II.

*(Nezakonodavni akti)*

# ODLUKE

## ODLUKA KOMISIJE

**od 27. ožujka 2014.**

**o programu državnih potpora SA.36139 (13/C) (ex 13/N)**

**koji Ujedinjena Kraljevina planira provesti za videoigre**

*(priopćeno pod brojem dokumenta C(2014) 1786)*

**(Vjerodostojan je samo tekst na engleskom jeziku)**

**(Tekst značajan za EGP)**

(2014/764/EU)

EUROPSKA KOMISIJA,

uzimajući u obzir Ugovor o funkcioniranju Europske unije, a posebno njegov članak 108. stavak 2. prvi podstavak,

uzimajući u obzir Sporazum o Europskom gospodarskom prostoru, a posebno njegov članak 62. stavak 1. točku (a),

nakon pozivanja zainteresiranih strana na dostavljanje primjedbi u skladu s navedenim odredbama [1] i uzimajući njihove primjedbe u obzir,

budući da:

### I. POSTUPAK

(1) Dana 25. siječnja 2013. Ujedinjena Kraljevina obavijestila je Komisiju o svojoj namjeri uvođenja porezne olakšice za videoigre u razdoblju od 1. travnja 2013. do 31. ožujka 2017. Komisija je u dopisu od 7. ožujka 2013. zatražila dodatne informacije koje je Ujedinjena Kraljevina i dostavila dopisom od 22. ožujka 2013.

(2) Komisija je dopisom od 16. travnja 2013. obavijestila Ujedinjenu Kraljevinu o svojoj odluci o pokretanju postupka u skladu s člankom 108. stavkom 2. Ugovora u pogledu planiranih mjera potpore.

(3) Odluka Komisije o pokretanju postupka (odluka o pokretanju postupka) objavljena je u *Službenom listu Europske unije* [2]. Komisija je pozvala zainteresirane strane da dostave svoje primjedbe.

(4) Ujedinjena Kraljevina svoje je primjedbe na odluku dostavila u dopisu od 17. svibnja 2013. Komisija je zaprimila i primjedbe zainteresiranih strana. Te je primjedbe proslijedila Ujedinjenoj Kraljevini i tako joj omogućila da na njih odgovori, a njezine primjedbe zaprimljene su u dopisima od 22. kolovoza 2013. Komisija je dopisom od 7. listopada 2013. zatražila dodatne informacije od Ujedinjene Kraljevine. Ujedinjena Kraljevina odgovorila je dopisom od 4. studenoga 2013.

[1] Odluka Komisije u predmetu SA.36139 – Porezne olakšice za videoigre u Ujedinjenoj Kraljevini (SL C 152, 30.5.2013., str. 24.).
[2] Vidjeti bilješku 1.

## II. **OPIS MJERE I RAZLOZI POKRETANJA POSTUPKA**

(5) Cilj je uvođenja poreznih olakšica za videoigre u Ujedinjenoj Kraljevini poticanje proizvodnje videoigara koje su u kulturnom pogledu britanske ili europske. Mjera je osmišljena po uzoru na porezne poticaje za film u Ujedinjenoj Kraljevini koje je Komisija odobrila 2006. ([3]) i produžila 2011. ([4]) do 31. prosinca 2015.

(6) Cjelokupni predloženi proračun navedene mjere, čije je trajanje predviđeno do ožujka 2017., iznosi 115 milijuna GBP. Za financijsku godinu 2013./2014. predviđeni su rashodi od 10 milijuna GBP, a za tri naredne financijske godine 35 milijuna GBP godišnje. Sredstva će osigurati Ministarstvo financija Ujedinjene Kraljevine. Odjel za certificiranje pri Britanskom filmskom institutu bit će nadležan za ocjenu prijava za certificiranje britanskih kulturnih igara.

(7) Poduzeća na koja se primjenjuje porez na dobit Ujedinjene Kraljevine i koja razvijaju videoigre prihvatljive za potporu mogla bi potraživati porezne olakšice na rashode za robu i usluge kojima se koristilo ili koje su potrošene u Ujedinjenoj Kraljevini u vrijednosti do najviše 25 % produkcijskog proračuna. Olakšice se dobiju dodatnim odbijanjem prihvatljivih produkcijskih troškova od oporezivog prihoda stečenog od videoigre. Međutim, dodatno se ne može odbiti više od 80 % produkcijskog proračuna. Ako je tijekom računovodstvenog razdoblja korisnik bilježio gubitak, može zatražiti porezni odbitak. U skladu s odjeljkom 1217CF(3) nacrta izmjene Zakona o porezu na dobit iz 2009., prihvatljivi rashodi ograničeni su na tzv. temeljne rashode nastale dizajniranjem, proizvodnjom i testiranjem igre.

