

VIDEOJÁTÉKOK TÁMOGATÁSA

FARKAS Flóra¹

Tárgyszavak: videojátékok gyártásához és fejlesztéséhez nyújtott támogatás, digitális játékok, audiovizuális ágazat, kulturális vagy oktatási célt szolgáló videojáték, kultúrát és a kulturális örökség megőrzését előmozdító támogatás, kulturális teszt, adójóváírás, adómentesség, adókedvezmény

Az utóbbi évtizedben a digitális játékok, videojátékok egyre szélesebb körben élvezik az államok támogatását Európában és világszerte. Ezen tendencia mögött meghúzódó leggyakoribb érv az, hogy az interneten terjedő kulturális kifejezőmódok sokszínűségének előmozdításához szükségesek és elkerülhetetlenek a támogatási intézkedések.

Jelen cikk középpontjában az a kérdés áll, hogy a digitális játékok a kultúra területéhez tartozónak tekinthetőek-e, ugyanis az erre adott válasz jelentős következményekkel jár az európai és a nemzetközi gazdasági jogra nézve a kulturális célú kereskedelmi liberalizáció elve alóli kivételeket igazoló jogi biztosítékok miatt.

Az állami támogatási joganyag és az egyes támogatások uniós versenyjogi szempontú értelmezésében, valamint az állami támogatásokkal kapcsolatban felmerülő konkrét kérdések megítélésében az Európai Bizottság (a továbbiakban: Bizottság) határozatainak kiemelkedő szerepe van.

2022-ben a Bizottság több, videojátékok fejlesztését és gyártását támogató tagállami programot vizsgált és hagyott jóvá, melyek közül a cikkben egy német, egy belga és egy ír határozaton keresztül mutatom be azokat a szempontokat, amelyek a főszabály szerint² a tiltott állami támogatásoknak a belső piaccal történő összeegyeztethetőségére vonatkoznak az Európai Unió működéséről szóló szerződés (a továbbiakban: EUMSZ) 107. cikke (3) bekezdésének d) pontja³ alapján.

¹ Farkas Flóra a Miniszterelnökség Támogatásokat Vizsgáló Irodájának (TVI) munkatársa. A cikkben megjelenő vélemény nem tekinthető a TVI hivatalos álláspontjának.

² EUMSZ 107. cikk (1) *Ha a Szerződések másként nem rendelkeznek, a belső piaccal összeegyeztethetetlen a tagállamok által vagy állami forrásból bármilyen formában nyújtott olyan támogatás, amely bizonyos vállalkozásoknak vagy bizonyos áruk termelésének előnyben részesítése által torzítja a versenyt, vagy azzal fenyeget, amennyiben ez érinti a tagállamok közötti kereskedelmet.*

³ EUMSZ 107. cikk (3) *A belső piaccal összeegyeztethetőnek tekinthető:*

d) a kultúrát és a kulturális örökség megőrzését előmozdító támogatás, ha az az Unión belüli kereskedelmi és versenyfeltételeket nem befolyásolja a közös érdekekkel ellentétes mértékben.

Az egyes támogatási programok bemutatása

A német támogatási program

Az SA.101124 számú ügyben⁴ a Bizottság 2022. június 14-én a digitális játékok fejlesztését és gyártását támogató Berlin-Brandenburg programot hagyta jóvá. A német program célja a magas színvonalú kulturális vagy pedagógiai célú digitális játékok és interaktív médiaprojektek fejlesztésének és gyártásának támogatása, illetve az európai audiovizuális ágazat megerősítése. A program 2028. december 31-ig hatályos, becsült teljes költségvetése 14 millió euró. A támogatást feltételesen visszafizetendő kamatmentes kölcsön formájában nyújtják, a visszafizetésre pedig a játékokból származó bevételek feléből kerül sor, 5 éves futamidővel.

A német hatóságok azzal indokolták a támogatás szükségességét, hogy Németország korlátozott nemzetközi versenyképességgel rendelkezik a videojátékgyártás területén. A világ videojáték-piacának növekvő összbevételei ellenére a német játékok piaci részesedése 1% alatt marad.⁵ Ezen túlmenően kifejtették, hogy a videojátékok németországi előállítási költségei nagyon magasak, ekképpen a kulturális szempontból jelentős vagy oktatási célú videojátékoké is, ám ez utóbbi csoportba tartozó játékok piaca sokkal szűkebb, mint a nemzetközi „blockbustereké”. A piac ebben az értelemben tehát nyomást gyakorol a játékfejlesztőkre, hogy játékaikban ne hangsúlyozzák ki az európai elemeket, ami növeli az ilyen gyártáshoz kapcsolódó gazdasági kockázatokat. Ebből következik, hogy sok kulturálisan magas színvonalú terméket állami támogatás nélkül nem is készülne el.⁶

Az intézkedés célzottjai azok a magas színvonalú digitális játékokat, illetve interaktív tartalmakat fejlesztő és gyártó vállalkozások, melyek a támogatás kifizetésének időpontjában Berlinben vagy Brandenburgban székhellyel, telephellyel vagy fiókteleppel rendelkeznek (vagy annak alapítására tesznek vállalatot).⁷

A konkrét kedvezményezettet egy, a filmfinanszírozásért és a médiavállalkozások fejlesztéséért felelős szerv⁸ választja ki különböző, három főbb csoportba tartozó kritériumok alapján (a.) kulturális tartalom; b.) kulturális, kreatív platform; valamint c.) művészeti, kreatív és technológiai innováció). Egy projekt akkor jogosult a támogatásra, ha az 1. és a 2. csoportban legalább két kategóriának, a 3. csoportban pedig legalább egy kategóriának megfelel.

