

II

(Nezakonodajni akti)

SKLEPI

SKLEP KOMISIJE

z dne 27. marca 2014

o shemi državne pomoči SA.36139 (13/C) (ex 13/N),

ki jo namerava Združeno kraljestvo izvesti za videoigre

(notificirano pod dokumentarno številko C(2014) 1786)

(Besedilo v angleškem jeziku je edino verodostojno)

(Besedilo velja za EGP)

(2014/764/EU)

EVROPSKA KOMISIJA JE –

ob upoštevanju Pogodbe o delovanju Evropske unije in zlasti prvega pododstavka člena 108(2) Pogodbe,

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

po pozivu vsem zainteresiranim stranem, naj predložijo svoje pripombe v skladu z navedenimi določbami ⁽¹⁾, in ob upoštevanju teh pripomb,

ob upoštevanju naslednjega:

I. POSTOPEK

- (1) Združeno kraljestvo je 25. januarja 2013 obvestilo Komisijo, da namerava uvesti davčno olajšavo za videoigre od 1. aprila 2013 do 31. marca 2017. Komisija je z dopisom z dne 7. marca 2013 zahtevala dodatne informacije, ki jih je Združeno kraljestvo posredovalo z dopisom z dne 22. marca 2013.
- (2) Z dopisom z dne 16. aprila 2013 je Komisija obvestila Združeno kraljestvo, da bo začela postopek v skladu s členom 108(2) Pogodbe v zvezi z načrtovanim ukrepom pomoči.
- (3) Sklep Komisije, da začne postopek (v nadaljnjem besedilu: sklep o začetku postopka), je bil objavljen v *Uradnem listu Evropske unije* ⁽²⁾. Komisija je pozvala zainteresirane strani, naj predložijo svoje pripombe.
- (4) Združeno kraljestvo je predložilo svoje pripombe na sklep z dopisom z dne 17. maja 2013. Komisija je prejela tudi pripombe zainteresiranih strani. Posredovala jih je Združenemu kraljestvu in mu omogočila, da nanje odgovori; njegove pripombe je prejela z dopisi z dne 22. avgusta 2013. Komisija je z dopisom z dne 7. oktobra 2013 pozvala Združeno kraljestvo k predložitvi dodatnih informacij. Združeno kraljestvo je odgovorilo z dopisom z dne 4. novembra 2013.

⁽¹⁾ Odločitev Komisije v Zadevi SA.36139 – Davčna olajšava Združenega kraljestva za video igre (UL C 152, 30.5.2013, str. 24).

⁽²⁾ Primerjaj opombo št. 1.

