



JURIDISKA FAKULTETEN
vid Lunds universitet

Rickard Carlsson

Shoppa som en ortsbo
- En rättsdogmatisk studie om geoblockering på
videospelsmarknaden inom EU

LAGF03 Rättsvetenskaplig uppsats

Kandidatuppsats på juristprogrammet
15 högskolepoäng

Handledare: Christina Moëll

Termin: VT 2021

Innehållsförteckning

SUMMARY	1
SAMMANFATTNING	2
FÖRKORTNINGAR	3
1 INLEDNING	4
1.1 Bakgrund	4
1.2 Syfte	5
1.3 Frågeställningar	5
1.4 Metodval	5
1.5 Material och tidigare forskning	7
1.6 Avgränsningar	7
1.7 Disposition	8
2 GRUNDDRAGEN FÖR EU	10
2.1 Den inre marknaden och konkurrensrättens roll	10
2.2 EU:s strategi för en inre digital marknad	11
3 VIDEOSPEL I KONTEXT	12
3.1 Videospels tekniska struktur	12
3.2 Upphovsrättsligt skydd för videospel	12
4 KONKURRENSRÄTT	15
4.1 Geoblockering	15
4.2 Artikel 101 FEUF	16
4.2.1 Grunddragen för artikel 101 FEUF	16
4.2.2 Licensavtal inom upphovsrätten	18
4.2.2.1 Licensavtals beståndsdelar	18
4.2.2.2 Coditel I och II	19
4.2.2.3 Murphy	19
4.2.2.4 Canal+	21
4.2.2.5 Valve m.fl.	22
4.3 Geoblockeringsförordningen	23
4.3.1 Förordningens tillämpningsområde	23

4.3.2 Tillämpningsområdets framtid	24
5 ANALYS OCH SLUTSATSER	28
5.1 Inledande analys	28
5.2 Den första frågesatsen	28
5.3 Den andra frågesatsen	31
KÄLL- OCH LITTERATURFÖRTECKNING	34
Källor	34
Litteratur	36
RÄTTSFALLSFÖRTECKNING	40

Summary

The present essay intends to examine in which degree companies in the video game market are allowed to take measures of geo-blocking. The focus lays on the prohibition of anti-competitive agreements according to Article 101 TFEU and the scope of Article 4.1.b of the Geo-blocking Regulation. This essay aims to conclude what constitutes applicable law regarding geo-blocking measures, and to investigate whether the current scope of application of Article 4.1.b of the Geo-blocking Regulation should be extended.

While using a mapping legal dogmatic method as well as an EU legal method this essay concludes that exclusive and territorially exclusivity licensing agreements in the video game market are permitted according to Article 101 TFEU. However, the territorial exclusivity may not be ensured by obligations that establish an absolute territorial exclusivity. This means that permitted territorial exclusivity license agreements, for example, are not allowed to include a ban on passive sales to ensure that the boundaries of territorially exclusivity are maintained. There is no corresponding ban on unilaterally implemented geo-blocking measures for companies in the video game market that do not hold a dominant market position. This is because Article 4.1.b of the Geo-blocking Regulation excludes online services that primarily provide copyright protected works from such ban.

The latter part of the purpose of this essay is answered through the use of a critical legal dogmatic method. Although the European Commission is investigating a possible extension of the scope of Article 4.1.b of the Geo-blocking Regulation, there is only a limited legal discourse on the subject, a situation that this essay illuminate. The result of this latter part is that an extension of the scope would be justified to, among other things, ensure the functioning of the internal market.

Sammanfattning

Förevarande uppsats ämnar till att granska gränserna för när företag på videospelsmarknaden får vidta geoblockerande åtgärder. Fokus ligger på förbudet mot konkurrensbegränsande avtal enligt artikel 101 FEUF samt tillämpningsområdet för artikel 4.1.b i geoblockeringsförordningen. Uppsatsen syftar till att dels kartlägga vad som utgör gällande rätt avseende geoblockerande åtgärder, dels att utreda om rådande tillämpningsområde för artikel 4.1.b i geoblockeringsförordningen bör utvidgas.

Genom användandet av en kartläggande rättsdogmatisk och en EU-rättslig metod når denna uppsats slutsatsen att exklusiva och territoriellt avgränsade licensavtal på videospelsmarknaden är tillåtna enligt artikel 101 FEUF. Den territoriella avgränsningen får dock inte säkerställas genom förpliktelser som medför en absolut territoriell ensamrätt. Innebörden är att tillåtna territoriellt avgränsade licensavtal exempelvis inte får inkludera ett förbud mot passiv försäljning för att säkerställa att gränserna för det territoriellt avgränsade licensavtalet upprätthålls. Något motsvarande förbud för ensidigt utförda geoblockerande åtgärder förekommer inte för företag på videospelsmarknaden som inte har en dominerande ställning på marknaden. Detta beror på att artikel 4.1.b i geoblockeringsförordningen undantar onlinetjänster som primärt tillhandahåller upphovsrättskyddade verk från ett sådant förbud.