(8) Porezne olakšice za videoigre u Ujedinjenoj Kraljevini podložne su kulturnom testu sličnom onome za porezne poticaje za filmove u Ujedinjenoj Kraljevini. Oba testa podijeljena su u četiri dijela (kulturni sadržaj, kulturni doprinos, korištenje britanskim kulturnim središtima i zapošljavanje nacionalnih kulturnih djelatnika iz Ujedinjene Kraljevine ili EGP-a odnosno onih koji tu stalno borave.

(9) Kako se priopćena mjera financira odbitkom od poreza koji bi inače bio uplaćen u državni proračun, financira je država. Videoigre se proizvode u nekoliko država članica i za te videoigre postoji unutarnje tržište. Potpora sektoru igara može stoga utjecati na trgovinu i tržišno natjecanje među državama članicama. U skladu s time, Komisija je u odluci o pokretanju zaključila kako mjere čine državne potpore u smislu članka 107. stavka 1. Ugovora. Komisija je, osim toga, izrazila sumnju o tome mogu li se potpore smatrati spojivima s unutarnjim tržištem.

(10) Prije svega, Komisija je izrazila sumnju u to da su teritorijalni uvjeti u pogledu takve potpore potrebni ili razmjerni. Ujedinjena Kraljevina nacrt predloženog programa temelji na poreznim poticajima za film u Ujedinjenoj Kraljevini. Stoga je predloženo da porezne olakšice budu dostupne samo za rashode robe i usluga iskorištenih ili potrošenih u Ujedinjenoj Kraljevini. U sklopu programa poticaja za film primjenjuje se, međutim, posebno izuzeće od uobičajene zabrane teritorijalnih ograničenja, što je u skladu s Komunikacijom o kinematografiji ([5]) dopušteno samo u smislu potpore proizvodnji filmova i televizijskih programa, ali ne i videoigara.

(11) Kao drugo, Komisija je izrazila sumnju u potrebu dodjele potpora za igre, s obzirom na to da su dio tržišta koje brzo raste. Ujedinjena Kraljevina nije predočila uvjerljive dokaze za to da bi bez državne potpore došlo do tržišnog nedostatka koji bi uzrokovao manjak proizvodnje kulturno britanskih videoigara.

(12) Nadalje, Ujedinjena Kraljevina smatra da su porezne olakšice za videoigre u Ujedinjenoj Kraljevini spojive s unutarnjim tržištem u smislu članka 107. stavka 3. točke (d) Ugovora. Komisija, međutim, nije bila uvjerena da bi kulturni test koji je Ujedinjena Kraljevina predložila doveo u praksi do selektivnog izdvajanja ograničenog broja videoigara koje sadržavaju kulturnu kvalitetu koja je bez potpore nedovoljno zastupljena na tržištu te koja bi bila neophodna za osiguravanje prisutnosti britanskih i europskih kulturnih tema u videoigrama.

([3]) Odluka Komisije od 22. studenoga 2006. u predmetu br. N 461/05 – Porezni poticaji za film u Ujedinjenoj Kraljevini (SL C 9, 13.1.2007., str. 1.).

([4]) Odluka Komisije od 27. siječnja 2011. u predmetu br. SA.33234 – Produljenje poreznih poticaja za film u Ujedinjenoj Kraljevini (SL C 142, 22.5.2012., str. 1.).

([5]) Komunikacija komisije o državnoj potpori za filmove i ostala audiovizualna djela (SL C 332, 15.11.2013., str. 1.). To je bio slučaj i u Komunikaciji Komisije Vijeću, Europskom parlamentu, Gospodarskom i socijalnom odboru i Odboru regija o određenim pravnim aspektima u vezi s kinematografskim i ostalim audiovizualnim djelima (SL C 43, 16.2.2002., str. 6.), koja se primjenjivala kada je pokrenut postupak iz članka 108. stavka 2. Ugovora.

(13) Konačno, Komisiju je brinula činjenica da bi se potporama moglo potaknuti natjecanje u subvencijama unutar Unije te je izrazila sumnju u to da bi potencijalno narušavanje tržišnog natjecanja bilo uravnoteženo bilo kakvim pozitivnim učincima.

## III. **PRIMJEDBE ZAINTERESIRANIH STRANA**

(14) Komisija je zaprimila primjedbe jedne države članice (Francuska), nacionalnih udruženja programera igara Ujedinjene Kraljevine, Francuske, Njemačke, Finske, Europske federacije programera igara (EGDF), javnih tijela Ujedinjene Kraljevine koja se bave promicanjem filma, jedne radiotelevizijske kuće i udruženja za filmsku produkciju iz Ujedinjene Kraljevine. Svi koji su dali doprinos naglasili su potencijalnu kulturnu kvalitetu i važnost igara. Smatrali su kako nema dovoljno tržišnih poticaja za produkciju kulturno relevantnih igara. Nijedna nije smatrala da postoji opasnost od natjecanja u subvencijama među državama članicama.