II. OPIS UKREPA IN RAZLOGI ZA ZAČETEK POSTOPKA

- (5) Cilj ukrepa davčne olajšave Združenega kraljestva za videoigre je zagotoviti spodbudo za razvijalce videoiger, da bi izdelovali britansko ali evropsko kulturno obarvane videoigre. Ukrep je oblikovan po vzoru davčne spodbude Združenega kraljestva za filme, ki jo je Komisija odobrila leta 2006 ⁽³⁾ in leta 2011 ⁽⁴⁾ podaljšala do 31. decembra 2015.
- (6) Predlagani splošni proračun ukrepa, ki naj bi trajal do marca 2017, znaša 115 milijonov GBP. Načrtovani odhodki za finančno leto 2013/2014 znašajo 10 milijonov GBP, v naslednjih treh finančnih letih pa po 35 milijonov GBP na leto. Pomoč financira finančno ministrstvo. Enota za certificiranje Britanskega filmskega inštituta bo odgovorna za ocenjevanje vlog za certificiranje britanskih kulturnih iger.
- (7) Družbe, za katere velja davek od dohodka pravnih oseb Združenega kraljestva in razvijajo videoigre, ki izpolnjujejo pogoje, bi lahko uveljavljale davčno olajšavo za odhodke za blago in storitve, uporabljene ali porabljene v Združenem kraljestvu, v višini največ 25 % proračuna za produkcijo. Olajšava se izračuna tako, da se od obdavčljivega prihodka, ki ga določajo prihodki od videoigre, dodatno odštejejo upravičeni odhodki produkcije. Vendar se lahko dodatno odšteje največ 80 % proračuna za produkcijo. Če je upravičenec v obračunskem obdobju utrpel izgubo, lahko zahteva plačljivi davčni dobropis. Vsaka izguba zaradi tega se lahko preda za plačljivi davčni dobropis. V skladu z oddelkom 1217CF(3) osnutka o spremembi Zakona o davku od dohodka pravnih oseb iz leta 2009 so upravičeni odhodki omejeni na temeljne odhodke za ustvarjanje, produkcijo in preskušanje iger.
- (8) Za davčno olajšavo Združenega kraljestva za videoigre velja podoben kulturni test kot za davčno spodbudo Združenega kraljestva za filme. Oba testa sta razdeljena na štiri oddelke: kulturna vsebina, kulturni prispevek, uporaba kulturnih središč Združenega kraljestva in sodelovanje kulturnih delavcev, ki so državljani ali prebivalci Združenega kraljestva ali EGP.
- (9) Ker se priglašeni ukrep financira z odbitjem davkov, ki se običajno dolgujejo državnemu proračunu, ukrep financira država. Videoigre se izdelujejo v več državah članicah in obstaja notranji trg za takšne videoigre. Podpora tem igram zato lahko vpliva na trgovino in konkurenco med državami članicami. Glede na to je Komisija v sklepu o začetku postopka ugotovila, da ukrep pomeni državno pomoč v smislu člena 107(1) Pogodbe. Komisija je tudi izrazila dvom, da bi se pomoč lahko štela za združljivo z notranjim trgovom.
- (10) Prvič, Komisija je izrazila dvom o nujnosti ali sorazmernosti vključitve pogojev vezanosti na ozemlje v takšno pomoč. Združeno kraljestvo je predlagano shemo zasnovalo na podlagi sheme davčne spodbude Združenega kraljestva za filme. Zato je predlagalo, da bi bila davčna olajšava na voljo le za odhodke za blago ali storitve, uporabljene ali porabljene v Združenem kraljestvu. Vendar shema spodbude za filme uporablja posebno izjemo pri običajni prepovedi ozemeljskih omejitev, ki je v sporočilu o kinematografiji ⁽⁵⁾ dovoljena le v zvezi s podporo za produkcijo filmov in televizijskih oddaj in ne v zvezi z videoigrami.
- (11) Drugič, Komisija je izrazila dvom, da je pomoč igram nujna, saj so igre hitro rastoči trg. Združeno kraljestvo ni predložilo prepričljivih dokazov o tržni nepopolnosti, ki bi ob odsotnosti državne pomoči privedla do nezadostne produkcije videoiger, ki so britansko kulturno obarvane.
- (12) Poleg tega Združeno kraljestvo meni, da je davčna olajšava Združenega kraljestva za videoigre združljiva z notranjim trgovom v skladu s členom 107(3)(d) Pogodbe. Vendar Komisije niso prepričali, da bi kulturni test, ki ga je predlagalo Združeno kraljestvo, v praksi privedel do selektivne določitve omejenega števila videoiger take kulturne kakovosti, ki je trg ne ponuja v zadostni meri brez pomoči in bi bila bistvena za to, da bi bile v videoigrah predstavljene in upoštewane britanske in evropske kulturne teme.

⁽³⁾ Odločitev Komisije z dne 22. novembra 2006 v zadevi N 461/2005, UK Film Tax Incentive (davčna spodbuda Združenega kraljestva za filme) (UL C 9, 13.1.2007, str. 1).

⁽⁴⁾ Odločitev Komisije z dne 27. januarja 2011 v zadevi SA.33234, UK Film Tax Incentive Extension (podaljšanje davčne spodbude Združenega kraljestva za filme) (UL C 142, 22.5.2012, str. 1).

⁽⁵⁾ Sporočilo Komisije o državni pomoči za filmsko produkcijo in produkcijo drugih avdiovizualnih del (UL C 332, 15.11.2013, str. 1); tako je bilo tudi v Sporočilu o nekaterih pravnih vidikih v zvezi s kinematografskimi in drugimi avdiovizualnimi deli iz leta 2001 (UL C 43, 16.2.2002, str. 6), ki je veljalo ob začetku postopka v skladu s členom 108(2) PDEU.

- (13) Komisija je izrazila pomislek, da bi pomoč lahko spodbudila tekmovanje za subvencije v Uniji, in podvomila, da bi možna izkrivljanja konkurence izravnali kakršni koli pozitivni učinki.