- a. A kulturális tartalom körében értékelendő többek között az, ha a játék
 - helyszíne Németországban, az Európai Gazdasági Térségben (EGT) található, vagy történelmi utalásokat tartalmaz;

⁴ SA.101124 (2022/N) 4106 final– Germany, Berlin-Brandenburg video games support measure (2022. június 14.) bizottsági határozat (a továbbiakban: SA.101124 sz. határozat) https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases1/202229/SA_101124_B04CF681-0000-C46A-8B3D-0905F85520FF_39_1.pdf

⁵ SA.101124 sz. határozat (3) bekezdése

⁶ SA.101124 sz. határozat (4) bekezdése

⁷ SA.101124 sz. határozat (12) bekezdése

⁸ Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH

- főszereplői kapcsolódnak Németországhoz vagy az EGT valamely más államához, illetve a német vagy európai kultúrtörténet egy fiktív alakját testesítik meg;
 - tervezése, története vagy dizájnya megragadja a német kultúrát (popkultúra, játékkultúra, ifjúsági kultúra, magaskultúra, médiakultúra stb.), társadalmat, identitást, történelmet.
- b. A kulturális, kreatív platform kategóriában értékeli a projekt kiemelkedő hatását a regionális kulturális és kreatív iparágakra, ha a kreatív munka (konceptiófejlesztés, programozás, zenei felvételek) jelentős része Berlinben vagy Brandenburgban zajlik. Ennek feltétele az, ha a projektben résztvevő csapattagok (producer, író, zeneszerző) legalább 50%-a berlini vagy brandenburgi lakóhellyel rendelkeznek, vagy ott szereztek képesítést, ott jártak egyetemre.
- c. A harmadik csoportba tartozó kritériumoknak felel meg a játék, amennyiben különösen kreatív vagy innovatív a narratíva, a játékszerkezet, a karakterek, a helyszín, a történet vagy a környezet kialakítása, a zene, az interaktivitás, többjátékos funkció, felhasználói felület, felhasználó által generált tartalom, esetleg a mesterséges intelligencia használata területén.

A belga támogatási program

Az SA.54817 C(2022) számú bizottsági határozattal⁹ jóváhagyott belga program (a továbbiakban: SA.54817 számú ügy) a Bizottság által még 2003-ban jóváhagyott, az audiovizuális produkciókat érintő adókedvezmény kiterjesztése. Ennek célja ugyancsak a videojátékok gyártásával foglalkozó vállalkozások beruházásainak támogatása és ösztönzése. A kiterjesztett program alapján 2027. december 31-ig vehető igénybe támogatás a belga hatóságok terve szerint. A program teljes becsült költségvetése 36 millió euró.¹⁰

A jelenlegi adózási rendszerben a befektetőknek lehetőségük van arra, hogy egy keretmegállapodás alapján pénzügyi hozzájárulást nyújtsanak egy adott audiovizuális projekthez a gyártónak. A befektető a megvalósított befektetésről tanúsítványt kap, amely lehetővé teszi számára, hogy adókedvezményt kapjon adóköteles nyereségének csökkentése formájában. Az SA. 54817 számú ügyben ezt a lehetőséget terjesztik ki a videojátékok előállításához való hozzájárulásra is.¹¹ Ezen támogatási program által kínált adókedvezményt a Belgiumban társaságiadó-köteles és az előírt feltételeknek megfelelő vállalatok vehetik igénybe.

⁹ SA.54817 C(2022) 5130 final - concernant le régime d'aides SA.54817 (2020/C) (ex 2019/N) que la Belgique envisage de mettre à exécution en faveur de la production des jeux vidéo (2022. július 25.) bizottsági határozat (a továbbiakban: SA.54817 sz. bizottsági határozat)
SA_54817_C014AB82-0100-C489-B5BD-35EF9C7A7266_165_1.pdf (europa.eu)

¹⁰ SA.54817 sz. bizottsági határozat (10) és (11) bekezdések

¹¹ SA.54817 sz. bizottsági határozat (15) bekezdés

Az adókedvezmények igénybevételéhez a vállalatoknak olyan társaságok projektjeibe kell befektetniük, amelyek az illetékes szervek által európai videojátékként jóváhagyott olyan termékeket gyártanak, melyek főként Belgiumban vagy egy másik EGT-államban lakóhellyel rendelkező szerzők és alkotó munkatársak segítségével készülnek.¹²