Den senare delen av framställningens syfte besvaras genom nyttjandet av en kritisk rättsdogmatisk metod. Trots att EU-kommissionen utreder en eventuell utvidgning av tillämpningsområdet för artikel 4.1.b i geoblockeringsförordningen återfinns enbart en begränsad juridisk diskurs, något som denna uppsats problematiserar. Resultatet av denna avslutande del är att en utvidgning av tillämpningsområdet vore motiverat för att bland annat säkerställa en fungerande inre marknad.

Förkortningar

EU	Europeiska unionen
EU-kommissionen	Europeiska kommissionen
EU-domstolen	Europeiska unionens domstol

1 Inledning

1.1 Bakgrund

Videospelsmarknaden är i ständig utveckling och attraherar användare över ålder-, kultur- och nationsgränserna. Marknaden är betydelsefull med varannan person i Europa som konsument och för den europeiska videospelsindustrin överstiger nettovärdet 170 miljarder svenska kronor.¹ Med videospel avses i denna uppsats spel som kan nyttjas på datorer, TV-spelskonsoler eller mobila enheter.²

Trots intresset för och värdet inom videospelsmarknaden föreligger vissa aktuella juridiska oklarheter. Videospelens upphovsrättsliga skydd medför ett avsteg från huvudregeln gällande den juridiska gränsen för avtal som medför geoblockerande åtgärder.³ Samtidigt undgår videospelsmarknaden delvis tillämpningen av den nyttillkomna geoblockeringsförordningen⁴ som syftar till att förhindra geoblockering inom EU:s digitala inre marknad.⁵ Aktualiteten angående geoblockering på videospelsmarknaden märks även genom EU-kommissionens beslut att bötfälla flera större aktörer på marknaden, den 20 januari 2021.⁶ Men var går gränsen för geoblockering på videospelsmarknaden och är gällande rätt ändamålsenlig?

¹ IP/21/170.

² Marcus och Petropoulos s. 57.

³ Ibáñez Colomo s. 535 f.

⁴ Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2018/302 av den 28 februari 2018 om åtgärder mot omotiverad geoblockering och andra former av diskriminering på grund av kunders nationalitet, bosättningsort eller etableringsort på den inre marknaden och om ändring av förordningarna (EG) nr 2006/2004 och (EU) 2017/2394 samt direktiv 2009/22/EG.

⁵ Jfr COM(2016) 289 s. 8.

⁶ IP/21/170.

1.2 Syfte

Syftet med denna uppsats är att kartlägga den EU-rättsliga regleringen av geoblockering inom EU:s inre marknad, med fokus på videospelsmarknaden. Uppsatsen syftar även till att analysera om videospelsmarknaden bör omfattas av tillämpningsområdet för artikel 4.1.b i geoblockeringsförordningen. Primärt kommer detta genomföras utifrån en rättsdogmatisk kontextualisering gentemot den närbesläktade och betydelsefulla regleringen av upphovsrätten samt grundläggande rättsprinciper.

1.3 Frågeställningar

För att uppfylla uppsatsens syfte har följande två frågesatser formulerats:

- Hur reglerar EU-rätten möjligheten till geoblockering inom EU:s inre marknad avseende den digitala videospelsmarknaden?
- Bör videospelsmarknaden, ur ett rättsdogmatiskt perspektiv med upphovsrätten och grundläggande rättsprinciper som kontext, omfattas av artikel 4.1.b i geoblockeringsförordningen?

1.4 Metodval

Den rättsdogmatiska metoden utgör en vetenskaplig disciplin vars mål är att systematisera, kartlägga och tolka gällande rätt.⁷ Fastställandet av gällande rätt uppnås genom studier av de klassiska rättskällorna, närmare bestämt lagstiftning, domstolspraxis, förarbeten och den rättsvetenskapliga litteraturen, vilka utgör ramen för den rättsdogmatiska metoden.⁸ Gällande rätt är dock inte en objektiv existerande sanning som kan uppnås. Sandgren framhåller att det som rättsdogmatiker menar med gällande rätt är en god juridisk argumentation med grund i rättskällevärdet.⁹ Syftet är däremot inte, enligt Kleineman, att granska hur specifika rättsregler tillämpas och tolkas i

⁷ Jareborg s. 4; Peczenik s. 42 ff.; Olsen s. 111.

⁸ Jareborg s. 8; Kleineman s. 26 ff.

⁹ Sandgren s. 651 f.

praktiken av myndigheter och underrätter.¹⁰ Denna redogjorda del av den rättsdogmatiska metoden benämner Hjertstedt som kartläggande rättsdogmatik.¹¹

Den svenska rättsdogmatiska metoden väger tungt i den fortsatta framställningen men kompletteras av en EU-rättslig metod för att på ett adekvat sätt granska EU-rätten med dess särskilda rättskällelära.¹² Liksom inom svensk rättskultur är teleologiska tolkningar av lagstiftningsakterna väsentliga, vilket innebär att bestämmelserna tolkas enligt dess syfte.¹³ Eftersom tillgången till förarbeten är begränsad utgör de en underordnad roll vid kartläggandet av gällande rätt medan grundläggande och underliggande rättsprinciper betonas i hög grad.¹⁴ Studiet och tolkningen av prejudikat får även större betydelse inom EU-rätten då EU-domstolen i hög grad bidrar med en domarskapad rätt. Kartläggandet av rättsutvecklingen i EU-domstolen samt analogier mellan olika rättsområden med samma bakomliggande principer är därav av stor vikt.¹⁵ Denna framställnings första frågesats besvaras utifrån den kartläggande rättsdogmatiska metoden kompletterat med den EU-rättsliga metodens rättskällelära.