III. PRIPOMBE ZAINTERESIRANIH STRANI

- (14) Komisija je prejela pripombe ene države članice, in sicer Francije, nacionalnih združenj razvijalcev iger iz Združenega kraljestva, Francije, Nemčije in s Finske, Evropske zveze razvijalcev iger (EGDF), javnih organov Združenega kraljestva, vključenih v promocijo filmov, izdajatelja televizijskega programa ter trgovinskih združenj za filmsko produkcijo iz Združenega kraljestva. Vse strani, ki so prispevale pripombe, so poudarile kulturno kakovost in pomen, ki ju lahko imajo igre. Po njihovem mnenju je premalo tržnih spodbud za produkcijo iger, pomembnejših v kulturnem smislu. Vse strani so menile, da ni nevarnosti tekmovanja za subvencije med državami članicami.
- (15) Glede nujnosti pomoči so zainteresirane strani poudarile, da Združeno kraljestvo izgublja vodilni položaj na trgu videoiger, saj se je leta 2012 manj kot 10 % iger, danih na trg Združenega kraljestva, razvilo v Združenem kraljestvu; na trgu prevladujeta Severna Amerika in Azija, prišlo pa je tudi do odhoda zaposlenih v Kanado. Strani, ki so prispevale pripombe, so opozorile tudi na dejstvo, da bi bil glavni izziv držav članic obravnavanje konkurence iz tretjih držav, ki izdatno subvencionirajo igre, zlasti Kanada.
- (16) Združenje neodvisnih razvijalcev iger iz Združenega kraljestva (TIGA) je predložilo številne primere načrtov in projektov za videoigre iz Združenega kraljestva/Evropske, ki bi se jih lahko uresničilo z davčnimi olajšavami, do katerih pa ni prišlo. Združenje za interaktivno zabavo Združenega kraljestva (Ukie), ki zastopa industrijo iger in interaktivne zabave, je pripomnilo, da bi bili razvijalci iger na svetovnem trgu iger prisiljeni nameniti proizvode najširšemu možnemu trgu. To bi predvsem pomenilo, da bi morali biti proizvodi dostopni severnoamerškemu trgu in v vse večji meri trgom na Daljnem vzhodu ter da bi morali izpolnjevati kulturne norme in pričakovanja tamkajšnjega trga. Zaradi tega bi bili razvijalci iger v Evropi pod nenehnim pritiskom, da ne smejo izpostavljati pomena evropsko kulturno obarvanih elementov svojih iger, če želijo prodajati svetovnemu občinstvu. Zato bi razvijalci evropsko kulturno obarvanih iger težje pridobili zasebna sredstva. Združenje Ukie je zato menilo, da bi pomoč pomagala odpraviti tržno nepopolnost.
- (17) Francija je omenila težnjo, da igre vse pogosteje sledijo „mednarodnim stereotipom“.
- (18) Po drugi strani je združenje TIGA poročalo, da neodvisni razvijalci iz Združenega kraljestva 54 % prometa ustvarijo s prodajo v Veliki Britaniji. To bi lahko pomenilo, da kupci iz Združenega kraljestva dajejo veliko prednost domačim produkcijam. Poleg tega se je po podatkih združenja TIGA v tem sektorju med letoma 2008 in 2011 več podjetji ustanovilo (216) kot zaprlo (197).
- (19) Glede morebitnega izkrivljanja konkurence med državami članicami je združenje TIGA priznalo, da nižji stroški vplivajo na odločitve o lokaciji družb, ki proizvajajo videoigre, vendar je menilo, da bi glavno izkrivljanje izhajalo iz tretjih držav, kot je Kanada, v katerih bi industrija rastla zaradi javne podpore. Po podatkih združenja TIGA se je med letoma 2008 in 2010 zaposlovanje v tem sektorju v Kanadi povečalo za 33 %, medtem ko se je v Združenem kraljestvu zmanjšalo za 9 %.

IV. PRIPOMBE ZDRUŽENEGA KRALJESTVA

1. Obveznosti teritorializacije porabe

- (20) Potem ko je Komisija izrazila dvome o primernosti pogojev teritorializacije porabe v testu o „uporabljenem ali porabljenem v Združenem kraljestvu“, se je Združeno kraljestvo lotilo obravnave teh pomislekov in spremenilo predlagano zakonodajo iz „uporabljenega ali porabljenega v Združenem kraljestvu“ v „porabljenega v Evropskem gospodarskem prostoru (EGP)“ ter pojasnilo, da je lahko do olajšave upravičen vsak odhodek, ki nastane v EGP. Poleg tega si bodo prizadevali omejiti znesek stroškov za podizvajanje, ki so upravičeni do financiranja. Producent, ki je

deležen podpore, lahko porabi do 1 milijon EUR upravičenih temeljnih odhodkov na projekt za podizvajalce v skladu z davčno olajšavo za videoigre v Franciji⁽⁶⁾. To zagotavlja, da bistveni del razvoja igre opravi sam upravičenec.

