DATASPELSBRANSCHEN
SWEDISH GAMES INDUSTRY

Justitiedepartementet
103 33 Stockholm

Remissvar avseende EU-kommissionens förslag till Europaparlamentets och rådets förordning om säkerställande av gränsöverskridande portabilitet för innehållstjänster online på den inre marknaden, Ju2016/00085/L3

Stockholm den 2:a februari 2016

Förslaget om lagstiftning för gränsöverskridande portabilitet innebär en inskränkning i upphovsmannens ensamrätt och därmed även marknadens aktörers avtalsfrihet. Dataspelsbranschen yrkar därför att förslaget avstyrks i sin helhet.

YTTRANDE

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. 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. 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. De flesta av de befintliga handelsplatserna för spel erbjuder redan funktioner för portabilitet och i och med förändringen för de europeiska digitala momsreglerna som trädde i kraft den 1:a januari 2015, finns redan system som definierar konsumenten efter hemland istället för det exakta geografiskt territorium.

Som branschorganisation med svenska spelutvecklingsföretag som medlemmar menar vi att portabilitet för digitala tjänster är en god tanke i takt med tiden, men som lagförslag är det en inskränkning i upphovsmannens ensamrätt och därmed även marknadens aktörers avtalsfrihet. Det bör därför inte genomföras. Det finns i synnerhet några punkter där förslaget särskilt brister och som vi vill belysa för lagstiftaren.

Förslaget kan bli kostsamt för mindre företag. I dag är geografiska restriktioner med hjälp av IP-adresser ett relativt enkelt sätt för mindre företag att begränsa testmarknader och liknande för digitala produkter om man som spelutvecklare vill hålla sig till en specifik marknad. Förslaget för portabilitet kräver att alla digitala tjänster upprättar omfattande användardatabaser och förlitar sig på annan teknik för att kunna säkra de rättigheter som lagstiftaren vill ge konsumenten. Denna skyldighet kan komma att bli kostsam för små och medelstora företag, och låser spelutvecklare till en viss sorts teknik. Dessutom nämner inte förslaget vilka sanktioner som kommer utfärdas till dem som inte lyckas tillhandahålla portabilitetsmöjligheter.

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

Överutnyttjande av kryphål kommer inte kunna förhindras på marknaden. I dag kan företag genom tekniska lösningar arbeta för att begränsa sina kunders möjlighet att överutnyttja tillfällig tillgång till tjänster över landsgränser och således säkerställa att de rättigheter och avtal som finns följs. Det finns redan i dag en växande grupp konsumenter som genom olika typer av kryphål och legala gråzoner försöker ta del av produkter som ännu inte är utgivna på den egna marknaden, eller som vill köpa en produkt till ett lägre pris på en annan marknad med en annan momssats och skatteregler. Dessa kryphåls natur förändras över tid, och som tjänsteleverantör har man möjligheten att täppa igen dem genom nya tekniska lösningar, t.ex. genom att spärra tjänsteåtkomsten via vissa typer av VPN-lösningar. Om förslaget om portabilitet blir lagstiftning tas stora delar av dessa marknadslösningar bort och överutnyttjande av dessa typer av kryphål riskerar att bli norm.

Befintliga regler för innehåll ser olika ut i olika europeiska länder. Det finns fortfarande skillnader kring regler för kreativt innehåll i olika europeiska länder, till exempel censurlagstiftning och olika åldersgränsklassificeringssystem. Det är inte alltid säkert att det är tillåtet att sälja en digital tjänst eller vara till alla i hela EU. I förslaget för portabilitet tas det inte upp eller nämns vad som händer när portabilitetsprincipen krockar med nationell lagstiftning, till exempel vad som händer om en sextonåring tar med sitt spelkonto på semestern och köper ett spel som har en högre lagstiftad åldersgräns i semesterlandet än i hemlandet.

Principen bör vara att lagstiftaren endast griper in på marknaden i undantagsfall, men när det gäller tillhandahållande av portabilitet är frivilliga avtal enligt angivna skäl ovan att föredra.

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.

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