Uppsatsens andra frågesats kommer behandlas och besvaras med det som Hjertstedt benämner som en kritisk rättsdogmatisk metod, genom vilken gällande rätt granskas i syfte att påvisa potentiella brister baserat på värden såsom effektivitet och rättssäkerhet.¹⁶ Även Kleineman framhåller att den rättsdogmatiska metoden ger utrymme för kritik av det resultat som den kartläggande rättsdogmatiken har uppvisat.¹⁷ Användandet av denna kritiska metod och förhållningssätt kan även anses medföra en ökad nytta och värde av granskningen.¹⁸

¹⁰ Kleineman s. 24.

¹¹ Hjertstedt s. 167.

¹² Hettne och Otken Eriksson s. 34.

¹³ Hettne och Otken Eriksson s. 36; Reichel s. 122 f.

¹⁴ Hettne och Otken Eriksson s. 36 ff.

¹⁵ Hettne och Otken Eriksson s. 36 ff. och 49 f.; Reichel s. 131.

¹⁶ Hjertstedt s. 170.

¹⁷ Kleineman s. 35 f.

¹⁸ Lambertz s. 265 och 270 ff.

1.5 Material och tidigare forskning

I enlighet med framställningens metodval utgörs underlaget främst av EU-rättsliga rättskällor. Den första frågesatsen besvaras i stor mån genom lagstiftningsakter, mål från EU-domstolen, analyser i rättsvetenskaplig litteratur samt vissa betydelsefulla dokument från EU-kommissionen. Vad som särskilt bör betonas är att de skriftliga besluten från EU-kommissionen, den 20 januari 2021, angående Valve m.fl. ännu inte är publicerade i enlighet med den ordinarie arbetsgången inom EU-kommissionen. Själva utfallet av beslutet samt de grundläggande skälen är publicerade genom pressmeddelanden vilket i denna framställning utgör substitut för nämnda skriftliga beslut.

Materialet för den andra frågesatsen särskiljer sig något på grund av geoblockeringsförordningens nyliga tillkomst. I brist på rättspraxis utgör dokument från EU-kommissionen och rättsvetenskapliga skrifter viktiga komplement till lagstiftningen. Särskilt docent Juha Vesala vid Helsingfors universitet, lektor Giuseppe Mazziotti vid Trinity College Dublin och lektor Maria José Schmidt-Kessen vid Copenhagen Business School bör nämnas för deras kortare verk som likväl varit av stor betydelse för denna uppsats. Nämnda litteratur bemöter dock inte videospelsmarknaden vilket medför ett fortsatt stort behov av analogier inom EU-rätten.

1.6 Avgränsningar

För denna uppsats har ett antal avgränsningar krävts. Av utrymmeskäl kommer varken nationella regleringar eller internationella traktat behandlas. Av samma skäl kommer enbart rättsområdena konkurrensrätt och upphovsrätt behandlas och inom upphovsrätten avgränsas konsumtionsreglerna bort. Kasinospel, lotteri och dylika hasardspel men även videospel som inte levereras digitalt berör separata rättsfrågor och behandlas inte.

På grund av sekundär betydelse berörs inte horisontella avtal i förhållande till artikel 101 i fördraget om Europeiska unionens funktionssätt (FEUF),¹⁹ av samma skäl behandlas frågor om fri rörlighet i en begränsad omfattning.²⁰ Selektiva distributionssystem utgår också. Likaså redogör inte heller uppsatsen för artikel 102 FEUF om missbruk av dominerande ställning.

Uppsatsen kommer enbart beröra den centrala artikel 4.1.b i geoblockeringsförordningen. Beträffande geoblockering granskas enbart ensidigt beslutad eller avtalsgrundad försäljningsvägran och som logisk följd av gällande rätt utgår därför resultatöverträdelser enligt artikel 101 FEUF från denna granskning.

Diskursen kring konkurrensrätt inkluderar även andra discipliner än rent rättsvetenskapliga. National- och företagsekonomiska analyser samt politiska ideal har format gällande rätt.²¹ Nämnda och liknande interdisciplinära studier kommer tas upp i ytterst begränsad mån till förmån för de i denna uppsats valda metoder.

1.7 Disposition

Denna framställning inkluderar fem kapitel i syfte att besvara de två frågesatserna. Grunddragen för EU redogjöks för i kapitel 2 genom en presentation av den inre marknaden, grunderna för konkurrensrätten samt strategin för en inre digital marknad. Därpå följer kapitel 3 med en kartläggning av vad videospel utgör genom en granskning av videospelens tekniska struktur samt omfånget av dess upphovsrättsliga skydd.

Uppsatsens primära resultatdel utgörs av kapitel 4 som inleds med en beskrivning av vad geoblockering innebär. Därefter systematiseras regelverket och den relativt rika tillgången av prejudikat gällande

¹⁹ SWD(2020) 294 part 2 s. 37 f.

²⁰ Poiares Maduro m.fl. s. 10 f.