- (21) Združeno kraljestvo meni, da ta omejitev upravičenosti stroškov za podizvajanje neznatno učinkuje na trgovino med državami članicami. Razprave z različnimi predstavniki industrije videoiger, med drugim s predstavniki majhnih in velikih razvijalcev, so pokazale, da je razvoj videoiger tako kot drugi ustvarjalni sektorji postopek z veliko sodelovanja, pri katerem se temeljne razvojne dejavnosti (kot so programiranje, oblikovanje in grafično oblikovanje) običajno izvajajo na isti lokaciji.

2. Nujnost pomoči

- (22) Glede nujnosti pomoči zaradi nezadostne produkcije kulturnih iger je Združeno kraljestvo predložilo dokaz, da se število takšnih iger zmanjšuje tako v relativnem kot v absolutnem smislu. Združeno kraljestvo se na splošno strinja, da je sektor videoiger dinamičen in v porastu. Vendar se je leta 2012 manj kot 10 % iger, danih na trg Združenega kraljestva, razvilo v Združenem kraljestvu v primerjavi s 16 % leta 2008. Združeno kraljestvo je opravilo tudi nadaljnjo analizo iger, danih na trg Združenega kraljestva v obdobju 2003–2012. Podatki kažejo, da se število britansko kulturno obarvanih iger stalno zmanjšuje, njihov tržni delež pa se je z 9 % vseh iger, danih na trg Združenega kraljestva (vključno z igrami iz drugih držav), leta 2003 močno zmanjšal na 4 % leta 2006 in je v obdobju 2009–2012 ostal pri 3 %. Kulturni test bi leta 2003 opravilo 41 % iger, razvitih v Združenem kraljestvu, leta 2012 pa le približno 25 %.
- (23) Združeno kraljestvo se strinja, da je povečanje števila iger za pametne telefone odpravilo določene ovire za vstop manjših razvijalcev, ki si prizadevajo vstopiti na trg videoiger. Podatki iz leta 2011 dejansko kažejo, da se je število videoiger, ki jih razvijejo zagonška podjetja, v prejšnjem letu povečalo. Vendar v zvezi z vsebino iger anketa Univerze Abertay, opravljena v okviru programa za izdelavo prototipov videoiger, kaže, da od 306 predlogov mobilnih in spletnih iger, ki so jih univerzi v zadnjih 2 letih predložila mala in mikro podjetja iz celotnega Združenega kraljestva, velika večina (255) ni imela ne okolja ne osebe ne zgodbe iz Združenega kraljestva⁽⁷⁾.
- (24) To bi bilo mogoče pojasniti z dejstvom, da imajo kulturno pomembne igre lahko enake stroške produkcije kot „svetovne igre“, vendar znatno manjši trg. Njihova produkcija bi tako vključevala večje gospodarsko tveganje. Tako bi bila vsebina z britansko ali evropsko kulturo manj gospodarsko uspešna od bolj globalizirane vsebine. Mednarodni založniki in domači razvijalci verjetno ne bi tvegali s produkcijo kulturno pomembne vsebine in bi namesto tega ustvarjali bolj splošno vsebino za mednarodne trge.
- (25) V anketi Združenega kraljestva je bilo ugotovljeno, da britansko kulturno obarvani elementi pripovedi v igrah izginjajo zaradi prizadevanj za sklenitev svetovnih založniških poslov, ki so potrebni za financiranje razvoja iger in zagotavljanje preživetja razvijalca. Skoraj tri četrtine britanskih razvijalcev videoiger je trdilo, da se je razvoj originalne intelektualne lastnine v preteklih petih letih upočasnil ali ustavil. V anketi je bilo ugotovljeno, da je veliko razvijalcev moralo spremeniti kulturno vsebino svojih iger zaradi izpolnjevanja gospodarskih zahtev. Triinpetdeset odstotkov anketirancev je dejalo, da so osebe in okolje oddaljili od britanskih ali evropskih tem.
- (26) Glede na to bi spodbujevalni cilji financiranja vključevali zagotovitev gospodarske uspešnosti verjetno neekonomičnih kulturnih proizvodov, s čimer bi se spodbudila produkcija novih kulturnih proizvodov, ki brez davčne olajšave ne bi bili izdelani, ter podporo razvoju spretnosti in znanja za vzdržno produkcijo kulturnih proizvodov, zadevnih britanskih videoiger/videoiger EGP.