Ahogy a német program esetében, itt is különböző, a játék kulturális és művészeti jellegét, a gyártási tevékenységek és a szereplők európai kulturális kötődését, valamint a játék innovatív és kreatív jellegét értékelő kritériumokat felsorakoztató kulturális tesztől függ a videojátékok támogathatósága. Egészen pontosan a Flamand Közösség és a Vallon Régió által saját videojáték-támogatási rendszereikre vonatkozóan bevezetett és a Bizottság által jóváhagyott kulturális tesztek¹³ követelményeinek kell megfelelni.¹⁴

A németekhez hasonlóan a belga hatóságok is azzal érveltek, hogy a belga videojáték-ágazat szerény helyet foglal el az európai piacon, s növekedése ellenére nincs meg a szükséges pénzügyi lendülete részesedése növelésére. Az ágazatban tevékenykedő vállalatok nagy része kevesebb mint 6 éve alapított kisvállalkozás. Ezek a vállalkozások pedig méretük és viszonylag friss piaci jelenlétük okán nehézségekbe ütköznek a fejlődésben, ami megakadályozza őket abban, hogy nagyobb számú és sokszínűbb kulturális videojátékot hozzanak létre. Belgium ugyancsak kiemelte a videojátékok fejlesztésének idő- és magasán képzett munkaerő-igényességét, valamint – tekintve, hogy piacépes eredmény, megtérülés csak a fejlesztési és a gyártási folyamat végén jelenik meg, illetve várható – kockázatosságát, mely az erős oktatási, kulturális és művészeti komponenssel rendelkező videojáték-projektek esetében még inkább megfigyelhető. Az adókedvezmény hozzájárul a videojáték-gyártási ágazatban a magánberuházások számának növeléséhez, hasonlóan a film- és audiovizuális gyártásra vonatkozó adókedvezményhez.¹⁵

¹² SA.54817 sz. bizottsági határozat (13) bekezdés

¹³ A Flamand Közösség videojáték-támogatási rendszerére vonatkozó kulturális teszt: SA.49947 C(2018) 3431 final – Belgique, Aide aux jeux vidéo (VAF Gamefonds) (2018. május 28.) bizottsági határozat (24) és (25) bekezdése

https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/272571/272571_2006208_95_2.pdf

A Vallon Régió videojáték-támogatási rendszerére vonatkozó kulturális teszt: SA.55046 C(2020) 494 final – Belgique Soutien aux jeux vidéo culturels, artistiques et éducatifs (Wallimage) (2020. január 24.) bizottsági határozat (14) bekezdése

https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases1/20207/282022_2131389_128_2.pdf

¹⁴ SA.54817 sz. bizottsági határozat (14) bekezdés

¹⁵ SA.54817 sz. bizottsági határozat (22) és (23) bekezdése

Az ír támogatási program

A Bizottság az SA.102047 (2022/N) számú határozatával¹⁶ az Írország által bejelentett, az országban már korábban működő adókedvezmény rendszerének a digitális játékokra való kiterjesztésével megvalósuló támogatási programot hagyta jóvá. Az intézkedés olyan támogatási program, amely a támogatást automatikusan adójóváírás formájában nyújtja. Az adójóváírást első körben a kérelmező vállalkozások társaságiadó-kötelezettségeibe kell beszámítani, csökkentve a vállalkozás adóalapját, majd ezt követően van lehetőség az esetleges többletjóváírás kérelmező vállalkozás részére történő kifizetésére. A támogatást nyújtó egyrészt az Adóhivatal (azaz az úgynevezett Adóügyi Biztosok), másrészt az Idegenforgalmi, Kulturális, Művészeti, Gaeltacht, Sport és Médiaügyi Minisztérium.¹⁷

A program teljes költségvetése 20 millió euró, a támogatást pedig csak olyan támogatható projektek tekintetében fizetik ki, amelyekre vonatkozóan 2025. december 31. előtt kiállított (ideiglenes vagy végleges) kulturális tanúsítványt adnak ki. Azon projektek támogatható kiadásai, amelyek tekintetében 2025. december 31. előtt ideiglenes tanúsítványt állítanak ki, az említett időpontot követően is jogosultak az adójóváírásra, feltéve, hogy e projektek legkésőbb 2028. május 31-ig befejeződnek, és megkapják a végleges kulturális tanúsítványt.¹⁸

A három évig érvényes ideiglenes kulturális tanúsítványt a digitális játék fejlesztése előtt vagy a fejlesztés befejezése előtt bármikor lehet kérelmezni. Kiadásának mérlegelése során az engedélyező hatóság ellenőrzi a projekt támogathatóságát, beleértve az alábbiakban részletesebben bemutatandó kulturális tesztet, majd meghatározza a vonatkozó foglalkoztatási jogszabályoknak való megfeleléssel és a maximális támogatási intenzitással kapcsolatos feltételeket. A támogatható digitális játék fejlesztésének befejezését követően a támogatható vállalkozás végleges kulturális tanúsítványért folyamodhat a támogatást nyújtó hatósághoz. Az engedélyező hatóság ellenőrzi, hogy az elkészült játék megfelel-e a támogathatósági feltételeknek, átmegy-e a kultúrateszten, betartja-e a támogatási intenzitás felső határát, illetve azt, hogy teljesültek-e az ideiglenes tanúsítványban előírt feltételek.¹⁹