²¹ Dunne s. 6.

geoblockering som följd av avtal mellan företag. Sedermera följer en beskrivande del om geoblockeringsförordningen och dess eventuella utvidgning. Avslutningsvis återfinns en analys med slutsatser i kapitel 5 där framställningens första frågesats primärt besvaras utifrån kapitel 4 medan samtliga kapitel ligger till grund för besvarandet av den andra frågesatsen.

2 Grunddragen för EU

2.1 Den inre marknaden och konkurrensrättens roll

Upprättandet av den inre marknaden för en fri rörlighet för varor, tjänster, personer och kapital utgör en av hörnstenarna för EU.²² Enligt artikel 3.3 i fördraget om Europeiska unionen (FEU) ska EU upprätta en inre marknad som ska värna om ett antal värden, exempelvis hållbar utveckling, en välavvägd ekonomisk tillväxt, en social marknadsekonomi med hög konkurrenskraft och en bättre miljö. Bernitz och Kjellgren menar att konkurrensrätten är en central funktion för att garantera en fungerande inre marknad.²³ Upprätthållandet och stärkandet av den inre marknaden utgör även ett fokusområde för EU-kommissionen.²⁴

Konkurrensrätten återfinns primärt i artikel 101 FEUF om konkurrensbegränsande avtal och artikel 102 FEUF om missbruk av dominerande ställning. Artiklarna är oförändrade sedan sin tillkomst i Romfördraget år 1957 och utgör en del av primärrätten inom EU-rätten. Genom artiklarnas horisontella och vertikala direkta effekt tillämpas artiklarna på samtliga företag inom den inre marknaden.²⁵ EU-rätten har även företräde framför nationell rätt vid en normkonflikt.²⁶ Principen om företräde har mött kritik men står fast.²⁷

²² Bernitz och Kjellgren s. 37.

²³ Ibid. s. 288 f.

²⁴ COM(2020) 93 s. 2.

²⁵ Bernitz s. 56 f.

²⁶ C-6/64 *Costa* s. 217 f.

²⁷ Bernitz och Kjellgren s. 104 ff.

2.2 EU:s strategi för en inre digital marknad

EU-kommissionen sjösatte år 2015 sin strategi för en inre digital marknad i syfte att uppnå en fri rörelse för varor, personer, tjänster och kapital under rättvisa konkurrensförhållanden.²⁸ Strategin består av tre grundpelare, vilka är en stärkt tillgång till varor och tjänster, säkerställandet av en blomstrande och kreativ marknad samt en maximerad tillväxtpotential.²⁹

Strategin lade grund för flera direktiv och förordningar,³⁰ där portabilitetsförordningen³¹ bör lyftas.³² Användare som konsumerar musik, videospel och filmer via onlinetjänster ska erbjudas samma digitala utbud under tillfälliga vistelser i andra medlemsstater än det land där avtalet ingicks, enligt artikel 3 och skäl 1 i portabilitetsförordningen. Leverantörer av till exempel streamingtjänster har därigenom en skyldighet att utan extra avgifter tillgängliggöra sitt material för nyttjande inom hela den inre marknaden för dessa användare.³³

Strategin för en inre digital marknad kompletterades med en granskning av e-handelsbranschen.³⁴ Utredningen fastslog att det förelåg ett utbrett nyttjande av geoblockering inom den inre marknaden.³⁵ Vidare beskrev utredningen att dåvarande reglering innebar att geoblockerande åtgärder utförda av företag som inte är dominerande på marknaden enbart var otillåtna om åtgärderna grundades i ett avtal, beslut eller samordnande förfaranden med ett eller flera andra företag, se nedan under 4.2.³⁶

²⁸ COM(2015) 192 s. 3.

²⁹ Ibid. s. 3 f.

³⁰ Ibid. s. 20.

³¹ Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2017/1128 av den 14 juni 2017 om gränsöverskridande portabilitet för innehållstjänster online på den inre marknaden.

³² COM(2015) 627 s. 2.

³³ Ibid. s. 8 f.

³⁴ C(2015) 3026.

³⁵ COM(2017) 229 p. 47.

³⁶ Ibid. p. 48.

3 Videospel i kontext

3.1 Videospels tekniska struktur

Ett videospel, liksom alla datorprogram, är i samtliga hänseenden baserat på en kod. Allt från visuellt innehåll och ljud till användarens integrering med videospellet som medför att karaktärerna i videospellet förflyttar sig framkommer av koden. Den grundläggande koden är källkoden som programmeraren har skrivit. En elektronisk enhet kan dock inte läsa och agera baserat på källkoden, därför översätts källkoden till en objektкод som är läsbar för en maskin.³⁷

För att användaren av ett videospel ska kunna nyttja spelet behöver käll- och objektkoden omsättas till något som användaren kan uppfatta, vilket genomförs genom olika gränssnitt. Exempelvis utgör det visuella gränssnittet en grafisk skärmbild som användaren ser och integrerar med. Först genom denna visuella upplevelse möjliggörs det för användaren att nyttja videospellet.³⁸

3.2 Upphovsrättsligt skydd för videospel

Syftet med upphovsrätten är att ge upphovspersonerna rätten att fritt förfoga över sina verk och hindra andra från att bruka nämnda verk utan tillåtelse.³⁹ Upphovsrätten inom EU har delvis harmoniserats genom tretton direktiv och två förordningar i syfte att åstadkomma en fri rörlighet för upphovsrättskyddade verk.⁴⁰ EU har dock inte förmått upprätta en fullt ut harmoniserad intereuropeisk upphovsrätt.⁴¹ Samtliga former av datorprogram omfattas av upphovsrätten även om datorprogrammen inte friktionsfritt

³⁷ Stokes s. 111.