3. Diskriminacijski kulturni test

- (27) V zvezi s kulturnim testom, ki zagotavlja, da shema zajema le tipično kulturne igre, je Združeno kraljestvo pojasnilo, prvič, da ima davčni organ (HM Revenue & Customs – „HMRC“) namensko in posebno „enoto za ustvarjalne industrije“, ki bo odgovorna za upravljanje in nadzor zahtevkov za davčno olajšavo za videoigre. Enota

⁽⁶⁾ Odločitev Komisije z dne 25. aprila 2012 v zadevi SA.33943 Prolongation du régime d'aide (podaljšanje sheme pomoči) C 47/06 – *Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo* (davčni dobropis za izdelavo videoiger) (UL C 230, 1.8.2012, str. 3).

⁽⁷⁾ Univerza je podatke zbrala v okviru svojega programa za izdelavo prototipov videoiger, ki naj bi malim podjetjem pomagal, da svoje igre razvijejo v delovne prototipe.

bo opravila oceno tveganja zahtevkov, ta postopek pa vključuje zagotavljanje ustreznega upoštevanja predpisov o izpolnjevanju pogojev. Zato je za uporabo testa vzpostavljen jasen postopek.

- (28) V zvezi z elementi testa, ki pomagajo določiti kulturno kakovost igre, je Združeno kraljestvo pojasnilo, da je večina točk, ki jih je mogoče doseči v predlaganem kulturnem testu, povezanih z vsebino. Do 20 točk od 31 je povezanih s kulturno vsebino in prispevkom igre. Ta vključuje elemente kot so kraj, na katerem se zgodba odvija, glavne vloge, področje, ki ga igra obravnava, uporaba angleškega jezika ter odraz britanske kulture in dediščine. Le 3 točke so povezane z lokacijo razvojne dejavnosti, preostalih 8 točk pa je mogoče doseči, če je zadevni kulturni delavec (scenarist, skladatelj, oblikovalec, umetnik ali programer) državljan ali prebivalec Združenega kraljestva ali EGP. Predlagani test ima zato veliko večji poudarek na vsebini kot na lokaciji dejavnosti. Ta poudarek na vsebini nadalje krepi uporaba pravila glede minimalne kulturne vsebine („pravilo zlatih točk“), ki bo zagotovilo, da bodo test opravile le igre z zadostnim številom točk za kulturno vsebino.
- (29) Ta poudarek na vsebini pomeni omejitev splošnega področja uporabe olajšave. Združeno kraljestvo je opravilo analizo iger, ki so bile dane na trg v tej državi v letih 2006, 2009 in 2012, in naknadno uporabilo kulturni test za vse igre iz Združenega kraljestva, ki so bile dane na trg v tem obdobju. Od 822 iger, ki so bile dane na trg Združenega kraljestva leta 2012, so jih le 74 naredili razvijalci iz Združenega kraljestva, od teh pa bi jih 25,7 % (19 iger) opravilo kulturni test, če bi obstajal. Za leti 2006 in 2009 je test pokazal, da bi delež takšnih iger med igrami, ki so bile razvite v Združenem kraljestvu, znašal približno 27 %, medtem ko bi njihov delež med vsemi igrami, danimi na trg Združenega kraljestva, znašal 3–4 %.
- (30) Združeno kraljestvo meni, da je 25,7-odstotna uspešnost v območju, ki ga je Komisija sprejela v primeru francoske davčne spodbude za videoigre⁽⁸⁾. V navedeni odločitvi je Komisija ugotovila, da dejstvo, da je izbranih skoraj 30 % iger, kaže na to, da je Francija pripravila merila, ki zagotavljajo, da je vsebina videoiger, upravičenih do davčne olajšave, resnično kulturna. Tudi Združeno kraljestvo meni, da je kulturni test za videoigre dovolj omejevalen, da je pomoč namenjena videoigram z britansko kulturo/kulturo EGP.
- (31) Združeno kraljestvo se je poleg tega strinjalo, da shemo kot začetni pilotni projekt priglasijo za štiri leta, ta čas pa bo uporabljalo za spremljanje olajšave in zagotavljanje, da se bo uporabljala, kot je predvideno.