(15) U pogledu potrebe za potporom, zainteresirane strane ukazale su na to da Ujedinjena Kraljevina gubi svoj vodeći položaj na tržištu videoigara, da je u 2012. manje od 10 % igara puštenih u promet u Ujedinjenoj Kraljevini bilo je i razvijeno u Ujedinjenoj Kraljevini, da tržištem dominiraju Sjeverna Amerika i Azija te da dolazi do odljeva osoblja u Kanadu. Sudionici su ukazali na činjenicu da bi glavni izazovi državama članicama bili tržišno natjecanje s trećim zemljama koje u velikoj mjeri subvencioniraju igre, posebno Kanada.

(16) Udruženje United Kingdom Independent Game Developers Association (TIGA) predočilo je brojne primjere planova i projekata u kojima su videoigre smještene u Ujedinjenoj Kraljevini/Europi mogle biti proizvedene s pomoću poreznih olakšica, ali koje se u stvarnosti nisu proizvele. United Kingdom Interactive Entertainment (Ukie), tijelo koja predstavlja industriju igara i interaktivne zabave, primijetilo je kako bi na globalnim tržištima igara došlo do pritiska na programere igara u smislu usmjeravanja proizvodnje igara na najšire moguće tržište. To bi posebno podrazumijevalo da igre budu dostupne tržištu Sjeverne Amerike i u većem opsegu tržištima Dalekog istoka te da igre budu u skladu s njihovim kulturnim normama i očekivanjima. Time bi se vršio stalan pritisak na europske programere igara da ne naglašavaju europske kulturne elemente svojih igara kako bi ih mogli prodati globalnoj publici. Kao posljedica toga, programeri kulturno europskih igara teže bi pronašli privatni izvor financiranja. Ukie je stoga mišljenja da bi se potporama ispravio tržišni nedostatak.

(17) Francuska se osvrnula na činjenicu da igre sve više prate „međunarodne stereotipe".

(18) S druge strane, TIGA je izvijestila da 54 % ostvarenog prometa neovisnih britanskih programera čini prodaja u Ujedinjenoj Kraljevini. To ukazuje na to da britanski kupci izrazito preferiraju vlastitu produkciju. Nadalje, prema tvrdnjama TIGA-e u razdoblju od 2008. do 2011. bilo je više otvaranja (216) nego zatvaranja (197) poduzeća u ovom sektoru.

(19) U pogledu mogućeg narušavanja tržišnog natjecanja među državama članicama, TIGA je priznala kako niži troškovi utječu na izbor lokacije poduzeća za proizvodnju videoigara, ali je smatrala da najveće narušavanje tržišnog natjecanja uzrokuju treće zemlje, primjerice Kanada, u kojoj industrija jača zahvaljujući javnoj potpori. Prema tvrdnjama TIGA-e, u razdoblju od 2008. do 2010. u Kanadi je zaposlenost u navedenom sektoru porasla za 33 %, dok je u istom razdoblju u Ujedinjenoj Kraljevini pala za 9 %.

## IV. **PRIMJEDBE UJEDINJENE KRALJEVINE**

### 1. **Obveze u pogledu troškova po teritorijalnom načelu**

(20) Nakon što je Komisija izrazila sumnju u prikladnost uvjeta u pogledu troškova po teritorijalnom načelu koji su sadržani u testu „iskorišteno ili potrošeno u Ujedinjenoj Kraljevini", Ujedinjena Kraljevina obvezala se da će te sumnje otkloniti i izmijeniti predloženo zakonodavstvo na način da se izraz „iskorišteno ili potrošeno u Ujedinjenoj Kraljevini" zamijeni izrazom „iskorišteno ili potrošeno u Europskom gospodarskom prostoru (EGP)", uz objašnjenje da su svi rashodi nastali na području EGP-a prihvatljivi za olakšice. Nadalje, pokušat će ograničiti

iznos troškova podugovaranja koji su prihvatljivi za financiranje. Proizvođač kojemu se daje potpora može na podizvođače potrošiti najviše 1 milijun EUR prihvatljivih temeljnih rashoda po projektu, u skladu s poreznim olakšicama za videoigre u Francuskoj ([6]). Na taj bi se način osiguralo da osnovni dio razvoja igre obavlja sam korisnik potpore.

(21) Ujedinjena Kraljevina smatra kako ovo ograničenje prihvatljivosti troškova podugovaranja ima mali učinak na trgovinu među državama članicama. Rasprave s predstavnicima ukupne industrije videoigara, uključujući male i velike programere, dovele su do zaključka da je razvoj videoigara, kao i u ostalim kreativnim sektorima, proces u kojem je suradnja iznimno zastupljena te se neke osnovne razvojne aktivnosti, primjerice programiranje, dizajniranje i temeljni umjetnički rad, uglavnom izvode na istoj lokaciji.

