

II

(Icke-lagstiftningsakter)

BESLUT

KOMMISSIONENS BESLUT

av den 27 mars 2014

om den statliga stödordning SA.36139 (13/C) (f.d. 13/N)
som Förenade kungariket planerar att genomföra till förmån för videospel

*[delgivet med nr C(2014) 1786]**(Endast den engelska texten är giltig)**(Text av betydelse för EES)**(2014/764/EU)*

EUROPEISKA KOMMISSIONEN HAR ANTAGIT DETTA BESLUT

med beaktande av fördraget om Europeiska unionens funktionssätt, särskilt artikel 108.2 första stycket,

med beaktande av avtalet om Europeiska ekonomiska samarbetsområdet, särskilt artikel 62.1 a,

efter att i enlighet med nämnda artiklar ha gett berörda parter tillfälle att yttra sig ⁽¹⁾ och med beaktande av dessa synpunkter, och

av följande skäl:

I. FÖRFARANDE

- (1) Den 25 januari 2013 underrättade Förenade kungariket kommissionen om sin avsikt att införa en skattelättnad för videospel från och med den 1 april 2013 till och med den 31 mars 2017. Genom en skrivelse av den 7 mars 2013 begärde kommissionen ytterligare upplysningar, som Förenade kungariket lämnade genom en skrivelse av den 22 mars 2013.
- (2) Genom en skrivelse av den 16 april 2013 underrättade kommissionen Förenade kungariket om sitt beslut att inleda det förfarande som anges i artikel 108.2 i fördraget avseende den planerade stödåtgärden.
- (3) Kommissionens beslut om att inleda förfarandet (nedan kallat *inledningsbeslutet*) har offentliggjorts i *Europeiska unionens officiella tidning* ⁽²⁾. Kommissionen har uppmanat berörda parter att inkomma med sina synpunkter.
- (4) Förenade kungariket lämnade sina synpunkter på beslutet i en skrivelse av den 17 maj 2013. Kommissionen har även mottagit synpunkter från berörda parter. Den har översänt dessa synpunkter till Förenade kungariket som getts tillfälle att bemöta dem. Dess kommentarer mottogs i skrivelser av den 22 augusti 2013. Genom en skrivelse av den 7 oktober 2013 bad kommissionen Förenade kungariket om ytterligare upplysningar. Förenade kungariket svarade genom en skrivelse av den 4 november 2013.

⁽¹⁾ Kommissionens beslut i ärende SA.36139 – Förenade kungarikets skattelättnader för videospel (EUT C 152, 30.5.2013, s. 24).

⁽²⁾ Se fotnot 1.

