

Utbildningsdepartementet
Forskningspolitiska enheten

Stockholm 30 september 2021

U2021/02459

Remissvar avseende Pliktmaterialutredningens betänkande "Papper, poddar och... Pliktmateriallagstiftning för ett tryggt källmaterial" (SOU 2021:32)

Bakgrund

Vi delar förslaget ambition om att i större utsträckning samla hela det svenska kulturarvet. Spel är en viktig och älskad kulturyttring, och svenskutvecklade spel spelas av spelare i hela världen.

Vi ser dock flera delar som skulle underlättas genom ett starkare europeiskt samarbete kring frågorna i stället för att hållas som nationell standard, då spel oftast släpps direkt till konsument på en global marknad och både plattformar och affärsmodeller och spelgenres med olika former av spel ständigt förändras.

Det finns flera praktiska svårigheter med förslaget, inte minst kring avgränsningarna och vad som skall betraktas som material som riktar sig till allmänheten i Sverige. Den tidigare begränsningen av fysiskt material var på sitt sätt självreglerande, medan digital distribution går mycket snabbare och ibland sker helt utan transaktionskostnad.

Om förslaget:

Sammanfattningsvis menar vi att digitalt publicerade spel inte bör omfattas av lagen, i synnerhet av leveransplikt, förrän det finns tillförlitliga system på plats som rättssäkert fungerar och kan hantera dem. I första hand bör egeninsamling användas för digitala spel som inte också släpps som fysiska exemplar.

I dagsläget finns allt för många frågetecken kring omfattning och hantering. Några av dessa frågetecken är:

- Att ett spel finns på eller säljs med hjälp av material på svenska, antingen automatiskt eller manuellt översatt, behöver inte innebära att spelet i sig spelas av någon i Sverige.
- I dag säljs många spel direkt via olika typer av handelsplatser och som riktar sig till en global publik. Några av dessa handelsplatser har svenska filialer, men inte alla. Det finns också svenska handelsplatser som primärt riktar sig mot en internationell målgrupp.
- Handelsplatserna kan hantera tusentals spel och agerar i dag i praktiken återförsäljare. Till exempel finns det på App Store över en miljon spel. Förslaget att leveransplikten skall ligga på "den som har gjort materialet tillgängligt" är trots den genomgång som görs och med exempel från andra branscher inte helt tydlig med vilken part i distributionsledet som är

ansvarig för leveransplikten, och hur detta är förenligt med internationella avtal och rättigheter.

- I förarbetet lyfts den norska pliktlagstiftningen upp som ett exempel på där digitalt distribuerade exemplar omfattas av plikten, men enligt våra efterforskningar är det fortfarande oklart hur och vilka spel som skall samlas in även där.
- Det är oklart hur extramaterial, uppdateringar och annat nedladdningsbart innehåll skall hanteras, och vad som omfattas av plikten. Det är regel snarare än undantag att det kommer uppdateringar till spel, både rent tekniska för att säkra funktionen, och innehållsuppdateringar. Många uppdateringar är användardrivna, men aktiva handlingar inför spelsessioner.
- Fler och fler spel är utformade som tjänster i olika former och format, och det är inte klart hur lagen kommer hantera dessa och hur de praktiskt kan levereras.
- Det finns en klar risk att pliktlagstiftningen i praktiken blir hämmande för publiceringen av mindre projekt, då ingen undre gräns för spridning finns med i lagen. Många spel släpps i dag i tidiga versioner som testprojekt, för att sedan byggas på, göras om och sedan lanseras som fullversion. Om lagstiftningen omfattar även dessa finns det risk att fler av dessa publiceringar flyttar till slutna forum.
- Det krävs omfattande informationsinsatser för att upplysa om plikten om alla som omfattas av den ska ha en rimlig chans att efterfölja den. Spel kan skapas och publiceras för allmänheten inte bara som stora kommersiella satsningar, utan även som hobbyprojekt och studentprojekt. Det finns flera plattformar som riktar sig till allmänheten och där privatpersoner kan publicera spel. Att leveransskyldigheten gäller fysiska personer i Sverige över 18 år kan också leda till praktiska svårigheter vid till exempel spel som publiceras och skapats som grupparbeten inom gymnasieskolan.
- Om plikten blir allt för omfattande och resurskrävande för den leveransskyldige finns det även risk för att det försvårar för utländska aktörer inom spel att etablera sig i landet.

För Dataspelsbranschen

Johanna Nylander, analyschef

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 spelutvecklingsföretag och producenter (Spelplan-ASGD) samt förlag och distributörer (ANGI). Ingen av organisationerna är arbetsgivarorganisation.