### 2. **Potreba za potporom**

(22) U pogledu potrebe za potporom zbog nedovoljne produkcije kulturnih igara, Ujedinjena Kraljevina dostavila je dokaze kako je proizvodnja takvih igara u opadanju, u relativnom i apsolutnom smislu. Ujedinjena Kraljevina slaže se da je općenito sektor videoigara dinamičan i rastući. Međutim, u 2012. manje od 10 % igara koje su u Ujedinjenoj Kraljevini puštene u promet bilo je i proizvedeno u Ujedinjenoj Kraljevini, u odnosu na 16 % u 2008. Ujedinjena Kraljevina provela je i daljnju analizu igara puštenih u promet u toj zemlji u razdoblju od 2003. do 2012. Brojke ukazuju na konstantno opadanje broja kulturno britanskih igara, kao i drastičan pad u njihovu tržišnom udjelu s 9 % svih igara puštenih u promet u Ujedinjenoj Kraljevini (uključujući igre iz drugih zemalja) u 2003. na 4 % u 2006. te konstantnih 3 % u razdoblju od 2009. do 2012. Godine 2003. kulturni test prošlo bi 41 % igara programiranih u Ujedinjenoj Kraljevini, a u 2012. samo oko 25 %.

(23) Ujedinjena Kraljevina slaže se kako je porast broja igara za pametne telefone omogućio uklanjanje određenih prepreka za ulazak malih programera na tržište videoigara. Brojke objavljene 2011. uistinu ukazuju na to kako je broj videoigara koje su razvila novoosnovana poduzeća prošle godine povećan. Imajući, međutim, u vidu sadržaj igara, anketa provedena putem programa za prototipne videoigre Sveučilišta Abertay pokazuje kako od 306 prijedloga mobilnih i internetskih igara koje su tijekom posljednje dvije godine Sveučilištu predstavila mala i mikro poduzeća iz cijele Ujedinjene Kraljevine, ogromna većina njih (255) nije sadržavala mjesto radnje, lik ili priču koja je povezana s Ujedinjenom Kraljevinom ([7]).

(24) Navedeno se može objasniti činjenicom da kulturno relevantne igre mogu imati jednake produkcijske troškove kao i „globalne igre", no i daleko manje tržište. Zato njihova proizvodnja uključuje viši ekonomski rizik. Stoga su videoigre s kulturno britanskim/europskim sadržajem manje ekonomski održive u odnosu na one s globaliziranim sadržajem. Međunarodni izdavači kao i domaći programeri teže će se odlučiti na rizik koji sa sobom nosi kulturno relevantan sadržaj te će radije stvarati sadržaj koji je po svojoj prirodi više generički i usmjeren na međunarodna tržišta.

(25) Anketom koju su provele vlasti Ujedinjene Kraljevine utvrđeno je kako se britanski kulturni elementi u priči na kojoj se igra temelji umanjuju kako bi se na taj način osigurali međunarodni izdavački ugovori potrebni za financiranje njihova programiranja i tržišni opstanak programera. Gotovo tri četvrtine britanskih programera videoigara tvrdi kako se razvoj izvornog intelektualnog vlasništva usporio ili zaustavio u posljednjih pet godina. Anketom je utvrđeno kako je veliki broj programera morao izmijeniti kulturni sadržaj svojih igara kako bi zadovoljio komercijalne zahtjeve. Broj od 53 % ispitanika izjavio je kako su morali izmijeniti likove i mjesto radnje koji su izvorno bili britanski ili europski.

(26) Imajući u vidu sve navedeno, ciljevi financijskih poticaja bili bi učiniti kulturne proizvode koji su vjerojatno ekonomski neisplativi komercijalno održivima te na taj način promicati proizvodnju novih kulturnih proizvoda koji se bez poreznih olakšica ne bi proizveli te pružiti potporu razvoju vještina u cilju održive produkcije kulturnih proizvoda relevantnih britanskih/europskih igara.

### 3. **Diskriminirajući kulturni test**

(27) Naposljetku, u pogledu kulturnog testa kojim se osigurava da su programom obuhvaćene samo kulturne igre, Ujedinjena Kraljevina objasnila je kako prije svega porezne vlasti (Porezna i carinska uprava Ujedinjene Kraljevine)

([6]) Odluka Komisije od 25. travnja 2012. u predmetu br. SA.33943 – Prolongation du régime d'aide C 47/06 – Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo (SL C 230, 1.8.2012., str. 3.).

