DATASPELSBRANSCHEN
SWEDISH GAMES INDUSTRY

Justitiedepartementet
103 33 Stockholm

Stockholm 22 februari 2016

Remissvar avseende Europeiska kommissionens två förslag till direktiv om dels vissa aspekter rörande avtal om leverans av digitalt innehåll dels vissa aspekter rörande avtal för försäljning av varor på nätet eller annars på distans, Ju2015/10162/L2

Sammanfattning

Den europeiska marknaden för dataspel är redan välfungerande, och spel bör därför inte inkluderas i det berörda direktivet. Definitionerna i direktivet omfattar spel men har inte tagit hänsyn till hur spel fungerar som digital produkt och tjänst. Förslaget innebär krav på Dataspelsbranschens medlemmar som är tekniskt omöjliga att tillgodose. Därtill finns otydlighet om vem som bär ansvaret som leverantör, det förbättrar inte konsumenträttsperspektivet, och förslagen innebär uppenbara risker för försämrade villkor för spelutvecklare och konsumenter.

Övergripande inställning till förslagen

Dataspelsbranschen anser att arbetet kring en digital enhetlig inre marknad i EU är av största vikt, och välkomnar reformer för att förenkla och harmonisera regelverket kring digitala varor och tjänster – med tillbörlig hänsyn till rättighetsägares avtalsfrihet. Spel är till största delen en digital produkt och allt mer försäljning sker via helt digitala kanaler, från svenska spelutvecklare till konsumenter runt om i hela världen.

I huvudsak är EU redan en egen gemensam marknad för svenska spelutvecklare, och det är en marknad som fungerar förhållandevis väl. De spel som säljs via de stora etablerade kanalerna släpps allt oftare inte bara till enskilda länder eller till konsumenter i EU, utan till spelare i hela världen. I föreslagna direktiv fastslås det att den digitala marknaden inte fungerar, en verklighetsbeskrivning som för spelutvecklare med de senaste årens digitala framgång är främmande.

Spel är redan en digital produkt som fungerar på en global marknad, och det är välkommet med mer enhetlighet. De konsumentskyddsregler som finns i dag och skall vara fullharmoniserade tillämpas fortfarande på olika sätt i olika medlemsländer, och det konsumenträttsliga området består därmed av otydligheter som försvårar både för konsument och producent. De aktuella direktivförslagen kommer inte att skapa bättre förutsättningar för en gemensam digital marknad för dataspel, utan de bör skrivas om för att bättre matcha EU:s Better Regulation Agenda.

I helhet riskerar förslagen att försämra den digitala marknaden för spel, ge konsumenterna färre alternativ på marknaden och bidra till sämre förutsättningar för att utveckla nya spel.

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
Klara Norra Kyrkogata 31, Box 22307, SE-104 22 Stockholm
Telephone + 46-8-508 938 00, Fax +46-8-508 938 01
info@dataspelsbranschen.se www.dataspelsbranschen.se

Detaljerade synpunkter på förslagen

Artikel 2.3:
Förslaget är otydligt med att definiera vad eller vem som är ”leverantör” (det som på engelska definieras som ”supplier”). Värdekedjan i spel kan se olika ut för olika spel, med olika mellanled från utvecklaren till konsument. Utan en tydlig definition av vem som skall räknas som leverantör blir hela direktivet svårtolkat för alla delar av näringen. Är det distributören, förlaget, återförsäljaren, marknadsplatsen eller utvecklaren själva? Vad händer i de fall där någon av dessa aktörer saknas? Därutöver är det otydligt i relation till andra EU-baserade regleringar, i till exempel momslagstiftningen räknas marknadsplatsen som försäljare av spelen och ansvarar för momsinbetalningar, men de ansvarsområden som täcks i de föreslagna direktiven är i praktiken oftare något utvecklarna kan ha inflytande över.

Artikel 3.1
I direktivet står det att reglerna skall tillämpas vid avtal om konsumenten ”aktivt” tillhandahåller en annan motprestation än pengar i form av personuppgifter eller andra uppgifter. Det är problematiskt att det inte någonstans definieras vad ”aktivt tillhandahållande” i detta fall innebär. Spel är interaktiv underhållning som kräver ett aktivt deltagande för att fungera, och det är olyckligt om spel som är gratis för användaren att spela, bara för att det handlar om ett spel, skulle omfattas av samma restriktioner och skyldigheter som de spel som köps för pengar.

Artikel 9 & Artikel 12
Bevisbördan för att ett spel skall fungera (burden of proof) kommer ligga på den som tillhandahåller spelet. Konsekvensen av detta kommer leda till att spelen kommer att fungera på färre tekniska plattformar och hårdvaruenheter, för att inte ta risken att man inte kan garantera prestandan på alla enheter, i synnerhet bakåtkompabilitet och för att kunna stödja nya kommande enheter. Det skapar inlåsningseffekter och i värsta fall ett sämre utbud för konsumenten. Av samma anledningar är de föreslagna reglerna om uppdateringar och förändringar av material (Modification of the Digital Content) problematiska då de försvårar för spelutvecklaren att hålla sig ajour med samtiden och stödja de spelenheter som flest människor vill använda, snarare än att tvingas hålla sig med en bakåtkompabilitet med gamla enheter med få användare.