Az adójóváírás az olyan digitális játékfejlesztő vállalkozások számára lesz elérhető, amelyek

- Írországban vagy az EGT valamely más államában rendelkeznek illetőséggel, és legkésőbb a támogatás kifizetésének időpontjában ír fióktelepükön vagy képviselőjükön keresztül üzleti tevékenységet folytatnak;

¹⁶ SA.102047 (2022/N) 6904 final – Ireland Tax credit for digital games (2022. szeptember 27.) bizottsági határozat (a továbbiakban: SA.102047 sz. bizottsági határozat)
https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases1/202242/SA_102047_C0B7D083-0100-C219-8529-F1293DF2BD8D_49_1.pdf

¹⁷ SA.102047 sz. bizottsági határozat (9) bekezdés

¹⁸ SA.102047 sz. bizottsági határozat (10) és (11) bekezdése

¹⁹ SA.102047 sz. bizottsági határozat (27) és (28) bekezdése

- elsősorban egy – a nyilvánosság számára kereskedelmi alapon, nyereségrealizálási céllal hozzáférhetővé tett – digitális játék tervezéséért, gyártásáért és teszteléséért felelősök;
- és nem minősülnek nehéz helyzetben lévő vállalkozásnak.²⁰

Az adójóváírás a játék fejlesztésével egyidejűleg, éves szinten felmerülő kiadásokra évente igényelhető. A vállalkozásnak először kérelmeznie kell a digitális játék kulturális minősítését az illetékes minisztertől, hogy a játék minősített digitális játéknak minősüljön. Ehhez a projektnek egy kulturális tesztet kell teljesítenie.

A kulturális teszt összesen 35 pontból áll, olyan teljesítendő kritériumokkal, mint a játék kulturális tartalma (amelynek keretén belül a német program esetében bemutatott jellemzőket értékelik, úgymint a játék színhelye, nyelve, ír vagy európai történelmi vagy kulturális eseményhez kötődése, a főszereplők személye), kreatív és innovatív jellege, a fejlesztőcsapat, illetve a kreatív munka ír vagy európai kötődése. Ezen túlmenően további pont jár az oktatási elemekért, a sokszínűség és egyenlőség témáinak megjelenítéséért, a fogyatékkal élők számára történő hozzáférés fejlesztéséért, valamint azért, ha a játék tartalma felhívja a figyelmet a környezeti fenntarthatóság növelésének szükségességére és az éghajlatváltozásra.²¹

Az a vállalkozás, amely olyan játékot fejleszt, amely megfelel a támogathatósági kritériumoknak, a kulturális tesztnek és az – ideiglenes vagy végleges – kulturális tanúsítványban meghatározott feltételeknek, jogosult az adójóváírás igénylésére. A támogatást nyújtó hatóságok nem rendelkeznek további mérlegelési jogkörrel a támogatásban részesülő vállalkozás kiválasztása során.²²

Az ír hatóságok a támogatás szükségessége tekintetében azzal érveltek, hogy a jelentős mértékben az ír vagy európai kultúrára összpontosító digitális játékok nagyobb kereskedelmi kockázatot jelentenek, és ezért a vállalkozások nagyobb valószínűséggel fognak olyan projekteket megvalósítani, amelyek kulturálisan semlegesek. Ezen túlmenően a digitális játékokat fejlesztő vállalkozások előtt tornyosuló pénzügyi korlátok akadályozzák a fejlődésüket – a kulturális szempontból releváns projektek megvalósítása terén is. Az intézkedés célja, hogy az ilyen projektekhez kapcsolódó költségek csökkentésével segítse ezeket a vállalkozásokat, növelje kereskedelmi életképességüket, és elősegítse a digitális játékok kulturálisan sokszínűbbé válását.

A bejelentett intézkedések Bizottság általi vizsgálata

Mivel a bejelentett intézkedések az EUMSZ 107. cikkének (1) bekezdése értelmében állami támogatásnak minősültek, addig nem volt nyújthatók, amíg azokat a Bizottság jóvá nem hagyta.

²⁰ SA.102047 sz. bizottsági határozat (12) bekezdése

²¹ SA.102047 sz. bizottsági határozat (18) bekezdése

²² SA.102047 sz. bizottsági határozat (25) bekezdése

A 2013. évi filmművészeti közlemény²³ 24. pontja kimondja, hogy a videojátékokat támogató intézkedéseket eseti alapon kell kezelni²⁴, mindazonáltal a Bizottság leszögezte, hogy az olyan videojátékok támogatásának értékelésére, amelyek oktatási vagy kulturális célt szolgálnak, analógia útján, az EUMSZ 107. cikke (3) bekezdésének d) pontja alapján, a Bizottság ágazati gyakorlatával összhangban kerül sor. A Bizottság az intézkedések állami támogatási szabályokkal való összeegyeztethetőségének értékelését tehát közvetlenül az EUMSZ 107. cikke (3) bekezdésének d) pontjára alapozta. Ez kimondja, hogy *"a kultúrát és a kulturális örökség megőrzését előmozdító támogatás, ha az az Unión belüli kereskedelmi és versenyfeltételeket nem befolyásolja a közös érdekekkel ellentétes mértékben", összeegyeztethetőnek tekinthető az uniós állami támogatási szabályokkal.* A Bizottság nem dolgozott ki iránymutatást e rendelkezésnek a videojátékokhoz nyújtott támogatásokra való alkalmazására.