([7]) Sveučilište je navedene podatke prikupilo u sklopu programa za prototipne videoigre, kojime se nastoji pomoći malim poduzećima u pretvaranju igara u radne prototipove.

imaju posvećeni i specijalizirani „Odjel za kreativne industrije" koji će biti odgovoran za upravljanje zahtjevima za porezne olakšice za videoigre i njihovo praćenje. Taj odjel procjenjuje faktor rizika zahtjeva, a postupak uključuje i osiguravanje pridržavanja pravila prihvatljivosti. Postoji, dakle, jasan i utvrđen postupak za primjenu testa.

(28) U pogledu elemenata testa s pomoću kojih se utvrđuje kulturna kvaliteta igre Ujedinjena Kraljevina objasnila je kako se većina bodova koji se mogu dobiti u predloženom kulturnom testu odnosi na sadržaj. Čak do 20 bodova od ukupno 31 boda odnosi se na kulturni sadržaj i doprinos igre. To uključuje elemente kao što su mjesto radnje, glavni likovi i tema priče na kojoj se igra zasniva, uporabu engleskog jezika i odraz britanske kulture i kulturnog nasljeđa. Samo 3 boda odnose se na lokaciju razvojne aktivnosti, a preostalih 8 bodova može se dobiti ako je relevantni kulturni sudionik, primjerice scenarist, skladatelj, dizajner, umjetnik ili programer, britanski državljanin ili tu ima stalno boravište odnosno državljanin neke od zemalja EGP-a ili u njoj ima stalno boravište. Provedeni test stoga je iznimno usmjeren na sadržaj, a ne mjesto aktivnosti. Navedeno usmjerenje na sadržaj dodatno je ojačano primjenom pravila najmanje količine kulturnog sadržaja – „pravilo zlatnih bodova", kojim se osigurava da samo igre s dovoljnim brojem bodova za kulturni sadržaj prođu test.

(29) To usmjerenje na sadržaj čini ograničenje općeg opsega olakšice. Ujedinjena Kraljevina napravila je analize igara puštenih u promet u toj zemlji u 2006., 2009. i 2012. primjenjujući retrospektivno kulturni test na sve igre proizvedene u Ujedinjenoj Kraljevini puštene u promet u navedenom razdoblju. Od 822 igre puštene u promet u Ujedinjenoj Kraljevini 2012., samo su 74 napravili britanski programeri, od kojih bi 25,7 % (19 igara) prošlo kulturni test, da je tada takav test postojao. Za 2006. i 2009. test je pokazao kako bi udio takvih igara u ukupnom broju svih igara programiranih u Ujedinjenoj Kraljevini bio oko 27 %, dok bi njihov udio u svim igrama puštenima u promet u Ujedinjenoj Kraljevini bio između 3 % i 4 %.

(30) Ujedinjena Kraljevina smatra da je stopa prolaznosti od 25,7 % u granicama onoga što je Komisija prihvatila u slučaju poreznih poticaja za videoigre u Francuskoj ([8]). U toj je odluci Komisija zaključila kako je činjenica da je otprilike 30 % igara koje bivaju odabrane pokazatelj da je Francuska uvela kriterije kojima jamči da je sadržaj videoigara koje su prihvatljive za porezne olakšice uistinu kulturni. Jednako tako, Ujedinjena Kraljevina smatra kako je kulturni test dovoljno restriktivan i može osigurati da se potpora pruži kulturno britanskim videoigrama, odnosno videoigrama iz EGP-a.

(31) Ujedinjena Kraljevina nadalje je pristala prijaviti taj program kao inicijalni pilot-program na četiri godine te će tijekom tog vremenskog razdoblja nadzirati olakšice i osigurati njegovu pravilnu uporabu.

### 4. **Natjecanje u subvencijama**

(32) U pogledu zabrinutosti Komisije kako bi potpore mogle potaknuti natjecanje u subvencijama unutar Unije, što bi rezultiralo narušavanjem tržišnog natjecanja, Ujedinjena Kraljevina zaključila je kako bi natjecanje u subvencijama bilo očito u slučaju da veliki broj država članica uvede programe za povećanje konkurentnosti domaćeg sektora. Ujedinjena Kraljevina smatra kako to nije vjerojatno. Iako porezne olakšice mogu biti odlučujuće kod odluka o lokaciji poslovanja, potpore su uglavnom odgovor na porezne olakšice Kanade, Sjedinjenih Američkih Država i Južne Koreje. Trenutačno još jedino Francuska među državama članicama nudi porezne poticaje za proizvodnju kulturno relevantnih videoigara.

(33) Nadalje, natjecanje u subvencijama bilo bi usmjereno isključivo na gospodarsko tržišno natjecanje bez ikakvih kulturnih ograničenja. Dvije zemlje ili više njih koje žele zaštititi proizvodnju određenih kulturnih proizvoda u skladu s dogovorenim kulturnim testom ne bi značile natjecanje u subvencijama.