II. BESKRIVNING AV ÅTGÄRDEN OCH SKÄLEN TILL ATT INLEDA FÖRFARANDET

- (5) Förenade kungarikets skattelättnad för videospel syftar till att ge videospelsutvecklare incitament att producera kulturella brittiska eller europeiska videospel. Åtgärden är utvecklad i enlighet med Förenade kungarikets film-skatteincitament som kommissionen godkände 2006 ⁽³⁾ och som 2011 ⁽⁴⁾ förlängdes fram till den 31 december 2015.
- (6) Den föreslagna sammanlagda budgeten för åtgärden, som planeras pågå till och med mars 2017, är 115 miljoner brittiska pund. De planerade utgifterna för budgetåret 2013/2014 är 10 miljoner brittiska pund och för de tre därpå följande budgetåren 35 miljoner brittiska pund per år. Stödet finansieras av HM Treasury (finansministeriet). British Film Institute Certification Unit kommer att ansvara för bedömningen av ansökningar om certifiering av brittiska kulturella spel.
- (7) Företag som omfattas av Förenade kungarikets bolagsskatt och som utvecklar videospel som omfattas av åtgärden skulle kunna begära en skattelättnad för utgifter för varor och tjänster som används eller konsumeras i Förenade kungariket till ett värde som motsvarar upp till 25 % av produktionsbudgeten. Skattelättnaden erhålls genom att de kvalificerade produktionskostnaderna dras som ett ytterligare avdrag från den skattepliktiga inkomst som videospellet ger. Högst 80 % av produktionsbudgeten får emellertid dras av utöver detta. Om stödmottagaren har gjort en förlust under räkenskapsperioden, får denne utnyttja ett skattetilgodohavande som kan betalas ut. Enligt avsnitt 1217CG(3) i ändringsförslaget till bolagsskattelagen (Corporation Tax Act) från 2009 begränsas de stödberättigande utgifterna till gemensamma utgifter för utformning, produktion och testning av spelet.
- (8) Förenade kungarikets skattelättnad för videospel kräver ett kulturtest motsvarande det som tillämpas för Förenade kungarikets filmskatteincitament. Båda testerna är indelade i fyra delar; kulturellt innehåll, kulturellt bidrag, användning av Förenade kungarikets kulturcentrum och anlitan av kulturutövare som är medborgare eller bosatta i Förenade kungariket eller EES.
- (9) Den anmälda åtgärden finansieras genom en nedsättning av skatter som normalt ska betalas till statsbudgeten, och den finansieras därför av staten. Videospel produceras i flera medlemsstater, och det finns en inre marknad för sådana spel. Stöd för videospel kan därför påverka handel och konkurrens mellan medlemsstater. Kommissionen konstaterade följaktligen i beslutet om att inleda förfarandet att åtgärden utgör statligt stöd i den mening som avses i artikel 107.1 i fördraget. Kommissionen betvivlade dessutom att stödet kunde anses förenligt med den inre marknaden.
- (10) För det första betvivlade kommissionen att det är nödvändigt eller proportionerligt att koppla territoriella villkor till sådant stöd. Förenade kungariket har utformat den föreslagna ordningen med Förenade kungarikets filmskatteincitament som förebild. Därför har landet föreslagit att skattelättnaden endast skulle gälla utgifter för varor och tjänster som används eller konsumeras i Förenade kungariket. För filmskatteincitamentet tillämpas dock ett särskilt undantag från det vanliga förbudet mot territoriella begränsningar, vilket enligt filmmeddelandet ⁽⁵⁾ är tillåtet endast när det gäller produktionsstöd för filmer och tv-program, inte när det gäller videospel.
- (11) För det andra betvivlade kommissionen att stöd till spel var nödvändigt, eftersom det rör sig om en snabbväxande marknad. Förenade kungariket lade inte fram övertygande bevisning för ett marknadsmisslyckande som skulle leda till underproduktion av kulturella brittiska videospel i avsaknad av statligt stöd.
- (12) Vidare anser Förenade kungariket att landets skattelättnad för videospel är förenlig med den inre marknaden enligt artikel 107.3 d i fördraget. Kommissionen var emellertid inte övertygad om att det kulturtest som Förenade kungariket föreslagit i praktiken skulle möjliggöra en selektiv identifiering av det begränsade antal videospel som håller en kulturell kvalitet som inte i tillräcklig utsträckning erbjuds av marknaden utan stöd, vilket skulle krävas för att garantera att videospelen representerar och återspeglar brittiska och europeiska kulturteman.

⁽³⁾ Kommissionens beslut av den 22 november 2006 i ärende nr N 461/05 – *UK Film Tax Incentive* (EUT C 9, 13.1.2007, s. 1).

⁽⁴⁾ Kommissionens beslut av den 27 januari 2011 i ärende nr SA.33234 – *UK Film Tax Incentive Extension* (EUT C 142, 22.5.2012, s. 1).

⁽⁵⁾ Meddelande från kommissionen om statligt stöd till filmer och andra audiovisuella verk (EUT C 332, 15.11.2013, s. 1). Detsamma gällde i meddelandet från kommissionen till rådet, Europaparlamentet, Ekonomiska och sociala kommittén och Regionkommittén om vissa rättsliga aspekter på biofilm och annan audiovisuell produktion från 2001 (EGT C 43, 16.2.2002, s. 6), som var tillämpligt när förfarandet enligt artikel 108.2 i fördraget inleddes.

- (13) Slutligen befarade kommissionen att stödet skulle kunna driva på en subventionskapplöpning inom unionen och betvivlade att de potentiella snedvridningarna av konkurrensen skulle uppvägas av positiva effekter.