Általános jogszerűség elvének való megfelelés vizsgálata

Mindhárom bejelentett intézkedés esetében először a Bizottság azt vizsgálta, hogy a támogatás tiszteletben tartja-e az "általános jogszerűség" elvét, azaz a támogathatósági feltételek és odaítélési kritériumok nem tartalmazzak-e a támogatás nyújtásához elválaszthatatlanul kapcsolódó záradékot, amely ellentétes az EUMSZ-nek az állami támogatásoktól eltérő területekre vonatkozó különös rendelkezéseivel. Ez magában foglalja annak biztosítását, hogy tiszteletben tartják az EUMSZ-nek az állampolgárságon alapuló, illetve az áruk, a tőke és a munkavállalók szabad mozgásában, a letelepedés szabadságában és a szolgáltatásnyújtás szabadságában való megkülönböztetés tilalmára vonatkozó elveit. A Bizottság ezeket az elveket a versenyszabályok alkalmazásával együtt érvényesíti, ha az ezen elveket sértő rendelkezések elválaszthatatlanok a támogatási rendszer működésétől.

A támogatási programok esetében a kedvezményezetteknek nem kell a támogatás nyújtó állam nemzeti joga szerint létrehozott nemzeti vállalkozásnak lenniük, csupán a támogatás kifizetésének időpontjára kell a támogatást nyújtó államban (vagy más, EGT államban) bejegyzett székhelyet, telephelyet létrehozniuk. Ezen túlmenően a kiválasztási kritériumok nem tartalmazzak

²³ A Bizottság közleménye a filmekhez és egyéb audiovizuális alkotásokhoz nyújtott állami támogatásról (2013/C 332/01) (a továbbiakban: filmművészeti közlemény)

<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2013:332:0001:0011:HU:PDF>

²⁴ „Ezzel szemben a játékprogramok – bár az elkövetkező években a média leggyorsabban növekvő ágazatát jelenthetik – nem minden esetben minősülnek szükségképpen audiovizuális vagy kulturális alkotásnak. E programok a gyártás, a forgalmazás, a marketing és a fogyasztás tekintetében a filmekről eltérő jellemzőkkel rendelkeznek. Ezért a filmgyártásra kialakított szabályok nem alkalmazhatók automatikusan a játékprogramokra. Ezenfelül a filmszakmai ágazattól eltérően a Bizottság még nem hozott kellő számú határozatot a játékprogramok állami támogatása tekintetében. Következésképpen e közlemény nem terjed ki a játékprogramokhoz nyújtott támogatásra. Az általános csoportmentességi rendelet vagy a de minimis rendelet feltételeinek meg nem felelő videojáték-támogatási intézkedéseket továbbra is eseti alapon kell elbírálni. Amennyiben igazolható a kulturális és oktatási célokat szolgáló játékprogramokra irányuló támogatási program szükségessége, a Bizottság analógia útján az e közleménybe foglalt támogatási intenzitási feltételeket fogja alkalmazni.”

az EGT-n belüli állampolgárságra vagy az előállítás helyére vonatkozó korlátozásokat. Mindezek alapján a Bizottság megállapította, hogy a vizsgált intézkedések megfelelnek az általános jogszerűségi elvnek.

A kultúra előmozdítása az EUMSZ 107. cikke (3) bekezdésének d) pontjával összhangban

A videojátékokhoz nyújtott támogatásoknak az EUMSZ 107. cikke (3) bekezdésének d) pontja alapján történő értékelése a Bizottság korábbi gyakorlatát követi, amely a videojátékokra vonatkozó francia adójóváírásról²⁵ szóló bizottsági határozatra²⁶ (a továbbiakban: Francia Határozat) vezethető vissza. Ebben a határozatában a Bizottság elismerte, hogy egyes videojátékok kulturális terméknek minősülhetnek. A francia hatóságok már 2006-ban azt hangsúlyozták, hogy a videojátékok *"olyan kreatív kifejezési módként érvényesülnek, amely képes társadalmi, kulturális, sőt művészi értékeket közvetíteni"*.²⁷ Annak megállapítása érdekében, hogy az adójóváírásra jogosult videojátékok az EUMSZ 107. cikke (3) bekezdésének d) pontja²⁸ értelmében vett kulturális tárgyakként minősülnek, a francia hatóságok érvként hozták fel