(34) Cilj je predloženih potpora zaštita produkcije kulturno britanskih/europskih videoigara i potporama bi se, kao takvima, omogućile olakšice samo za dio igara koje su programirane u Ujedinjenoj Kraljevini i Europi te bi se podržavao samo manji dio ukupnih rashoda za razvoj videoigre. Nakon rasprava s tim industrijskim sektorom,

([8]) Odluka Komisije 2008/354/EZ od 11. prosinca 2007. o državnoj potpori C 47/06 (ex N 648/05) – porezna olakšica za kreiranje videoigara koju je uvela Francuska (SL L 118, 6.5.2008., str. 16.).

Ujedinjena Kraljevina procjenjuje kako će samo otprilike 10 % tih kulturno britanskih/europskih videoigara imati proračun veći od 5 milijuna GBP. Rashodi razvoja većine igara bit će namijenjeni znatno manjim projektima.

## V. **OCJENA MJERE POTPORE**

### 1. **Razvrstavanje kao državna potpora**

(35) U skladu s člankom 107. stavkom 1. Ugovora, svaka potpora koju dodijeli država članica ili koja se dodjeljuje putem državnih sredstava u bilo kojem obliku kojim se narušava ili prijeti da će narušiti tržišno natjecanje stavljanjem određenih poduzetnika ili proizvodnje određene robe u povoljniji položaj nespojiva je s unutarnjim tržištem u mjeri u kojoj utječe na trgovinu među državama članicama.

(36) Potporom za produkciju igara, na temelju odobrenja Carinske i porezne uprave Ujedinjene Kraljevine, putem poreznih olakšica daje se financijska povlastica poduzećima u sektoru produkcije igara na štetu proračuna Ministarstva financija. Stoga se dodjeljuje putem državnih sredstava i može se pripisati državi. Mjera je namijenjena smanjenju produkcijskih troškova poduzetnika korisnika te znači ekonomsku povlasticu za te poduzetnike. Ograničena je na poduzeća u sektoru videoigara i stoga je selektivna. Konačno, utječe na trgovinu i tržišno natjecanje među državama članicama jer se igre proizvode i u drugim državama članicama te se njima trguje na međunarodnom tržištu. Prema tome, znače državnu potporu u skladu s člankom 107. stavkom 1. Ugovora.

### 2. **Spojivost potpore s unutarnjim tržištem**

(37) U pogledu opće zakonitosti ovoga programa, Komisija primjećuje kako je Ujedinjena Kraljevina povukla klauzulu teritorijalnosti koju je Komisija smatrala problematičnom u pogledu slobode kretanja robe i slobode pružanja usluga na unutarnjem tržištu. Ujedinjena Kraljevina pristala je ograničiti iznos troškova podugovaranja prihvatljivih za potpore na iznos do 1 milijun GBP.

(38) Komisija je mišljenja kako je ovo ograničenje prihvatljivo u ovom slučaju u mjeri u kojoj se u praksi, a uzimajući u obzir veličinu produkcijskih proračuna, ne čini vjerojatnim da će granica u iznosu od 1 milijuna GBP za rashode podugovaranja znatno ograničiti primjenu podugovaranja. Ujedinjena Kraljevina očekuje da će većina videoigara obuhvaćenih kulturnim testom imati produkcijski proračun manji od 1 milijuna GBP. Samo oko 10 % tih videoigara imalo bi proračun koji prelazi iznos od 5 milijuna GBP. Ovisno o izmjenama u produkcijskim proračunima za videoigre u Ujedinjenoj Kraljevini, Komisija zadržava pravo preispitivanja ove dopuštene granice pri ponovnoj prijavi ovih mjera potpore četiri godine nakon provedbe, a u skladu s obvezama na koje se obvezala Ujedinjena Kraljevina.

(39) Ujedinjena Kraljevina namjerava opravdati potpore za razvoj igara kao potpore za promicanje kulture. U skladu s time, ocjena bi se trebala izvršiti na temelju članka 107. stavka 3. točke (d) Ugovora. Komisija nije razvila smjernice za primjenu potpore za igre. Međutim, u Komunikaciji o kinematografiji navodi se mogućnost dodjele potpora za igre. U stavku 24. te Komunikacije navedeno je kako će se o mjerama potpore za igre i dalje odlučivati ovisno o slučaju. Ako se može dokazati potreba za sustavom potpora usmjerenih na igre koje imaju kulturnu ili obrazovnu svrhu, Komisija primjenjuje kriterij za intenzitet potpora naveden u Komunikaciji o kinematografiji.