³⁸ C-393/09 BSA p. 40–42.

³⁹ Maunsbach och Wennersten s. 53 f.

⁴⁰ Kur, Dreier och Luginbuehl s. 295–335.

⁴¹ Schmidt-Kessen s. 570.

förhåller sig till den övriga systematiken.⁴² Särskilt två direktiv är av betydelse, närmare bestämt datorprogramdirektivet⁴³ och Infosoc-direktivet⁴⁴ där det förstnämnda utgör *lex specialis* i förhållande till det senare.⁴⁵

Enligt *BSA*⁴⁶ är videospels visuella gränssnitt inte upphovsrättsligt skyddat genom det äldre datorprogramdirektivet⁴⁷, vilket i berörda delar är identiskt med datorprogramdirektivet.⁴⁸ Grunden till domen var att det äldre datorprogramdirektivet enbart omfattade uttrycksformer som har en möjlighet att mångfaldigas i olika datorspråk, något som EU-domstolen menar primärt utgörs av källkod och objektкод.⁴⁹ EU-domstolen beskriver även att det är möjligt, om än inte givet, att ett visuellt gränssnitt kan omfattas av upphovsrätten genom Infosoc-direktivet.⁵⁰

Infosoc-direktivets tillämplighet på datorprogram och primärt videospel var föremål för EU-domstolens bedömning i *Nintendo*.⁵¹ EU-domstolen fastslog att om det audiovisuella gränssnittet uppnår kvalifikationskraven för Infosoc-direktivet ska direktivet tillämpas på hela videospellet, inkluderat käll- och objektkoderna och oaktat datorprogramdirektivets ställning som *lex specialis*. Det förekom inte en bedömning av kvalifikationskraven för de i domen aktuella videospelen.⁵² Innan *Nintendo* bedömde medlemsstaterna det upphovsrättsliga skyddet för videospel och frågan om tillämpliga direktiv inkonsekvent i förhållande till varandra. Vissa medlemsstater ansåg att videospel enbart skyddades som datorprogram. I andra medlemsstater ansåg man att videospellets olika beståndsdelar, däribland koden och det

⁴² Maunsbach och Wennersten s. 107.

⁴³ Europaparlamentets och rådets direktiv 2009/24/EG av den 23 april 2009 om rättsligt skydd för datorprogram.

⁴⁴ Europaparlamentets och rådets direktiv 2001/29/EG av den 22 maj 2001 om harmonisering av vissa aspekter av upphovsrätt och närstående rättigheter i informationssamhället.

⁴⁵ C-128/11 *Usedsoft* p. 56.

⁴⁶ C-393/09 *BSA*.

⁴⁷ Rådets direktiv av den 14 maj 1991 om rättsligt skydd för datorprogram (91/250/EEG).

⁴⁸ C-393/09 *BSA* p. 28 och 40–42.

⁴⁹ *Ibid.* p. 34–35.

⁵⁰ *Ibid.* p. 46–50.

⁵¹ C-355/12 *Nintendo*.

⁵² *Ibid.* p. 23.

audiovisuella gränssnittet, skyddas separat av upphovsrätten genom olika upphovsrättsliga bestämmelser.⁵³

Som det framkommer ovan är det som omfattas av upphovsrätten de verk som uppnår kvalifikationskravet. För att utgöra ett verk krävs det att man med tillräcklig precision och objektivitet kan identifiera alstret.⁵⁴ Kvalifikationskravet uppnås, enligt *Infopaq*⁵⁵, när ett verk ”är originellt på så sätt att det är upphovsmannens egen intellektuella skapelse”.⁵⁶ Nämda kvalifikationskrav gällde sedan tidigare för några avgränsade verkskategorier, däribland datorprogram enligt det äldre datorprogramdirektivet. Genom *Infopaq* tillämpas samma kvalifikationskrav generellt för samtliga direktiv på upphovsrättens område.⁵⁷ Även i situationer där det föreligger en begränsad möjlighet till att uttrycka en originalitet och konstnärlig kreativitet kan kvalifikationskravet uppnås, exempelvis vid porträttfotografier.⁵⁸ Däremot har EU-domstolen klarlagt att idrottsevenemang och särskilt fotbollsmatcher inte kan anses uppnå tillräcklig originalitet och kreativitet då spelreglerna inte medger en kreativ frihet.⁵⁹

⁵³ Ramos m.fl. s. 11.

⁵⁴ C-310/17 *Levola* p. 45–46.

⁵⁵ C-5/08 *Infopaq*.

⁵⁶ *Ibid.* p. 35–37.

⁵⁷ Levin och Hellstadius s. 85.

⁵⁸ C-145/10 *Painer* p. 97 och 99.

⁵⁹ Förenade målen C-403/08 och C-429/08 *Murphy* p. 96–99.

