje. To bi lahko upravičena podjetja spodbudilo k internalizaciji svojih stroškov, namesto uporabe podizvajanja, ki je v tem sektorju običajna praksa. To bi škodilo zlasti podjetjem s sedežem v drugih državah članicah in bi torej ogrozilo trgovino znotraj Skupnosti. Vendar je tak negativen vpliv onemogočen, ker so francoski organi sklenili, da izdatke za podizvajanje vključijo med upravičene stroške do zgornje meje 1 milijona EUR na projekt.
- (101) Komisija meni, da je ta meja, utemeljena s proračunskimi razlogi, v tem primeru sprejemljiva, če v praksi ne more vplivati na večino video iger, izdelanih v Franciji. V skladu z informacijami, ki so jih predložili francoski organi, so bili proračuni za proizvodnjo pri 64 od 74 video iger, vključenih v simulacijo, manjši od 2 milijonov EUR, proračuni osmih iger so bili med dvema in petimi milijoni EUR, proračuna za proizvodnjo dveh iger pa sta bila večja od petih milijonov EUR. Ob upoštevanju te povprečne ravni proračuna za proizvodnjo se zdi, da zgornja meja v višini enega milijona EUR za izdatke za podizvajanje ne more resno omejevati podizvajanja. Komisija si glede na spreminjanje proračunov za proizvodnjo video iger v Franciji pridržuje pravico, da ponovno razmisli o višini te zgornje meje, ko se bo ta ukrep pomoči ponovno priglasil v štirih letih po njegovem začetku veljavnosti v skladu z obveznostmi francoskih organov.
- (102) Razen tega Komisija ocenjuje, da bo vpliv davčnega dobropisa na konkurenco še manjši, ker je trg za video igre velik trg, ki je na primer leta 2003 v Združenih državah dosegel 21 milijard USD, z visoko dolgoročno rastjo, ki je ocenjena na 13 % letno, in sorazmerno fiksnimi cenami.
- (103) Na koncu Komisija ugotavlja, da sta dve tretji stranki izpostavili možnost negativnega vpliva ukrepa na trgovino in konkurenco. ISFE je navedel, da bi lahko ukrep povzročil selitev naložb v Francijo, ADESE pa je poudaril možnost negativnega vpliva ukrepa zlasti na špansko industrijo. Vendar te tretje stranke niso predložile nobenih številčnih podatkov ali natančnega pojasnila, kar bi Komisiji omogočilo oceno mogočega tveganja. Komisija med drugim ugotavlja, da ISFE in ADESE predstavljata založnike in distributerje video iger. Kot je že pojasnjeno v uvodni izjavi (37), so združenja proizvajalcev, ki zastopajo neposredne tekmece mogočih upravičencev do pomoči, sklenila, da je takšno tveganje v zvezi s konkurenco mogoče izključiti. Razen tega Komisija ocenjuje, da razvojni studii, upravičeni do dobropisa, ne morejo uveljavljati tržne moči nasproti založnikom, kot je navedeno v uvodni izjavi (90). Ubisoft, eden od glavnih francoskih založnikov, je v svojih pripombah prav tako poudaril koristnost pomoči, ki omogoča tudi zmanjšanje finančnih tveganj za te založnike z zmanjšanjem proizvodnih stroškov za video igre in oblikovanje evropske ponudbe.
- (104) Razen tega Komisija ocenjuje, da obseg uporabe davčnega dobropisa ni tolikšen, da bi lahko vplival na odločitve podjetij o kraju naložb, ob upoštevanju ostalih elementov takšnih odločitev, zlasti pogojev zaposlovanja in plačnih pogojev. Komisija zlasti v zvezi z vplivom ukrepa na špansko industrijo na podlagi grafa iz uvodne izjave (95) ugotavlja tudi, da je v Španiji tržni delež evropskih založnikov najmanjši. V nasprotju z navedbami združenja ADESE, ki ni predložilo natančnejših podatkov, je treba ugotoviti, da ta ukrep pomoči v Španiji verjetno ne bo imel večjega vpliva kot v ostalih državah članicah.
- (105) Ob upoštevanju navedenih ugotovitev Komisija ocenjuje, da učinek pomoči ni krepitev tržne moči upravičenih podjetij ali omejevanje dinamičnih spodbud za udeležence na trgu, ampak povečanje raznolikosti ponudbe na trgu. Zato je primerno zaključiti, da so izkrivljanje konkurence in vplivi ukrepa na trgovino omejeni, tako da je splošni rezultat pomoči pozitiven. Davčni dobropis za izdelavo video iger je torej v skladu s členom 87(3)(d) Pogodbe ES združljiv s skupnim trgovom –



SPREJELA NASLEDNJO ODLOČBO:

*Člen 1*

Ukrep Francije, ki uvaja davčni dobropis za izdelavo video iger, je v skladu s členom 87(3)(d) Pogodbe ES združljiv s skupnim trgom.

*Člen 2*

Ta odločba je naslovljena na Francosko republiko.

V Bruslju, dne 11. decembra 2007

*Za Komisijo*  
Neelie KROES  
Članica Komisije

---