III. SYNPUNKTER FRÅN BERÖRDA PARTER

- (14) Kommissionen mottog synpunkter från en medlemsstat, Frankrike, nationella spelutvecklarsammanslutningar i Förenade kungariket, Frankrike, Tyskland och Finland, European Game Developer Federation (EGDF), Förenade kungarikets offentliga filmmarknadsföringsorgan, ett sändningsföretag samt branschorganisationer för filmproducenter i Förenade kungariket. Alla som lämnade synpunkter betonade den kulturella kvalitet och betydelse som videospel kan ha. De ansåg att marknaden gav otillräckliga incitament för produktion av spel med större kulturell relevans. Ingen av dem ansåg att det fanns risk för en subventionskapplöpning mellan medlemsstaterna.
- (15) När det gäller stödets nödvändighet påpekade berörda parter att Förenade kungariket var på väg att förlora sin ledande ställning på marknaden för videospel, att under 2012 hade mindre än 10 % av de videospel som gavs ut i Förenade kungariket utvecklats där, att marknaden dominerades av Nordamerika och Asien och att det skedde en personalflykt till Kanada. Det påpekades också att de främsta utmaningarna för medlemsstaterna skulle vara att hantera konkurrensen från tredjeländer som kraftigt subventionerar videospel, framför allt Kanada.
- (16) Förenade kungarikets Independent Game Developers Association (TIGA) beskrev ett flertal exempel på planer och projekt där spel baserade i Förenade kungariket/Europa kunde ha producerats med hjälp av en skattelättnad men som i själva verket inte producerats. United Kingdom Interactive Entertainment (Ukie), som representerar branschen för spel och interaktiv underhållning, noterade att spelutvecklare på den globala spelmarknaden skulle pressas att rikta produkter till bredast möjliga marknad. Det skulle framför allt innebära att göra dem tillgängliga för den nordamerikanska marknaden och i allt större utsträckning för marknaderna i Fjärran Östern samt att tillgodose dessa marknaders kulturella normer och förväntningar. Spelutvecklare i Europa skulle därmed ständigt pressas att inte framhäva de europeiska kulturella inslagen i spelen för att kunna sälja dem till en global publik. Det skulle följaktligen bli svårare för utvecklare av kulturella europeiska spel att få privat finansiering. Ukie ansåg därför att stödet skulle bidra till att åtgärda ett marknadsmisslyckande.
- (17) Frankrike noterade tendensen hos videospel att i allt högre grad följa "internationella stereotyper".
- (18) TIGA uppgav å andra sidan att 54 % av oberoende utvecklarens omsättning i Förenade kungariket utgörs av brittisk försäljning. Det skulle tyda på att köpare i Förenade kungariket har en stark preferens för landets produkter. TIGA uppgav dessutom att sektorn hade fler företagsetableringar (216) än nedläggningar (197) mellan 2008 och 2011.
- (19) Vad beträffar en eventuell snedvridning av konkurrensen mellan medlemsstaterna medgav TIGA att lägre kostnader påverkar beslut som rör lokaliseringen av bolag som producerar videospel, men man ansåg att den huvudsakliga snedvridningen skulle orsakas av tredjeländer som Kanada där branschen skulle växa tack vare offentligt stöd. Enligt TIGA ökade sysselsättningen i sektorn i Kanada med 33 % mellan 2008 och 2010, medan den minskade med 9 % i Förenade kungariket.

IV. SYNPUNKTER FRÅN FÖRENADE KUNGARIKET

1. Territoriella utgiftsåtaganden

- (20) Sedan kommissionen ställt sig tvivlande till att villkor gällande territoriella utgiftsåtaganden i testet avseende "används eller konsumeras i Förenade kungariket" är lämpliga har Förenade kungariket förbundit sig att ta itu med dessa farhågor och ändra den föreslagna lagstiftningen från "används eller konsumeras i Förenade kungariket" till "förbrukas i Europeiska ekonomiska samarbetsområdet (EES)", för att klargöra att alla utgifter som uppkommer i EES kan berättiga till skattelättnaden. De kommer också att försöka begränsa beloppet för de kostnader för underleverantörer som berättigar till finansiering. En producent som får stöd får lägga upp till 1 miljon euro av de

stödberättigande gemensamma utgifterna per projekt på underleverantörer, på samma sätt som för den franska skattelättnaden för videospel ⁽⁶⁾. Det garanterar att en betydande del av spelutvecklingen görs av stödmottagaren själv.