4 Konkurrensrätt

4.1 Geoblockering

Genom geolokalisering kan en hemsida på internet identifiera var användaren befinner sig. Geolokalisering kan ske genom att hemsidan läser av IP-adressen för den enhet som användaren nyttjar,⁶⁰ eller genom GPS-positionering.⁶¹ Geolokaliseringen kan i sin tur användas för att bland annat begränsa en hemsidas information och utbud till specifika geografiska områden.⁶²

Geoblockering är ett paraplybegrepp som omfattar flera typer av situationer. Kännetecknande är att ett företag begränsar möjligheten för användare att köpa en produkt baserat på deras geografiska placering eller erbjuder användarna ett annat pris.⁶³ Begränsningarna kan bestå i att användaren inte kan ansluta till en hemsida, blir omdirigerad från en hemsida eller vägran av företaget att sälja en produkt.⁶⁴ EU-kommissionen anser att geoblockering som huvudregel motverkar upprätthållandet av den inre marknaden. Vissa former av geoblockering kan dock anses berättigade, däribland prisskillnader baserat enbart på användarens lokalisering när skilda lagar mellan medlemsstater påverkar företagets utrymme för prissättning.⁶⁵ För att kringgå geoblockeringen kan en användare nyttja illegala metoder för fildelning och nedladdning av upphovsrättskyddade verk eller bruka en VPN-tjänst. En VPN-tjänst kringgår geolokaliseringen genom att mot företaget gesken av att användaren ansluter från ett annat land där geoblockering inte förekommer.⁶⁶

⁶⁰ Svantenson s. 109 ff.; Schmidt-Kessen s. 561.

⁶¹ King s. 66 ff.

⁶² Kempas s. 40.

⁶³ Mazziotti s. 365.

⁶⁴ COM(2017) 229 s. 12.

⁶⁵ Ibid. s. 6.

⁶⁶ Mazziotti s. 366.

4.2 Artikel 101 FEUF

4.2.1 Grunddragen för artikel 101 FEUF

Avtal, beslut eller samordnade förfaranden (nedan benämnt avtal) som påverkar handeln mellan medlemsstater (samhandelskriteriet) och syftar eller resulterar i att konkurrensen inom den inre marknaden hindras, begränsas eller snedvrids (konkurrensbegränsningsrekvisitet) är förbjudna enligt artikel 101 FEUF.

Genom avtalsrekvisitet kan ett företag inte ensidigt agera i strid med artikel 101 FEUF.⁶⁷ Avtal är antingen horisontella eller vertikala. Horisontella avtal ingås mellan två aktörer i samma produktions- eller distributionsled, exempelvis två återförsäljare. Vertikala avtal ingås mellan två aktörer i olika produktions- eller distributionsled, till exempel mellan en producent och en distributör.⁶⁸ I enlighet med avgränsningarna utgör vertikala avtal fokus för denna sammanställning.

Samhandelskriteriet ska tolkas extensivt,⁶⁹ och uppfylls om handeln mellan medlemsstater påverkas ”direkt eller indirekt, faktiskt eller potentiellt”.⁷⁰ Exempelvis medför nationella karteller indirekt ett hinder för utländska importörer att inträda på marknaden, vilket uppfyller samhandelskriteriet.⁷¹ Samhandelskriteriet förutsätter dock att avtalet har en märkbar effekt på handeln.⁷² Om avtalet har till syfte att påverka konkurrensen eller om parterna har en starkare ställning på marknaden talar det för att avtalet har märkbar effekt.⁷³

När konkurrensbegränsningsrekvisitet bedöms är den faktiska påverkan på handeln ovidkommande om syftet med avtalet är att hindra, begränsa eller

⁶⁷ Marco Colino s. 198.

⁶⁸ Bernitz s. 45.

⁶⁹ Ibid. s. 64.

⁷⁰ C-8/74 *Dassonville* p. 5; C-407/04 *Dalmine* p. 89–90; C-177/16 *AKKA/LAA* p. 27.

⁷¹ C-8/72 *Vereeniging van Cementhandelaren* p. 29–32.

⁷² C-5/69 *Franz Völk* p. 7; C-22/71 *Béguelin* p. 16.

⁷³ Riktlinjer om påverkan på handeln p. 45.

snedvrída konkurrensen.⁷⁴ Ett syfte att p averka konkurrensen f oreligger om avtalet  r konkret  gnat att, inom det r ttsliga och ekonomiska sammanhanget hindra, begr nsa eller snedvrída konkurrensen.⁷⁵

Genom *Consten och Grundig*⁷⁶ avgjorde EU-domstolen att absoluta omr desskydd genom uppr ttandet av exklusiva och territoriellt avgr nsade avtal  r f orbjudna genom sitt syfte. Inneb rden  r att f orbud av passiv f ors ljning utanf or det avtalade omr det inte  r till tet.⁷⁷ Aktiv f ors ljning inneb r att f oretaget medverkar till att generera konsumenter genom till exempel marknadsf oring. Vid passiv f ors ljning v nder sig konsumenten till f oretaget p  eget bev g utan tidigare agerande av f oretaget. Det  r med andra ord till tet att f orbjuda aktiv verksamhetsut vning utanf or ett avtalat omr de men f orbjudet att f orplikta s ljaren att inte s lja till konsumenter utanf or n mnda omr de som v nder sig till f oretaget.⁷⁸