- a francia nyelvű forgatókönyv szükségességét,
- azt az állítást, hogy a videojátékok művészi és technológiai alkotások,
- a játékoknak a mozival, filmművészettel fennálló kapcsolatában tetten érhető kulturális dimenzióját, amely abban nyilvánul meg, hogy bizonyos filmes technikákat (például animációs technikákat) használnak a videojátékokban,
- a videojátékok szerzői jogállásáról Franciaországban zajlott vitát, a művészeti tulajdonjogok védelmét illetően bizonyos kreatív funkciók (pl. az interaktív forgatókönyv létrehozása, a grafikai tervezés és az eredeti zenei kompozíció létrehozása) vonatkozásában, valamint
- azon kritériumnak való megfelelést, mint a támogathatósági feltételt, miszerint a videojátékoknak az európai kulturális örökség egy már létező művének adaptációját vagy olyan eredeti koncepciót kell kidolgozniuk, amellyel megfelelnek a minőség és eredetiség, valamint az európai kulturális sokszínűség és alkotás kifejezéséhez való hozzájárulás követelményének.²⁹

A Bizottság a Francia Határozatban leszögezte, hogy az EUMSZ 107. cikke (3) bekezdésének d) pontjában előírt, a kultúra és a kulturális örökség megőrzését előmozdító támogatás közös

²⁵ Az e határozat hatálya alá tartozó intézkedés egy olyan adójóváírásból áll, amelyet a kedvezményezettek által rendes körülmények között fizetendő társasági adóból vonnak le.

²⁶ C 47/2006 (ex N 648/2005) 5493 final – France Crédit d’impôt pour la création de jeux vidéo (2006. november 22.) bizottsági határozat
C-47-2006-WLAL-FR-22.11.2006.doc (europa.eu)

²⁷ A Francia Határozat 6. pontja

²⁸ Az intézkedés értékelésekor hatályos EK-Szerződés 87. cikke (3) bekezdésének d) pontja

²⁹ A Francia Határozat 28. pontja

piaccal összeegyeztethetőnek minősítésének lehetőségét, mint minden, a 107. cikk (1) bekezdésében meghatározott általános szabálytól való eltérést, megszorítóan kell értelmezni.³⁰ Ahhoz, hogy a támogatási intézkedés e pont alapján összeegyeztethető legyen, arányos és szükséges módon kell teljesítenie a kultúra előmozdításának célját. A Bizottság – az N45/2006. sz. ügyben 2006. május 16-án hozott határozatában³¹ foglaltakra³² utalva – arra a következtetésre jutott, hogy a bizonyos kritériumoknak megfelelő zeneművek létrehozásának támogatásához hasonlóan egyes videojátékokra irányuló támogatási intézkedések is a kultúra előmozdítását célozzák. Kijelentette, hogy bizonyos videojátékok az EUMSZ 107. cikke (3) bekezdésének d) pontja értelmében kulturális termékeknek minősülhetnek. Ezek kulturális jellege a tartalmuktól függ, és így elsősorban a támogatható játékok kiválasztására alkalmazott kritériumoktól.³³

A jelen cikkben bemutatott támogatási intézkedések esetében az előbbiekből kifejtettekben kiindulva a Bizottság azt vizsgálta, hogy az egyes támogatási programok keretében a német, a belga és az ír hatóságok által kialakított kritériumok lehetővé teszik-e a valóban kulturális termékeknek minősülő videojátékok azonosítását, és hogy az intézkedéseknek valóban a kultúra előmozdítása-e a kizárólagos célja. Annak biztosítása érdekében, hogy a kiválasztott projektek megfeleljenek ennek a célnak, az egyes hatóságok átfogó kiválasztási eljárást hoztak létre, mely különösen a játék kulturális tartalmát és az európai vagy az adott nemzeti kultúrához való kötődését, a játék fejlesztése során alkalmazott kulturális kreativitást, a játéknak a kulturális tevékenység koncentrációjának fejlődéséhez való hozzájárulását, és a játék egyidejű kulturális hozzáadott értékét hangsúlyozza. A Bizottság elemezte ezeket a kritériumokat, és elismerte ezen rendszerek adott célra való alkalmasságát.

A Bizottság ezért arra a következtetésre jutott, hogy az egyes támogatási programok rendelkezései biztosítják, hogy a támogatást az EUMSZ 107. cikke (3) bekezdésének d) pontjával összhangban a kultúra előmozdítására nyújtsák.

Ezt követően a bejelentett intézkedések szükségességét, megfelelőségét, arányosságát, átláthatóságát, valamint a támogatás általános mérlegét – ezen belül a versenytorzulások és a kereskedelemre gyakorolt hatások korlátozott voltát – vizsgálta a Bizottság.