4. Tekmovanje za subvencije

- (32) V zvezi s pomislekom Komisije, da bi pomoč lahko spodbudila tekmovanje za subvencije v Uniji, ki bi privedlo do neupravičenega izkrivljanja konkurence, je Združeno kraljestvo pripomnilo, da bi bil dokaz takšnega tekmovanja za subvencije, če bi veliko število držav članic s shemami povečevalo konkurenčnost svojih domačih sektorjev. Združeno kraljestvo meni, da to ni verjetno. Čeprav so davčne ugodnosti lahko odločilne pri odločanju o lokaciji podjetja, je pomoč predvsem odgovor na davčno olajšavo Kanade, Združenih držav Amerike in Južne Koreje. Francija je trenutno edina druga država članica, ki zagotavlja davčno spodbudo za produkcijo kulturno pomembnih videoiger.
- (33) Poleg tega bi bilo tekmovanje za subvencije osredotočeno samo na gospodarsko konkurenco in ne bi imelo nobenih kulturnih omejitev. Dejstvo, da bi si dve ali več držav prizadevalo zaščititi proizvodnjo določenih kulturnih proizvodov (v skladu z dogovorjenim kulturnim testom), ne bi pomenilo tekmovanja za subvencije.
- (34) Namen predlagane pomoči je zaščititi produkcijo kulturnih britanskih/evropskih videoiger, kot taka pa bo pomoč zagotovila olajšavo le za del videoiger, ki se razvijajo v Združenem kraljestvu in Evropi, ter podprla le majhen znesek vseh odhodkov za razvoj videoiger. Združeno kraljestvo po razpravah z industrijo ocenjuje, da bo le

⁽⁸⁾ Odločba Komisije 2008/354/ES z dne 11. decembra 2007 o državni pomoči C 47/06 (ex N 648/05) – Davčni dobropis za izdelavo videoiger (UL L 118, 6.5.2008, str. 16).

približno 10 % kulturno britanskih/evropskih videoiger imelo proračun, višji od 5 milijonov GBP. Odhodki za razvoj bodo pri večini iger znatno manjši.

V. OCENA UKREPA POMOČI

1. Opredelitev državne pomoči

- (35) V skladu s členom 107(1) Pogodbe je v zvezi s pomočjo, ki jo dodeli država članica, 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 z notranjim trgovom, kolikor prizadene trgovino med državami članicami.
- (36) Podpora produkciji videoiger na podlagi odobritve organa HMRC z davčno olajšavo zagotavlja finančno prednost podjetjem v sektorju produkcije videoiger na stroške proračuna finančnega ministrstva, zato se odobri iz državnih sredstev in gre v breme države. Ukrep ja oblikovan tako, da upravičenim podjetjem zniža stroške produkcije, kar jim zagotavlja gospodarsko prednost. Omejen je na podjetja v sektorju videoiger in je zato selektiven. Ukrep vpliva na trgovino in konkurenco med državami članicami, saj se igre proizvajajo tudi v drugih državah članicah, prodajajo pa se na mednarodnem trgu. Glede na to pomeni državno pomoč v smislu člena 107(1) Pogodbe.

2. Združljivost pomoči z notranjim trgovom

- (37) V zvezi s splošno zakonitostjo sheme Komisija ugotavlja, da je Združeno kraljestvo umaknilo klavzulo o teritorializaciji porabe, ki je bila po mnenju Komisije problematična z vidika svoboščin notranjega trga, in sicer pretoka blaga in opravljanja storitev. Združeno kraljestvo se je strinjalo, da omeji znesek stroškov za podizvajanje, ki so upravičeni do pomoči, na 1 milijon GBP.
- (38) Komisija meni, da je ta meja sprejemljiva v tej zadevi, saj se v praksi glede na to velikost proračunov za produkcijo zdi, da zgornja meja v višini 1 milijona GBP za odhodke za podizvajanje verjetno ne more znatno ovirati uporabe podizvajalcev. Združeno kraljestvo pričakuje, da bo večina videoiger, ki jih zajema njihov kulturni test, imela proračun za produkcijo, nižji od 1 milijona GBP. Le približno 10 % navedenih videoiger bi imelo proračun višji od 5 milijonov GBP. Komisija si glede na spreminjanje proračunov za produkcijo videoiger v Združenem kraljestvu 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 Združenega kraljestva.
- (39) Združeno kraljestvo namerava utemeljiti podporo razvoju iger kot pomoč za pospeševanje kulture. Glede na to bi bilo treba opraviti oceno na podlagi člena 107(3)(d) Pogodbe. Komisija ni pripravila smernic za uporabo te določbe za pomoč igram. Vendar je v sporočilu o kinematografiji navedena možnost dodelitve pomoči igram. V odstavku 24 navedenega sporočila je navedeno, da se bodo vsi ukrepi pomoči v podporo igram še naprej obravnavali za vsak primer posebej. Vendar bi Komisija uporabila merila intenzivnosti pomoči iz sporočila o kinematografiji, če bi bila dokazana potreba po shemi pomoči, namenjene igram s kulturnim ali izobraževalnim namenom.
- (40) Komisija mora zato oceniti združljivost ukrepa neposredno na podlagi člena 107(3)(d) Pogodbe. Preveriti bo morala, ali ukrep služi pospeševanju kulture ter ali ne škoduje trgovinskim pogojem in konkurenci v Uniji v obsegu, ki je v nasprotju s skupnimi interesi. To pomeni, da mora biti primeren instrument za uresničitev tega cilja, zlasti da brez te podpore ne bi bilo dovolj spodbude, da bi udeleženci na trgu izdelali zeleno vrsto iger. Kar zadeva sorazmernost pomoči, se lahko po analogiji uporabijo najvišje intenzivnosti pomoči, ki so določene v sporočilu o kinematografiji. Komisija je ocenila kulturni cilj in nujnost pomoči za določene videoigre v dveh odločitvah o podpori igram v Franciji, ki sta navedeni zgoraj v odstavkih 20 in 30.