Principen fr n *Consten och Grundig*  r inte utan undantag. Under vissa omst ndigheter kan territoriella begr nsningar vara r ttf rdigade och d rigenom inte omfattas av artikel 101 FEUF. I *Erauw-Jacquery* ans gs den finansiellt kostsamma f r dlingen av fr er medf ra ett r ttf rdigande f r s ljaren att genom avtal begr nsa k parens m jligheter till vidare f r dning eller vidaref ors ljning av n mnda fr er. Avtalet ans gs d rigenom falla utanf or till mpningsomr det f r artikel 101 FEUF.⁷⁹ Enligt Schmidt-Kessen inneb r *Erauw-Jacquery* att f orbud av passiv f ors ljning  r till tet under exceptionella omst ndigheter.⁸⁰

 ven vissa andra inskr nkningar f oreligger avseende till mpningsomr det f r artikel 101 FEUF.⁸¹ Det individuella undantaget framkommer av artikel 101.3 FEUF och inneb r att n dv ndiga konkurrensbegr nsningar som inte

⁷⁴ F renade m len 56/64 och 58/64 *Consten och Grundig* s. 291.

⁷⁵ C-8/08 *T-Mobile* p. 31.

⁷⁶ F renade m len 56/64 och 58/64 *Consten och Grundig*.

⁷⁷ *Ibid.* s. 289 ff.

⁷⁸ Bernitz s. 130 f.

⁷⁹ C-27/87 *Erauw-Jacquery* p. 10.

⁸⁰ Schmidt-Kessen s. 569.

⁸¹ Marco Colino s. 192 ff.

sätter konkurrensen ur spel samt medför en stärkt produktion eller distribution alternativt tekniskt eller ekonomiskt framåtskridande är tillåtna om konsumenten mottar en skälig del av vinsten.⁸² Det individuella undantagets betydelse bemöts nedan under 4.2.2.3.

Ett gruppundantag för vertikala avtal föreligger också genom gruppundantagsförordningen.⁸³ Enligt artikel 2.1 och 3.1 i gruppundantagsförordningen är avtal vars avtalsparters respektive marknadsandelar inom den relevanta marknaden understiger 30 procent inte omfattade av artikel 101 FEUF. Gruppundantagsförordningen tillämpas dock inte på avtal där överlåtelsen av immateriella rättigheter, vilket inkluderar upphovsrättskyddade verk, utgör avtalets primära syfte enligt förordningens artikel 2.3.⁸⁴ Gruppundantagsförordningen är inte heller tillämplig på avtal som syftar till att upprätta en absolut territoriell ensamrätt genom förbud av passiv försäljning enligt artikel 4.b.⁸⁵

4.2.2 Licensavtal inom upphovsrätten

4.2.2.1 Licensavtals beståndsdelar

Genom utvecklingen av rättspraxis särregleras upphovsrättskyddade verk från ovan redogjorda rättsläge på grund av upphovsrätten och licensieringsavtalens särart.⁸⁶ Licensavtal innebär att licenstagaren mottar en möjlighet att inom bestämda ramar nyttja licensgivarens immaterialrättsligt skyddade verk.⁸⁷ Territoriellt avgränsade licensavtal medför begränsningar angående var licenstagaren får bruka eller sälja den skyddade produkten.⁸⁸ Ett exklusivt licensavtal innebär i sin tur att licensgivaren förpliktas att inte bruka eller sälja produkten på en angiven marknad eller till någon annan upplåta

⁸² Jfr riktlinjer för tillämpningen av artikel 81.3 p. 34.

⁸³ Kommissionens förordning (EU) nr 330/2010 av den 20 april 2010 om tillämpningen av artikel 101.3 i fördraget om Europeiska unionens funktionssätt på grupper av vertikala avtal och samordnade förfaranden.

⁸⁴ Jfr SEK(2010) 411 p. 31.

⁸⁵ Jfr Ibid. p. 51.

⁸⁶ Ibáñez Colomo s. 535 f.

⁸⁷ Gölstam s. 106.

⁸⁸ Ibid. s. 167.

denna rätt.⁸⁹ Geoblockering kan sedermera brukas för att upprätthålla exklusiva och territoriellt avgränsade licensavtal.⁹⁰

4.2.2.2 *Coditel I och II*

I *Coditel I*⁹¹ fastslog EU-domstolen att exklusiva och territoriellt avgränsade licensavtal för filmer inte strider mot den EU-rättsliga friheten att tillhandahålla tjänster. Skälet för domen var att det utgör en grundläggande funktion inom filmbranschen att säkerställa rätten till ersättning för varje visning av verket.⁹² Enligt *Coditel II*⁹³ är nämnda licensavtal inte heller i sig förbjudna genom artikel 101 FEUF.⁹⁴ Grunden till EU-domstolens bedömning var att filmbranschens rättsliga och ekonomiska sammanhang innebar att exklusiva licensavtal inte kan begränsa eller snedvrída konkurrensen.⁹⁵

4.2.2.3 *Murphy*

Gränsen för licensavtal behandlades i det tongivande rättsfallet *Murphy*^{96,97}. Målet berörde exklusiva och territoriellt avgränsade licensavtal för direktsändningar av fotbollsmatcher tillhörande Premier League vilka inkluderade två omtvistade förpliktelser.⁹⁸ Licenstagarna förpliktades att enbart sprida direktsändningarna i kodad form. Dessutom fick licenstagarna inte utge avkodningsutrustning till enskilda som ämnade nyttja utrustningen utanför licensavtalets territoriellt avtalade område.⁹⁹ Flera företag i Storbritannien köpte dock utländsk avkodningsutrustning och kunde

⁸⁹ Jones, Sufrin och Dunne s. 818.