- (21) Förenade kungariket anser att denna begränsning av stödberättigandet för kostnader för underleverantörer har obetydlig effekt på handeln mellan medlemsstaterna. Diskussioner med företrädare från hela videospelsbranschen, inklusive både små och stora utvecklare, har visat att videospelsutveckling, i likhet med andra kreativa sektorer, är en i hög grad gemensam process där den huvudsakliga utvecklingsverksamheten (t.ex. programmering, design och ledande konstnärligt arbete) vanligen bedrivs på en och samma plats.

2. Stödets nödvändighet

- (22) När det gäller stödets nödvändighet på grund av underproduktion av kulturella spel har Förenade kungariket lagt fram bevis för att sådana spel är på tillbakagång, i både relativa och absoluta termer. Förenade kungariket håller med om att videospelssektorn generellt växer och är dynamisk. Under 2012 hade dock mindre än 10 % av de spel som gavs ut i Förenade kungariket utvecklats där, jämfört med 16 % 2008. Förenade kungariket gjorde också en närmare analys av de spel som getts ut i landet mellan 2003 och 2012. Siffrorna visar en konstant minskning av antalet kulturella brittiska spel och en kraftigt minskad marknadsandel, från 9 % av alla spel som gavs ut i Förenade kungariket (inklusive spel från andra länder) 2003 till 4 % 2006 och 3 % mellan 2009 och 2012. År 2003 skulle 41 % av de spel som utvecklats i Förenade kungariket ha klarat kulturtestet, jämfört med bara omkring 25 % 2012.
- (23) Förenade kungariket håller med om att framväxten av spel för smartphone har undanröjt vissa hinder för mindre utvecklares inträde på videospelsmarknaden. Siffror från 2011 visar också att antalet videospel som utvecklas av nystartade företag har ökat det senaste året. När det gäller spelens innehåll visar dock en undersökning av programmet för videospelsprototyper vid Abertay University att av 306 förslag till mobilspel och onlinespel som de senaste två åren lagts fram för universitetet av små- och mikroföretag i hela Förenade kungariket, var varken miljön, karaktärerna eller berättelsen från Förenade kungariket ⁽⁷⁾ i en överväldigande majoritet av spelen, dvs. 255 stycken.
- (24) Detta skulle kunna förklaras med att produktionskostnaderna för kulturellt betydelsefulla spel kan vara lika höga som för "globala spel" medan marknaden är betydligt mindre. Produktionen skulle således vara förknippad med större ekonomisk risk. Videospel med brittiskt innehåll/europeiskt innehåll skulle alltså inte ha samma kommersiella livskraft som de spel som har ett mer globaliserat innehåll. Både internationella utgivare och inhemska utvecklare är mindre benägna att ta risker genom att producera innehåll med kulturell relevans och skapar i stället mer allmänt innehåll avsett för internationella marknader.
- (25) En undersökning av Förenade kungariket visade att brittiska kulturella inslag i spelberättelser håller på att försvinna i strävan att säkra de globala utgivaravtal som behövs för att finansiera utvecklingen och trygga utvecklarens överlevnad. Nästan tre fjärdedelar av de brittiska videospelsutvecklarna uppgav att utvecklingen av nya immateriella rättigheter avtagit eller upphört de senaste fem åren. Undersökningen visade att många utvecklare tvingats ändra det kulturella innehållet i sina spel för att tillgodose kommersiella krav. 53 % av deltagarna i undersökningen sade att de ändrat karaktärer och miljöer så att de inte längre hade brittisk eller europeisk prägel.
- (26) Mot denna bakgrund skulle stödets incitamentsmål vara att göra kulturella produkter som sannolikt är olönsamma kommersiellt livskraftiga och därigenom främja produktion av nya kulturella produkter som inte skulle ha kommit till stånd utan skattelättnaden samt att stödja utveckling av kompetens för hållbar produktion av kulturella produkter, relevanta videospel från Förenade kungariket/EES.

3. Ett diskriminerande kulturtest

- (27) När det slutligen gäller kulturtestet, som garanterar att ordningen endast omfattar utpräglat kulturella spel, förklarade Förenade kungariket att skattemyndigheten HM Revenue & Customs (HMRC) för det första har en särskild, specialiserad enhet för kreativa branscher, som kommer att ansvara för förvaltning och kontroll av ansökningar om

⁽⁶⁾ Kommissionens beslut av den 25 april 2012 i ärende SA.33943 – *Prolongation du régime d'aide C 47/06 – Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo* (EUT C 230, 1.8.2012, s. 3).