(40) Komisija stoga mora ocijeniti spojivost mjere izravno na temelju članka 107. stavka 3. točke (d) Ugovora. Mora provjeriti služe li potpore uistinu promicanju kulture i utječu li na uvjete trgovanja i tržišnog natjecanja u Uniji u mjeri koja je protivna zajedničkom interesu. To znači da mjera mora biti prikladan instrument za postizanje ovog cilja, a posebno dokazati da bez navedene potpore sudionici na tržištu ne bi imali dovoljno poticaja za proizvodnju željene vrste igara. U pogledu razmjernosti potpore, maksimalni intenziteti potpora utvrđeni Komunikacijom o kinematografiji mogu se primijeniti analogijom. Komisija je ocijenila kulturni cilj i potrebu potpore za određene videoigre u dvjema odlukama o potporama za igre u Francuskoj spomenutima u uvodnim izjavama 20. i 30.

a) *Promicanje kulture*

(41) Kako bi bila u spojiva s člankom 107. stavkom 3. točkom (d) Ugovora, svrha potpore za igre, kako ju je predložila Ujedinjena Kraljevina, mora biti promicanje kulture. Nakon izmjena u programu potpora i dodatnih dokaza koje je predočila Ujedinjena Kraljevina, Komisija smatra da će vlasti Ujedinjene Kraljevine primjenjivati uistinu selektivan kulturni test i time osigurati dodjelu potpora isključivo u svrhu promicanja kulture u skladu s člankom 107. stavkom 3. točkom (d) Ugovora.

(42) Prije svega, Komisija prima na znanje objašnjenja Ujedinjene Kraljevine u pogledu testa kojim se određuje kulturna kvaliteta igre (vidjeti uvodne izjave 27. do 29.) – većina bodova koji se mogu osvojiti u predloženom kulturnom testu povezani su s kulturnim sadržajem i doprinosom igre (čak do 20 bodova od ukupno 31). To je dodatno pojačano primjenom pravila najmanje količine kulturnog sadržaja – „pravilo zlatnih bodova", kojim se osigurava da samo igre s dovoljnim brojem bodova za kulturni sadržaj prođu test.

(43) Navedeno usmjerenje na sadržaj čini ograničenje općenitog opsega olakšice. Simulacijama kulturnog testa na temelju igara puštenih u promet prethodnih godina pokazalo se da bi 26 % do 27 % igara proizvedenih u Ujedinjenoj Kraljevini prošlo kulturni test. Takva stopa prolaznosti upućuje na to da se kriterijima testa osigurava da je sadržaj videoigara prihvatljivih za poreznu olakšicu uistinu kulturni te dokazuje da je test dovoljno restriktivan kako bi se omogućila dodjela potpora za videoigre koje su kulturno britanske/europske. Za usporedbu, Komisija je u svojoj odluci iz 2007. o poreznim poticajima za francuske videoigre ([9]) zaključila da je rezultat od otprilike 30 % igara koje su prihvatljive za poticaj pokazatelj da je test dovoljno selektivan.

(44) Može se stoga reći kako su sumnje navedene u uvodnoj odluci otklonjene. Činjenicom da je odabrano samo otprilike 27 % igara potvrđuje se da cilj mjera nije samo industrijska potpora određenom sektoru nego je uistinu kulturni cilj. Mjera potpore stoga ispunjava istinski cilj promicanja kulture.

b) *Prikladnost, potreba i razmjernost mjere*

(45) Na temelju članka 107. stavka 3. točke (d) Ugovora, porezne olakšice za videoigre trebale bi biti prikladan instrument za postizanje željenih ciljeva. Državne potpore u druge svrhe kojima cilj ne bi bio promicanje kulture vjerojatno bi bile više usmjerene na promicanje industrijskih ciljeva u predmetnom sektoru. Komisija se slaže da se poreznom olakšicom, s obzirom na to kako je osmišljena, u biti omogućava usmjeravanje javne potpore na igre kulturnog sadržaja te da je stoga prikladan instrument za postizanje željenog kulturnog cilja.

(46) Uzimajući u obzir iznimno dinamičan razvoj i evoluciju tržišta igara, vlasti Ujedinjene Kraljevine predale su podatke kojima potkrepljuju činjenicu da su potpore potrebne kako bi se mogao proizvesti dostatan broj igara te da bi bez potpore za kulturne igre njihova proizvodnja i tržišni udio bili u znatnom opadanju. Brojke ukazuju na stalan pad u broju kulturno britanskih igara i nagli pad u njihovu tržišnom udjelu s 9 % svih igara puštenih u promet u Ujedinjenoj Kraljevini u 2003. na 4 % u 2006., dok je u razdoblju od 2009. do 2012. taj broj bio stalan u iznosu od 3 %.