(a) Pospeševanje kulture

- (41) Da bi bila pomoč iger, kot jo predlaga Združeno kraljestvo, združljiva s členom 107(3)(d) Pogodbe, mora služiti pospeševanju kulture. Komisija je na podlagi sprememb sheme in dodatnih dokazov, ki jih je predložilo Združeno kraljestvo, prepričana, da bodo organi Združenega kraljestva uporabili resnično selektiven kulturni test, ki bo zagotovil, da se pomoč dodeli le za pospeševanje kulture v skladu s členom 107(3)(d) Pogodbe.
- (42) Prvič, Komisija se seznanja z obrazložitvami Združenega kraljestva glede testa, ki služi določitvi kulturne kakovosti igre (uvodne izjave 27 do 29): večina točk, ki jih je mogoče doseči v predlaganem kulturnem testu, je povezanih s kulturno vsebino in prispevkom igre, do 20 točk od 31. To nadalje krepi uporaba pravila glede minimalne kulturne vsebine („pravilo zlatih točk“), ki bo zagotovilo, da bodo test opravile le igre z zadostnim številom točk za kulturno vsebino.
- (43) Ta poudarek na vsebini pomeni omejitev splošnega področja uporabe olajšave. Simulacije kulturnega testa na podlagi iger, danih na trg v prejšnjih letih, so pokazale, da bi kulturni test opravilo 26–27 % iger, izdelanih v Združenem kraljestvu. Takšna uspešnost kaže na to, da merila testa zagotavljajo, da je vsebina videoiger, upravičenih do davčne olajšave, resnično kulturna, in da je test dovolj omejevalen, da je pomoč namenjena videoigram z britansko/evropsko kulturo. Za primerjavo, Komisija je v svoji odločitvi iz leta 2007 o francoski davčni spodbudi za videoigre ⁽⁹⁾ ugotovila, da upravičenost približno 30 % iger kaže na to, da je test dovolj selektiven.
- (44) Zato so bili odpravljeni dvomi iz sklepa o začetku postopka. Dejstvo, da je izbranih le približno 27 % iger, kaže na to, da cilj ukrepa ni zgolj industrijski cilj zagotavljanja podpore določenemu sektorju, temveč da je ta cilj resnično kulturnen. Ukrep pomoči tako izpolnjuje pravi cilj pospeševanja kulture.

(b) Primernost, nujnost in sorazmernost ukrepa

- (45) Na podlagi člena 107(3)(d) Pogodbe bi morala biti davčna olajšava za videoigre primeren instrument za doseganje zastavljenega cilja. Državna pomoč za druge namene, ki se ne bi osredotočila na ta kulturni cilj, bi verjetno spodbujala industrijske cilje, povezane s sektorjem. Komisija priznava, da tako zasnovana davčna olajšava omogoča učinkovito namenjanje javnih sredstev za igre s kulturno vsebino in je zato ustrezno orodje za doseganje zastavljenega kulturnega cilja.
- (46) Glede na zelo dinamičen razvoj in napredek trga iger so organi Združenega kraljestva predložili podatke, ki dokazujejo, da je pomoč nujna za ohranitev primerne produkcije takšnih iger in da bi se brez pomoči kulturnim igram znatno zmanjšala produkcija in tržni delež teh iger. Podatki kažejo, da se število britansko kulturno obarvanih iger stalno zmanjšuje, njihov tržni delež pa se je z 9 % vseh iger, danih na trg Združenega kraljestva, leta 2003 močno zmanjšal na 4 % leta 2006 in je v obdobju 2009–2012 ostal pri 3 %.
- (47) Kulturno pomembne igre imajo lahko enake stroške produkcije kot svetovne igre, vendar znatno manjši trg. Njihova produkcija tako vključuje večje gospodarsko tveganje. Tako so videoigre z britansko/evropsko kulturno vsebino manj gospodarsko uspešne od tistih z bolj globalizirano vsebino. Trg zato nenehno pritiska na razvijalce iger v Evropi, da ne izpostavljajo pomena evropsko kulturno obarvanih elementov svojih iger, če želijo prodajati svetovnemu občinstvu. Razvijalci evropsko kulturno obarvanih iger težje pridobijo zasebna sredstva.
- (48) Predlagana davčna olajšava bi morala spodbujati produkcijo videoiger s kulturno vsebino in ne iger, ki so namenjene zgolj zabavi, tako da bi zmanjšala stroške produkcije prvih. Zato je treba sklepati, da bo ukrep verjetno imel spodbujevalni učinek, ki ustreza njegovemu cilju.

⁽⁹⁾ Glej opombo 8.

- (49) Poleg tega je ukrep pomoči sorazmeren, saj omejuje intenzivnost pomoči na 25 % stroškov produkcije, ki dejansko nastanejo pri izdelavi iger, ki izpolnjujejo pogoje. To je nižje od intenzivnosti pomoči v višini 50 %, ki je dovoljena za avdiovizualno produkcijo v skladu s členom 52(1) sporočila o kinematografiji, ki se po analogiji uporablja v zvezi z dopustno intenzivnostjo pomoči.
- (50) Da ukrep ne bi škodoval trgovskim pogojem in konkurenci v Uniji v obsegu, ki je v nasprotju s skupnimi interesi, bi morali izkrivljanje konkurence in učinke ukrepa na trgovino izravnati pozitivni učinki ukrepa.
- (51) Po podatkih, ki so jih predložili Združeno kraljestvo in predstavniki sektorja, se je leta 2012 manj kot 10 % iger, danih na trg Združenega kraljestva, razvilo v Združenem kraljestvu. Tržni deleži iger, ki izpolnjujejo pogoje in so bile izdane v Združenem kraljestvu, so razmeroma majhni (4–5 %). Tudi delež upravičenih iger med videoigrami, izdelanimi v Združenem kraljestvu, je razmeroma majhen, saj znaša približno 27 %.
- (52) Poleg tega nobena potencialno prizadeta tretja stran ni opozorila na morebiten škodljiv učinek ukrepa. Nasprotno, združeni proizvajalcev videoiger TIGA in EGDF, ki sta predložila pripombe po začetku postopka, sta poudarila majhen učinek ukrepa na njuni nacionalni industriji in splošni učinek ukrepa ob upoštevanju konkurence predvsem iz Severne Amerike in z Daljnega vzhoda. Zato bi bilo tekmovanje za subvencije med državami članicami razmeroma malo verjetno.
- (53) V vsakem primeru je koristno, da je Združeno kraljestvo omejilo trajanje sheme na štiri leta, tako da bo mogoče oceniti njeno uporabo in ponovno proučiti merila ob upoštevanju tržnega razvoja.
- (54) Komisija zato ugotavlja, da so bili odpravljeni dvomi iz sklepa o začetku postopka. Izkrivljanje konkurence in učinek ukrepa na trgovino med državami članicami sta zdaj omejena tako, da nista v nasprotju s skupnimi interesi.

VI. SKLEPNA UGOTOVITEV

- (55) Komisija zato ocenjuje, da učinek pomoči ne bo neupravičena krepitev tržne moči upravičenih podjetij ali omejevanje dinamičnih spodbud za udeležence na trgu, ampak povečanje raznolikosti ponudbe na trgu. Zato je primerno sklepati, da so izkrivljanje konkurence in učinki ukrepa na trgovino omejeni, tako da je splošni rezultat pomoči pozitiven. Davčna olajšava za izdelavo videoiger je torej v skladu s členom 107(3)(d) Pogodbe združljiva z notranjim trgovom –

SPREJELA NASLEDNJI SKLEP:

Člen 1

Ukrep državne pomoči, ki ga namerava Združeno kraljestvo izvesti za videoigre s spremembo Zakona o davku od dohodka pravnih oseb iz leta 2009, je združljiv z notranjim trgovom v smislu člena 107(3)(d) Pogodbe o delovanju Evropske unije.

Izvedba ukrepa pomoči se zato odobri.

Člen 2

Ta sklep je naslovljen na Združeno kraljestvo Velika Britanija in Severna Irsko.

V Bruslju, 27. marca 2014

Za Komisijo
Joaquín ALMUNIA
Podpredsednik