DATASPELSBRANSCHEN
SWEDISH GAMES INDUSTRY

Justitiedepartementet
103 33 Stockholm

Stockholm 21 oktober 2016

Remissvar avseende EU-kommissionens förslag till modernisering av EU:s upphovsrättsreglering, Ju2016/06404/L3

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, tjänster och upphovsrätt – med tillbörlig hänsyn till rättighetsägares avtalsfrihet – över hela unionen. Av samma anledning är det av stor vikt att rättighetsägaren själv får besluta om till exempel territoriallicenser vid testlanseringar och släpp av sina spel när så krävs. Den stora majoriteten spel är digitala globala produkter och allt mer försäljning sker via helt digitala kanaler, från svenska spelutvecklare till konsumenter runt om i hela världen.

En välfungerande digital marknad kräver ett starkt immaterialrättsligt skydd och således en stark upphovsrätt. Möjligheten för skaparen av ett verk att själv råda över dess rättigheter krävs både för ökat skapande, men framför allt för att kunna bestämma värdet i det digitala innehållet.

När upphovsrätten respekteras och efterföljs är det också lättare att följa värdet av investeringar i de immateriella tillgångarna och potentialen. Att ha ett förutsägbart system för värderingar och investeringar gynnar hela den europeiska kreativa industrin och det underlättar för människor och företag att se värdet i kreativa varor och tjänster. Om regler och lagar om upphovsrätt inte efterföljs kommer rättighetsägare i Europa lida ekonomisk skada, och konsumenten drabbas av färre investeringar i kultur och kreativitet och tillgång till färre verk.

Vad vi kan utläsa av förslagen kommer spel enbart att beröras direkt av **förslaget till Europaparlamentets och rådets direktiv om upphovsrätt på den inre digitala marknaden (2016/0280).** I det förslaget har vi framför allt synpunkter på artikel 14 och 15, samt ställer oss frågande till utifall att användargenererat material i spel skall behandlas i enlighet med **artikel 13**. Spel bör uteslutas helt från artikel 13.

Artikel 15
För spelbranschen är det problematiskt att i efterhand kräva kompensation för kreativt skapande på det sätt som artikeln är skriven, och det här riskerar att försvåra för spelutvecklingsbolag att anlita extern personal för tillfälliga jobb. Spel är uppbyggda av stora team där de allra flesta delarna av utvecklingen är konstnärlig, och det vore olyckligt om enskilda konsulter eller uppdragstagare godtyckligt kan kräva högre ersättning utanför befintliga avtal om ett spel når kommersiell framgång.

Artikel 14
Av samma anledning blir artikel 14 svårtillämplig i spelbranschen, då ett verk, till exempel ett musikstycke, ofta är en förhållandevis liten och svårdefinierad del i spelet som helhet. Dessutom är det svårmätbart hur varje enskild skapares ”verk” visas och spelas upp, eftersom ett spel kan utlöpa

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

olika för varje spelare, och ett ljudspår som för en spelare spelas hundratals gånger kanske aldrig spelas upp i en annan spelares genomspelande av själva spelet.

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