⁽⁷⁾ Universitetet samlade in uppgifterna inom ramen för sitt program för videospelsprototyper, som syftar till att hjälpa småföretag att göra fungerande prototyper av sina spel.

skattelättnaden för videospel. Enheten kommer att göra en riskbedömning av ansökningarna, och här ingår att säkerställa att reglerna för berättigande följs. Det finns alltså ett tydligt förfarande för hur testet ska tillämpas.

- (28) Vad beträffar de delar av testet varigenom ett spels kulturella kvalitet fastställs klargjorde Förenade kungariket att flertalet poäng som kan tilldelas inom det föreslagna kulturtestet avser innehåll. Upp till 20 av 31 poäng gäller spelets kulturella innehåll och bidrag. I detta ingår delar som historiens lokalisering, huvudpersoner, det ämne som spelet baseras på, användningen av det engelska språket och återspeglingsen av brittisk kultur och brittiskt kulturarv. Endast 3 poäng avser utvecklingsverksamhetens lokalisering, och återstående 8 poäng tilldelas om kulturutövarna, som t.ex. manusförfattaren, kompositören, designern, artisten eller programmeraren i fråga är medborgare eller bosatta i Förenade kungariket eller EES. Det föreslagna testet är således tydligt inriktat på innehållet snarare än verksamhetens lokalisering. Denna inriktning på innehåll förstärks ytterligare av tillämpningen av ett minimikrav på kulturellt innehåll ("guldpoäng"), som garanterar att endast spel med tillräckligt höga poäng för kulturellt innehåll klarar testet.
- (29) Inriktningen på innehåll begränsar det generella tillämpningsområdet för skattelättnaden. Förenade kungariket har analyserat spel som gavs ut där 2006, 2009 och 2012 och tillämpat kulturtestet retroaktivt på alla spel producerade i Förenade kungariket som gavs ut under den perioden. Av de 822 spel som gavs ut i Förenade kungariket 2012 hade bara 74 producerats av utvecklare från Förenade kungariket, varav 25,7 % (19 spel) skulle ha klarat kulturtestet om det funnits. Vad gäller åren 2006 och 2009 visade testet att andelen sådana spel av de spel som utvecklades i Förenade kungariket skulle ha varit omkring 27 %, medan deras andel av alla spel som gavs ut i Förenade kungariket skulle ha varit mellan 3 % och 4 %.
- (30) Förenade kungariket anser att 25,7 % godkända spel ligger inom det intervall som kommissionen godtog när det gällde det franska skatteincitamentet för videospel⁽⁸⁾. I det beslutet konstaterade kommissionen att det faktum att nästan 30 % av spelen väljs ut tyder på att Frankrike har fastställt kriterier som garanterar att innehållet i videospel som är berättigade till skattelättnaden verkligen är kulturellt. Förenade kungariket anser också att kulturtestet för videospel är tillräckligt strängt för att garantera att stödet riktas till kulturella videospel från Förenade kungariket/EES.
- (31) Förenade kungariket har dessutom samtyckt till att anmäla ordningen som ett inledande försök under fyra år och kommer att använda tiden för att övervaka skattelättnaden och se till att den utnyttjas på avsett sätt.

4. Subventionskapplöpning

- (32) När det gäller kommissionens oro för att stödet skulle kunna driva på en subventionskapplöpning inom unionen, vilket skulle leda till otillbörliga snedvridningar av konkurrensen, konstaterade Förenade kungariket att en sådan subventionskapplöpning skulle visa sig i att ett stort antal medlemsstater inför ordningar för att öka de inhemska sektorernas konkurrenskraft. Förenade kungariket anser inte att detta är sannolikt. Även om skatteförmåner kan vara avgörande för beslut om var ett företag lokaliseras, är stödet framför allt en reaktion på kanadensiska, amerikanska och sydkoreanska skattelättnader. Frankrike är i dag den enda andra medlemsstat som erbjuder ett skatteincitament för produktion av kulturellt relevanta videospel.
- (33) En subventionskapplöpning skulle dessutom vara helt inriktad på ekonomisk konkurrens utan några kulturella restriktioner. Att två eller flera länder försöker skydda produktionen av specifika kulturella produkter enligt ett överenskommet kulturtest innebär inte att det pågår en subventionskapplöpning.
- (34) Syftet med det föreslagna stödet är att skydda produktionen av kulturellt brittiska/europeiska videospel, och det betyder att skattelättnaden kommer att erbjudas endast för en bråkdel av de videospel som utvecklas i Förenade kungariket och Europa och att stödet bara kommer att avse en liten del av de totala utgifterna för videospelsutveckling. Efter diskussioner med branschen uppskattar Förenade kungariket att endast omkring 10 % av dessa