A bejelentett intézkedések szükségessége

A kedvezményezett videojátékok a helyi és az európai kultúrát népszerűsítő kulturális alkotások. A német, a belga és az ír hatóságok is kifejtették, hogy a jelenlegi piaci feltételek nem elegendőek a kulturálisan értékes digitális játékok előállításának ösztönzéséhez, illetve azt,

³⁰ A Francia Határozat 35. pontja

³¹ Aide d'Etat n° N 45/2006 – France; Crédit d'impôt à la production phonographique (2006. május 16.) bizottsági határozat. https://ec.europa.eu/competition/state_aid/cases/203571/203571_598461_26_2.pdf

³² Amely határozatban a Bizottság az EK-Szerződés 87. cikke (3) bekezdésének d) pontja alapján összeegyeztethetőnek nyilvánította a kulturális tartalmú termékek azonosítását szolgáló pontos kritériumok alapján kiválasztott egyes audiovizuális termékek létrehozására irányuló támogatási intézkedéseket.

³³ A Francia Határozat 36. és 38. pontja

hogy az ágazatban tevékenykedő vállalkozások számára nehézséget jelent a nemzeti és európai kulturális tartalmú videojátékok létrehozását támogató magánfinanszírozási forrásokhoz való hozzáférés. Ezért állami beavatkozásra van szükség ahhoz, hogy a projektek nagyobb és diversifikáltabb része valósulhasson meg. Ennek fényében a Bizottság arra a következtetésre jutott, hogy Németország, Belgium és Írország is bizonyította a támogatás szükségességét az adott nemzeti vagy európai kultúrához kapcsolódó, magas színvonalú, kulturális vagy pedagógiai célú digitális játékok gyártásának ösztönzése érdekében.

A bejelentett intézkedések megfelelése

Tekintve, hogy a kulturálisan értékes játékok előállítása különösen kockázatos, és előállításuk a megvalósítandó állami támogatásoktól függ, a Bizottság úgy véli, hogy az intézkedések – az egyes programok (fentiekben bemutatott) kialakítása, különösen a támogathatósági és kiválasztási kritériumok – megfelelőek, figyelemmel a kitűzött célokra és a piac számára e célok eléréséhez kapcsolódóan felmerülő nehézségekre. A Bizottság mindegyik támogatási intézkedés esetében megállapította, hogy azok megfelelő eszközök, mivel a szükséges gazdasági ösztönzőt a minimálisan szükséges, de a kívánt hatás elérésére alkalmas mértékben biztosítják.

A bejelentett intézkedések arányossága

A támogatási intenzitások tiszteletben tartják a filmművészeti közlemény 52. pontjának 2. alpontjában meghatározott korlátokat³⁴, amelyek az említett közlemény 24. pontja szerint analóg módon a kulturális célú játékokra irányuló támogatási programokra is vonatkoznak. A német program költségvetése korlátozott, és a támogatási összegek is viszonylag alacsonyak, azok a gyártási költségek 50%-ára (kivételes esetekben, például különösen költséges, bonyolult játéktervezésű vagy átlagon felüli gyártási értékű termékek esetében 80%-ára) és a prototípusfej-

³⁴ Filmművészeti közlemény: **A támogatás intenzitását** a szokásos üzleti kezdeményezések ösztönzése érdekében elvileg **a filmgyártási költségvetés 50%-ára kell korlátozni**. Az **egynél több tagállam által finanszírozott, több tagállambeli producerrel dolgozó koprodukciónak** esetében **a támogatás intenzitása legfeljebb a filmgyártási költségvetés 60%-a lehet**. A különösen bonyolult audiovizuális filmalkotások, valamint az OECD Fejlesztési Támogatási Bizottságának (DAC) listáján szereplő országok részvételével készült koprodukciónak nem tartoznak e korlátozások alá. Ezzel összefüggésben különösen bonyolult audiovizuális alkotásnak tekinthetőek azok a filmek is, amelyek egyetlen eredeti változata valamelyik tagállam korlátozott földrajzi kiterjedéssel, népességgel és nyelvetterülettel rendelkező hivatalos nyelvén készül.

lesztési költségek 50%-ára korlátozódnak (ez kivételes esetekben ugyancsak 80%-ra növelhető).³⁵ Az ír intézkedés keretében nyújtott támogatás a digitális játék költségvetésének legfeljebb 26%-át teszi ki.³⁶ A belga rendszer korlátozott mértékben támogatja a videojátékok készítését, a maximális támogatási intenzitás 33,6%.³⁷ Ha az intézkedések keretében nyújtott támogatás más forrásból származó támogatással halmozódik, a támogatási intenzitás egyik támogatási program esetében sem haladhatja meg a gyártási költségvetés támogatható költségeinek 50%-át. A bejelentett intézkedések tehát arányosak a kitűzött céllal.

A támogatás pozitív hatásainak mérlegelése a verseny torzulása és a kereskedelemre gyakorolt káros hatások negatív hatásaival szemben

A kulturális teszt keretében lefolytatott kiválasztási eljárás a valóban kulturális jellegű projektekre korlátozza a támogathatóságot mindegyik támogatási program esetén. A programok költségvetése korlátozott, és az egyedi támogatás odaítélésének felső határai az iparág forgalmához képest jelentéktelenek. Nem valószínű, hogy az intézkedések a kedvezményezett vállalkozások piaci erejének növekedéséhez vezetnek, nem akadályozzák a piaci szereplők dinamikus ösztönzőit. Másrészt feltételezhető, hogy a német, a belga, az ír vagy más EGT-állambeli kultúrához kapcsolódó, oktatási és szórakoztató célú videojátékokat gyártó digitális vállalkozások versenyképessége a lehető legszélesebb körben erősödik. A Bizottság a vizsgált intézkedések kapcsán megállapította, hogy a versenyre és a kereskedelemre gyakorolt negatív hatások, ha vannak ilyenek, korlátozottak. Ezeket ellensúlyozzák a támogatás pozitív hatásai, nevezetesen a kulturális minőségű játékok választékának növekedése a piacon.