(47) Troškovi produkcije kulturno relevantnih igara mogu biti jednaki produkcijskim troškovima globalnih igara, no kulturne igre imaju daleko manje tržište. Proizvodnja kulturnih igara stoga uključuje viši ekonomski rizik. Stoga su videoigre s kulturno britanskim/europskim sadržajem manje ekonomski održive u odnosu na globalizirani sadržaj. Tržište, dakle, vrši stalan pritisak na europske programere igara da ne naglašavaju europske kulturne elemente svojih igara kako bi ih mogli prodati globalnoj publici. Programeri kulturno europskih igara teže pronalaze privatne izvore financiranja.

(48) Predloženom poreznom olakšicom trebala bi se promicati produkcija videoigara kulturnog sadržaja umjesto igara koje služe isključivo u zabavne svrhe, na način da se njime umanjuju produkcijski troškovi kulturnih igara. Može se, dakle, zaključiti da bi se mjerom vjerojatno omogućili dostatni poticaji u odnosu na njezin cilj.

([9]) Vidjeti bilješku 8.

(49) Nadalje, mjera potpore razmjerna je s obzirom da se njome ograničava intenzitet potpore na 25 % produkcijskih troškova uistinu nastalih proizvodnjom igara koje su prihvatljive za potporu. To je niže od intenziteta potpora od 50 % koji je dopušten za audiovizualnu produkciju u skladu sa stavkom 52. podstavkom 1. Komunikacije o kinematografiji koja se analogijom primjenjuje u pogledu dopuštenih iznosa potpora.

(50) Konačno, kako se ne bi poremetili uvjeti trgovanja i tržišnog natjecanja u Uniji u opsegu koji bi bio protivan zajedničkim interesima, narušavanje tržišnog natjecanja i učinci na trgovinu koji bi proizašli iz uvođenja mjere trebali bi se kompenzirati njihovim pozitivnim učincima.

(51) Prema brojkama koje su dostavili Ujedinjena Kraljevina i predstavnici sektora, u 2012. manje od 10 % igara puštenih u promet u Ujedinjenoj Kraljevini bilo je i programirano u Ujedinjenoj Kraljevini. Tržišni udjeli igara prihvatljivih za dodjelu potpora, a koje su objavljene u Ujedinjenoj Kraljevini, relativno je malen (4 % – 5 %). Isto tako zastupljenost igara prihvatljivih za dodjelu potpora u broju svih videoigara proizvedenih u Ujedinjenoj Kraljevini također je relativno slaba, oko 27 %.

(52) Nadalje, nije se javila nijedna treća strana koja bi potencijalno osjetila eventualne negativne posljedice primjene mjera potpore. Naprotiv, udruženja proizvođača videoigara koja su dostavila svoje primjedbe nakon pokretanja postupka, TIGA i EGDF, naglasila su slab utjecaj mjera potpore na njihove nacionalne industrije i općeniti utjecaj u kontekstu tržišnog natjecanja, imajući u vidu ponajprije Sjevernu Ameriku i Daleki istok. Stoga natjecanje u subvencijama među državama članicama nije vjerojatno.

(53) U svakom je slučaju korisno što je Ujedinjena Kraljevina ograničila trajanje program potpora na vremensko razdoblje od četiri godine kako bi omogućila procjenu primjene i ponovnu ocjenu kriterija u kontekstu zbivanja na tržištu.

(54) Komisija stoga smatra kako su riješeni svi problemi navedeni u uvodnoj odluci. Narušavanje tržišnog natjecanja i utjecaj mjera potpore na trgovinu među državama članicama sad su ograničeni tako da nisu protivni zajedničkom interesu.

## VI. **ZAKLJUČAK**

(55) Komisija je stoga mišljenja da potpora ne utječe na prekomjerno jačanje tržišne moći poduzeća korisnika niti je smetnja dinamičnim poticajima tržišnim subjektima, upravo suprotno, utjecat će na povećanje raznolikosti ponude na tržištu. Na temelju navedenog može se stoga zaključiti da su narušavanje tržišnog natjecanja i utjecaj na trgovinu koji proizlaze iz uvođenja mjere vrlo ograničeni te je ukupna ocjena mjere pozitivna. U skladu s time, porezna olakšica za kreiranje videoigara spojiva je s unutarnjim tržištem na temelju članka 107. stavka 3. točke (d) Ugovora,

DONIJELA JE OVU ODLUKU:

*Članak 1.*

Mjera državne potpore za videoigre koje Ujedinjena Kraljevina planira provesti putem izmjene Zakona o porezu na dobit iz 2009. spojiva je s unutarnjim tržištem u smislu članka 107. stavka 3. točke (d) Ugovora o funkcioniranju Europske unije.

U skladu s navedenim, odobrava se mjera potpore.

*Članak 2.*

Ova je Odluka upućena Ujedinjenoj Kraljevini Velike Britanije i Sjeverne Irske.

Sastavljeno u Bruxellesu 27. ožujka 2014.

*Za Komisiju*
Joaquín ALMUNIA
*Potpredsjednik*