⁽⁸⁾ Kommissionens beslut 2008/354/EG av den 11 december 2007 om statligt stöd C 47/06 (f.d. N 648/05) – Skatteavdrag som införts av Frankrike vid utveckling av videospel (EUT L 118, 6.5.2008, s. 16).

kulturellt brittiska/europeiska videospel kommer att ha en budget som överstiger 5 miljoner brittiska pund. Merparten av utgifterna för spelutvecklingen kommer att avse betydligt mindre projekt.

V. BEDÖMNING AV STÖDÅTGÄRDEN

1. Klassificering som statligt stöd

- (35) I enlighet med artikel 107.1 i fördraget, som behandlar stöd som beviljas av medlemsstaterna, är stöd som ges av en medlemsstat eller med hjälp av statliga medel, av vilket slag det än är, som snedvrider eller hotar att snedvrida konkurrensen genom att gynna vissa företag eller viss produktion, oförenligt med den inre marknaden i den utsträckning det påverkar handeln mellan medlemsstaterna.
- (36) Stödet för videospelproduktion – efter godkännande av HMRC – innebär att företag i spelproduktionssektorn beviljas en ekonomisk fördel i form av en skattelättnad som belastar *HM Treasurys* budget. Stödet beviljas därför från statens medel och kan tillskrivas staten. Åtgärden har utformats för att minska de stödmottagande företagens produktionskostnader och utgör en ekonomisk fördel för dem. Det är begränsat till företag i videospelsektorn och är därför selektivt. Slutligen påverkar det handeln och konkurrensen mellan medlemsstaterna eftersom spel även produceras i andra medlemsstater och handlas med internationellt. Det utgör följaktligen statligt stöd enligt artikel 107.1 i fördraget.

2. Stödets förenlighet med den inre marknaden

- (37) När det gäller ordningens allmänna laglighet noterar kommissionen att Förenade kungariket har upphävt den territorialiseringsklausul som kommissionen såg som problematisk mot bakgrund av den fria rörligheten för varor och tjänster på den inre marknaden. Förenade kungariket har godtagit att begränsa de stödberättigande kostnaderna för underleverantörer till 1 miljon pund.
- (38) Kommissionen anser att denna gräns är godtagbar i detta fall eftersom det i praktiken, mot bakgrund av produktionsbudgetarnas storlek, inte förefaller sannolikt att ett tak på 1 miljon brittiska pund för utgifter för underleverantörer i betydande utsträckning skulle hämma anlitaandet av underleverantörer. Förenade kungariket räknar med att majoriteten av de videospel som omfattas av deras kulturtest kommer att ha en produktionsbudget på under 1 miljon brittiska pund. Bara omkring 10 % av dessa videospel skulle ha en budget på över 5 miljoner brittiska pund. Beroende på förändringarna i produktionsbudgetarna för videospel i Förenade kungariket förbehåller sig kommissionen rätten att se över detta tak när stödåtgärden anmäls på nytt inom fyra år efter genomförandet, i enlighet med de åtaganden som Förenade kungariket gjort.
- (39) Förenade kungariket har för avsikt att motivera stödet till spelutveckling som stöd för att främja kultur. Följaktligen krävs en bedömning med utgångspunkt i artikel 107.3 d i fördraget. Kommissionen har inte utarbetat några riktlinjer för tillämpning av denna bestämmelse på stöd till spel. I filmmeddelandet nämns dock möjligheten att bevilja stöd till spel. I punkt 24 i det meddelandet sägs att åtgärder till stöd för spel även i fortsättningen kommer att behandlas från fall till fall. Om det kan visas att en stödordning med inriktning på spel som har ett kulturellt ändamål eller utbildningsändamål är nödvändig, kommer kommissionen att tillämpa stödnivåkriterierna i filmmeddelandet.
- (40) Kommissionen måste därför bedöma åtgärdens förenlighet direkt på grundval av artikel 107.3 d i fördraget. Den måste undersöka om åtgärden tjänar främjandet av kultur och om den inte påverkar handelsvillkoren och konkurrensen inom unionen i en omfattning som strider mot det gemensamma intresset. Det betyder att den måste vara ett lämpligt instrument för att nå detta mål och i synnerhet att marknadsaktörerna inte skulle ha ett tillräckligt incitament för att producera den önskade typen av spel utan stödet. När det gäller stödets proportionalitet kan de högsta stödnivåer som anges i filmmeddelandet tillämpas på motsvarande sätt. Kommissionen bedömde det kulturella målet och behovet av stöd till vissa videospel i de två beslut gällande stöd till spel i Frankrike som nämns i punkterna 20 och 30.