Det finns också en risk att de frivilliga uppdateringar och förbättringar som spelföretag idag ger sina användare blir föremål för av tvingande regleringar och därmed bli dyrare att genomföra. En sådan fördyring skulle försämra för konsumenten och troligen leda till att fler spelföretag i större utsträckning tar betalt för alla typer av uppdateringar, alternativt slutar att uppdatera spelen efter utgivning. Dessutom måste spelutvecklare förhålla sig till den hårdvara som spelen spelas på, och måste också ta hänsyn till uppdateringar och utveckling av till exempel operativsystem på datorer och mobiler, och i de fall där en uppdatering från tredje part gör att spelen inte längre är funktionella kan inte spelutvecklaren anses ansvarig.

Artikel 14.1
I artikel 14 ges konsumenten rätt till skadestånd för de fall konsumenten lider ekonomisk skada i sin digitala miljö, bland annat om innehållet inte tillhandahålls som avtalat. Närmare bestämmelser skall fastställas av medlemslandet. Detta blir dels ytterligare ett avsteg från en gemensam konsumenträtt, dels öppnar det upp för att producenter utkrävs på ansvar långt utöver vad de kan tänkas ha makt över.

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
Klara Norra Kyrkogata 31, Box 22307, SE-104 22 Stockholm
Telephone + 46-8-508 938 00, Fax +46-8-508 938 01
info@dataspelsbranschen.se www.dataspelsbranschen.se

Artikel 16.2
Det är problematiskt att användaren skall kunna använda vilken kontaktmöjlighet som helst för att avsluta ett kontrakt. Det bör istället på förhand fastslås vilka vägar en användare skall ta för att meddela en kontraktsuppsägning.

Artikel 13.2, c (användargenererat innehåll)
Förslaget menar att konsumenten har rätt till all den lagrade datan som hon har genererat genom att använda produkten, och att leverantören skall förse henne med möjligheten att hämta ut den datan när hon väljer att avsluta sitt användarkonto. Det kan vara ett rimligt krav att ställa för vissa typer av digitala tjänster, som den text och de bilder som användaren laddat upp på ett socialt medium, eller de uppgifter som hon fört in i ett träningsprogram, men det blir svårare, till och med omöjligt, att applicera i spel.

I spel är användaren en del av en interaktiv upplevelse, ibland som en grupp med andra spelare, och ibland på egen hand, och det är särskilt svårt att se hur den data som lagras vid en spelsession skall kunna brytas ut till konsumenten på ett tekniskt användbart sätt. Tillämpningen på spel är därmed omöjlig och ytterligare ett skäl till varför direktivet ej bör gälla spel.

Direktivet innehåller också föreskrifter (t.ex. 15.2b) om att leverantören skall avstå att använda sig av ”*innehåll som tillhandahållits av konsumenten*”. Det är otydligt om definitionen om enbart avser klassiska användaruppgifter, eller även kan betyda användargenererad data från en spelsession. Vad händer till exempel om två spelare i ett onlinespel tillsammans har byggt upp ett hus? Skall den ena spelaren ha rätt till huset när hon avslutar sitt kontrakt? Till delar av huset? Vad händer med spelaren som är kvar, ska hon få använda huset ändå? Eller får hon räkna med ett obrukbart hus?

Sammantaget är Dataspelsbranschens uppfattning av Europas digitala marknad för spel fungerar bättre med dagens regler än med de som direktiven föreslår. Dataspel bör därför inte omfattas av direktivet. Om lagstiftaren ändå beslutar att inkludera spel i direktivet bör skrivningen förändras avsevärt för att anpassas till spelmarknaden.

För Dataspelsbranschen

Johanna Nylander, ansvarig samhällsfrågor

Om Dataspelsbranschen
Dataspelsbranschen är en organisation som samlar och sammanställer dator- och tv-spelsbranschens gemensamma ansvar och frågor och kommunicerar dessa. Dataspelsbranschen fokuserar på branschen i helhet och för dess talan i media. Med dataspel avser vi alla slags elektroniska interaktiva spel med nöjessyfte, dock ej spel om pengar.

Bakom Dataspelsbranschen står branschföreningarna Spelplan-ASGD och ANGI, som företräder utvecklare, producenter (Spelplan-ASGD) samt förlag och distributörer (ANGI).

Dataspelsbranschen Swedish Games Industry
Klara Norra Kyrkogata 31, Box 22307, SE-104 22 Stockholm
Telephone + 46-8-508 938 00, Fax +46-8-508 938 01
info@dataspelsbranschen.se www.dataspelsbranschen.se