A Bizottság arra jutott, hogy a támogatás általános mérlege pozitív a belső piac szempontjából, mivel a versenytorzulások és a kereskedelemre gyakorolt hatások korlátozottak.

³⁵ Az SA.101124 sz. bizottsági határozat (9) és (10) bekezdése

³⁶ Az SA.102047 sz. bizottsági határozat (20) bekezdése szerint az adójóváírás a következő összegek közül a legalacsonyabb 32%-ának megfelelő összegben vehető igénybe: (a) támogatható kiadások, (b) a teljes elszámolható kiadás 80 %-a, vagy (c) 25 millió EUR.

³⁷ Az SA.54817 sz. bizottsági határozat (16) bekezdése szerint a Belgium által bejelentett rendszerben az adókedvezményről kiállított igazolás adójogi értékét az EGT-ben felmerült termelési és hasznosítási költségek 70%-a, vagy - ha a Belgiumban felmerült termelési és hasznosítási költségek a teljes költségvetés 63%-ánál kevesebbet tesznek ki - a Belgiumban felmerült termelési és hasznosítási költségek 70%-a alapján határozták meg. A beruházásokhoz nyújtott támogatás összege az adókedvezményről kiállított igazolás adóértékének 48%-ában van meghatározva. Ezért a legoptimálisabb forgatókönyv szerint, amikor a teljes költségvetés legalább 63%-át Belgiumban költik el, a támogatási intenzitás elérheti a 70%-os arány 48%-át, azaz a termelési költségvetés 33,6%-át, de alacsonyabb lenne, ha a termeléssel kapcsolatos, Belgiumban felmerülő kiadások a teljes költségvetés 63%-ánál alacsonyabbak lennének. Egyéb termelési támogatással való halmozás esetén a támogatási intenzitás 50%-ra korlátozódik.

Összefoglaló

A globális gazdasági környezet fokozottan kockázatosá teszi a videojáték-előállítási tevékenységet, hiszen a videojátékok sajátossága, hogy rövid technológiai ciklusnak vannak kitéve, amelyet a játékkonzolok, egyéb műszaki-technikai alkatrészek és összetevők öt-hat évenkénti megújulása jellemez. Az új technológiák bevezetése minden egyes termelési ciklust drágábbá és összetettebbé tesz, mivel a termelési láncot minden alkalommal újra kell alkotni, tervezni. Az eleve magas előállítási költségekkel és elhúzódó, a gyártási folyamatnak csak a legvégén jelentkező piacképes eredménnyel és megtérüléssel rendelkező videojátékok piacán az oktatási vagy kulturális főprofilú játékok fokozott gazdasági kockázatot rejtenek magukban. Annak érdekében, hogy ebben a piaci környezetben a kulturális szempontból releváns, kulturálisan magas színvonalú digitális játékok kifejlesztése és gyártása megvalósulhasson, nélkülözhetetlen a megfelelően kialakított kritérium-rendszernek és meghatározott feltételeknek eleget tevő videojátékok állami támogatása.

Az EUMSZ 107. cikke (3) bekezdésének d) pontja szerint a kultúra és a kulturális örökség megőrzését előmozdító támogatás a belső piaccal összeegyeztethetőnek tekinthető, amennyiben az ilyen támogatás nem befolyásolja hátrányosan a kereskedelmi feltételeket és a versenyt az Unióban a közös érdekekkel ellentétes mértékben. E rendelkezésnek a videojátékokhoz nyújtott támogatásokra való alkalmazására nincs elfogadott bizottsági iránymutatás. Így a Bizottságnak a 2013. évi filmművészeti közleményhez kell visszanyúlnia a videojátékok támogathatóságának értékelésekor. A filmművészeti közlemény 24. pontja kimondja, hogy a játékokat támogató intézkedéseket eseti alapon kell kezelni, a videojátékok támogatásának értékelésére ugyanakkor analógia útján, az EUMSZ 107. cikke (3) bekezdésének d) pontja alapján, a Bizottság ágazati gyakorlatával összhangban kerül sor.

A Bizottság megállapította, hogy mivel a bejelentett német, belga és ír intézkedések kulturális kritériumokat tartalmaznak a támogatható játékokra vonatkozóan, azok támogatják a kulturális projekteket, és az EUMSZ 107. cikk (3) bekezdésének d) pontjával összhangban teljesítik a kultúra előmozdításának célját, így összeegyeztethetők a belső piaccal.

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Kohéziós Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE