

Justitiedepartementet
Ju2021/03517

Stockholm, 13 december 2021

Svar på remiss av promemorian Upphovsrätten på den digitala inre marknaden (Ds 2021:30)

Dataspelsbranschen välkomnar möjligheten att ge synpunkter på denna promemoria. Våra medlemmar berörs främst av förslagen i artiklarna 17, 18, 19, 20 och 22, övriga lämnar vi utan kommentar.

Inledningsvis några generella observationer. Direktivet kan läsas med ett antagande om att det ofta är enskilda kreatörer – fysiska personer – som överlåter upphovsrätt till juridiska personer för exploatering. Den situationen är ovanlig i vår bransch. De allra flesta spel i Sverige produceras av företag med heltidsanställda medarbetare, upphovsrätten till verken tillfaller därför arbetsgivaren dvs företaget. De mekanismer som är tänkta att skydda en svagare part – den fysiska personen upphovsmannen – är inte tillämpliga på dataspel. Därtill är dataspel komplexa verk med många ingående upphovsrättsliga prestationer, såsom grafik, animation, programkod, ljud och mycket annat. De kan inte exploateras i andra format utan är knutna till den leveransform som spelet produceras för – exempelvis kan inte ett spel för en mobiltelefon med ett visst operativsystem (såsom IOS eller Android) spelas på en mobiltelefon med ett annat operativsystem: en ny version måste produceras. Av detta skäl förekommer inte licenser av verk inom dataspel, däremot förekommer att t ex varumärken licensieras. Sammantaget är flera av förslagen inte tillämpliga på dataspel och dataspel bör därför i dessa fall undantas.

Artikel 17: Definitionen av OCSSP i texten till artikel 17 och artikel 2(6) bör genomföras strikt i enlighet med direktivets formuleringar. Det bör förtydligas att tjänster som tillhandahåller och/eller möjliggör distribution av stora mängder intrångsgörande material omfattas av artikel 17. Material som distribueras av "influencers" bör inte blockeras eller tas bort av OCSSP:er, skyddsmekanismerna i Skäl 66 och 70 samt artikel 17(7) bör hindra det. Små och medelstora företag bör skyddas från orimliga administrativa bördor utifrån implementeringen av Skäl 66 och 70 resp artikel 17(7).

Artikel 18: Bör anses uppfylld genom artikel 36 i avtalslagen.

Artikel 19: Transparenskraven bör inte tillämpas i de fall bidraget från en anställd eller konsult är av mindre betydelse eller omfattning. Se även ovan om anställda. I de fall rättigheter överlåtits i flera led (t ex från en konsult till ett spelutvecklingsföretag till ett spelförlag) bör eventuella krav riktas till den ursprungliga avtalsparten, inte till den som till sist exploaterar rättigheten när dessa är olika personer.

Artikel 20: Bör anses uppfylld genom artikel 36 i avtalslagen.

Artikel 22: Dataspel bör undantas från återkallelsemekanismen på grund av sin komplexa karaktär utifrån vad som ovan anförts.

Stockholm, datum som ovan



Per Strömbäck
VD och talesperson

Om Dataspelsbranschen

Dataspelsbranschen är en organisation som samlar och sammanställer dator- och tv-spelsbranschens gemensamma ansvar och frågor och kommunicerar dessa. Dataspelsbranschen representerar branschen som helhet och för dess talan gentemot omvärlden.

Bakom Dataspelsbranschen står branschföreningarna Spelplan-ASGD och ANGI, som företräder utvecklare, producenter (Spelplan-ASGD) samt förlag och distributörer (ANGI). 2020 omsatte företagen i dessa branscher sammanlagt över 35 miljarder kronor och sysselsatte över 13 000 personer på heltid, varav hälften utomlands.