a) *Främjande av kultur*

- (41) För att vara förenligt med artikel 107.3 d i fördraget måste det stöd till spel som föreslås av Förenade kungariket tjäna främjandet av kultur. Med hänsyn till ändringarna av ordningen och de ytterligare belägg som lagts fram av Förenade kungariket är kommissionen övertygad om att Förenade kungariket skulle tillämpa ett verkligt selektivt kulturtest för att säkerställa att stödet endast beviljas för främjande av kultur i enlighet med artikel 107.3 d i fördraget.
- (42) För det första noterar kommissionen förklaringarna från Förenade kungariket om det test som används för att avgöra ett spels kulturella kvalitet (punkterna 27–29): flertalet poäng som kan tilldelas inom det föreslagna kulturtestet, upp till 20 av 31 poäng, gäller spelets kulturella innehåll och bidrag. Detta förstärks ytterligare av tillämpningen av ett minimikrav på kulturellt innehåll ("guldpoäng"), som garanterar att endast spel med tillräckligt höga poäng för kulturellt innehåll klarar testet.
- (43) Inriktningen på innehåll begränsar det generella tillämpningsområdet för skattelättnaden. Simuleringar av kulturtestet med utgångspunkt i spel som getts ut tidigare år har visat att 26–27 % av de spel som producerats i Förenade kungariket skulle ha klarat kulturtestet. En sådan godkännandegrad tyder på att testets kriterier säkerställer att innehållet i videospel som är berättigade till skattelättnaden verkligen är kulturellt och att testet är tillräckligt strängt för att garantera att stödet riktas till videospel med kulturellt brittiskt/europeiskt innehåll. Som en jämförelse konstaterade kommissionen i sitt beslut från 2007 om det franska skatteincitamentet för videospel ⁽⁹⁾ att det faktum att omkring 30 % av spelen var berättigade till stöd tydde på att testet var tillräckligt selektivt.
- (44) Därmed har de tvivel som uttrycktes i beslutet om att inleda förfarandet skingrats. Det faktum att bara omkring 27 % av spelen väljs ut tyder på att åtgärden inte bara har det industriella målet att stödja en viss sektor utan att det finns ett tydligt kulturellt mål. Det står därmed klart att stödåtgärden uppfyller målet att främja kultur.

b) *Åtgärdens lämplighet, nödvändighet och proportionalitet*

- (45) På grundval av artikel 107.3 d i fördraget bör skattelättnaden för videospel vara ett lämpligt instrument för att nå det mål som eftersträvas. Statligt stöd i andra syften, som inte inriktas på det kulturella målet, kommer med större sannolikhet att främja sektorsrelaterade industriella mål. Kommissionen tillstår att skattelättnaden är utformad så att den verkligen gör det möjligt att rikta offentligt stöd till spel med kulturellt innehåll och att den därför är ett lämpligt verktyg för att nå det kulturella mål som eftersträvas.
- (46) Mot bakgrund av spelmarknadens mycket dynamiska utveckling lämnade Förenade kungarikets myndigheter uppgifter för att styrka att stödet är nödvändigt för att bibehålla en tillräcklig produktion av sådana spel och att produktionen av och marknadsandelen för kulturella spel skulle minska betydligt utan stöd för sådana spel. Siffrorna visar en konstant minskning av antalet kulturella brittiska spel och en kraftigt minskad marknadsandel, från 9 % av alla spel som gavs ut i Förenade kungariket 2003 till 4 % 2006 och 3 % mellan 2009 och 2012.
- (47) Produktionskostnaderna för kulturellt betydelsefulla spel kan vara lika höga som för globala spel medan marknaden är betydligt mindre. Produktionen är således förknippad med större ekonomisk risk. De videospel med kulturellt brittiskt/europeiskt innehåll har alltså inte samma kommersiella livskraft som spel med ett mer globaliserat innehåll. Marknaden pressar därför ständigt spelutvecklare i Europa att inte betona de europeiska kulturella inslagen i spelen för att kunna sälja till en global publik. Det är svårare för utvecklare av kulturella europeiska spel att få privat finansiering.
- (48) Den föreslagna skattelättnaden bör främja produktion av videospel med kulturellt innehåll framför spel med rent underhållningssyfte genom att sänka produktionskostnaderna för de kulturella spelen. Det finns därför skäl att slå fast att åtgärden sannolikt har tillräcklig incitamentseffekt i förhållande till målet.

⁽⁹⁾ Se fotnot 8.

- (49) Vidare är stödåtgärden proportionerlig eftersom stödnivån begränsas till 25 % av de faktiska produktionskostnaderna för stödberättigade spel. Det är lägre än den stödnivå på 50 % som tillåts för audiovisuell produktion enligt punkt 52.1 i filmmeddelandet, som gäller på motsvarande sätt med avseende på den tillåtna stödnivån.
- (50) För att handelsvillkoren och konkurrensen inom unionen inte ska påverkas i en omfattning som strider mot det gemensamma intresset bör slutligen de snedvridningar av konkurrensen och den påverkan på handeln som åtgärden ger upphov till uppvägas av dess positiva effekter.
- (51) Enligt de siffror som lämnats av Förenade kungariket och företrädare för sektorn hade mindre än 10 % av de spel som gavs ut i Förenade kungariket 2012 utvecklats där. Marknadsandelen för stödberättigande spel utgivna i Förenade kungariket är relativt liten (4–5 %). Andelen stödberättigande spel av de videospel som produceras i Förenade kungariket är också relativt liten, omkring 27 %.
- (52) Ingen potentiellt berörd tredje part pekade heller på någon möjlig negativ effekt av åtgärden. De sammanslutningar av videospelproducenter som lämnade synpunkter efter det att förfarandet inletts, TIGA och EGDF, framhöll tvärtom åtgärdens ringa inverkan på de nationella industrierna och dess övergripande effekt med tanke på konkurrensen från främst Nordamerika och Fjärran Östern. En subventionskapplöpning mellan medlemsstaterna skulle därför vara relativt osannolik.
- (53) Det är under alla omständigheter lämpligt att Förenade kungariket begränsar ordningens varaktighet till fyra år för att möjliggöra en utvärdering av tillämpningen och en omprövning av kriterierna mot bakgrund av marknadsutvecklingen.
- (54) Kommissionen anser därmed att de tvivel som uttrycktes i beslutet om att inleda förfarandet har skingrats. Snedvridningarna av konkurrensen och åtgärdens påverkan på handeln mellan medlemsstaterna begränsas nu så att de inte strider mot det gemensamma intresset.

VI. SLUTSATS

- (55) Kommissionen anser därför att stödet inte kommer att leda till att stödmottagande företags marknadskraft stärks på ett otillbörligt sätt eller till att dynamiska incitament för marknadsaktörer hämmas, utan att det i stället kommer att öka marknadsutbudets mångfald. Det finns därför skäl att slå fast att de snedvridningar av konkurrensen och den påverkan på handeln som åtgärden kommer att leda till är begränsade, vilket innebär att den sammantagna bedömningen av stödet är positiv. Skattelättnaden för produktion av videospel är följaktligen förenlig med den inre marknaden på grundval av artikel 107.3 d i fördraget.

HÄRIGENOM FÖRESKRIVS FÖLJANDE.

Artikel 1

Den statliga stödåtgärd som Förenade kungariket planerar att genomföra till förmån för videospel genom en ändring av bolagsskattelagen (Corporation Tax Act) från 2009 är förenlig med den inre marknaden enligt artikel 107.3 d i fördraget om Europeiska unionens funktionssätt.

Genomförandet av stödåtgärden godkänns följaktligen.

Artikel 2

Detta beslut riktar sig till Förenade konungariket Storbritannien och Nordirland.

Utfärdat i Bryssel den 27 mars 2014.

På kommissionens vägnar

Joaquín ALMUNIA

Vice ordförande