⁹⁰ Synodinou s. 136.

⁹¹ C-62/79 *Coditel I*.

⁹² Ibid. p. 14–16.

⁹³ C-262/81 *Coditel II*.

⁹⁴ Ibid. p. 14–15.

⁹⁵ Ibid. p. 16.

⁹⁶ Förenade målen C-403/08 och C-429/08 *Murphy*.

⁹⁷ Schmidt-Kessen s. 571.

⁹⁸ Förenade målen C-403/08 och C-429/08 *Murphy* p. 30–34.

⁹⁹ Ibid. p. 35.

därigenom via utländska prenumerationer motta och avkoda direktsändningarna.¹⁰⁰

Med bakgrund av bedömningen i *Coditel II* ansåg EU-domstolen att exklusiva och territoriellt avgränsade licensavtal inte i sig strider mot artikel 101 FEUF.¹⁰¹ Däremot ansågs förpliktelsen att förhindra att licenstagarnas avkodningsutrustning nyttjas utanför licenstagarens territoriellt avtalade område otillåten enligt artikel 101 FEUF.¹⁰² Som skäl lyfte EU-domstolen att avtal om upprättandet av en absolut territoriell ensamrätt genom utövandet av upphovsrätten syftar till att begränsa eller snedvrیدا konkurrensen då nationella marknader avskärmats och integrationen på den inre marknaden motverkas.¹⁰³ Nämnad art av förpliktelse är dock tillåtna om det ekonomiska och rättsliga sammanhanget medför att konkurrensen inte kan skadas, vilket inte ansågs vara fallet i *Murphy*.¹⁰⁴ EU-domstolen konstaterade även kortfattat att det individuella undantaget enligt artikel 101.3 FEUF inte var tillämpligt.¹⁰⁵ de Vries menar att konstaterandet bör tolkas som att det individuella undantaget inte är tillämpligt på något licensavtal som förhindrar aktiv och passiv försäljning.¹⁰⁶

Exklusiva och territoriellt avgränsade licensavtal är genom *Coditel II* och *Murphy* tillåtna. Däremot medför eventuella förpliktelser i syfte att säkerställa upprätthållandet av territorierna att avtalet är förbjudet, något som mött kritik. Colomo menar att liknande förpliktelser bör anses nödvändiga för att garantera upphovsrättens verkan.¹⁰⁷ Flera menar dock att *Murphy* väl samspelar med gränserna för förbud av aktiv och passiv försäljning vid andra avtalstyper då förpliktelserna i *Murphy* innebar ett indirekt förbud mot passiv försäljning av direktsändningarna.¹⁰⁸ Avslutningsvis anser dock Synodinou

¹⁰⁰ Ibid. p. 42.

¹⁰¹ Ibid. p. 137.

¹⁰² Ibid. p. 141, 144 och 146.

¹⁰³ Ibid. p. 139–140 och 144.

¹⁰⁴ Ibid. p. 140–143.

¹⁰⁵ Ibid. p. 145.

¹⁰⁶ de Vries s. 619.

¹⁰⁷ Ibáñez Colomo s. 535 f.

¹⁰⁸ Riis och Schovsbo s. 309; Hulsmann s. 36.

att *Murphy* inte givet har prejudicerande verkan vid andra situationer än satellitsändningar av direktsända sportevenemang.¹⁰⁹

4.2.2.4 Canal+

Exklusiva och territoriellt avgränsade licensavtal inom filmbranschen, däribland angående producenten Paramount Pictures, har behandlats i en granskning av EU-kommissionen.¹¹⁰ Frågan var ifall ett förbud mot passiv försäljning samt en förpliktelse för licensgivarna att säkerställa att inga andra programföretag erhöll en möjlighet att distribuera verken inom licenstagarens territorium strider mot artikel 101 FEUF.¹¹¹ Med stöd i *Coditel II* och *Murphy*, ansåg EU-kommissionen i sin preliminära bedömning att licensavtalen hade till syfte att påverka konkurrensen genom förbud av passiv försäljning som det ekonomiska och rättsliga sammanhanget inte kunde rättfärdiga.¹¹² EU-kommissionen avslutade sin granskning av Paramount Pictures efter att de hade lämnat förslag på åtaganden som EU-kommissionen accepterade i enlighet med artikel 9 i förordning 1/2003¹¹³, därigenom erhöll åtagandena en bindande verkan.¹¹⁴ Åtagandena innebar att Paramount Pictures inte kommer inkludera liknande klausuler i framtida licensavtal samt vara passiva om en licenstagare bryter ett tidigare avtalat förbud mot passiv försäljning.¹¹⁵

Som följd av detta väckte Paramount Pictures licenstagare Groupe Canal + SA (Groupe Canal) talan i tribunalen och yrkade att EU-kommissionens beslut skulle ogiltigförklaras.¹¹⁶ Groupe Canal hade sedan tidigare ingått ett licensavtal som inkluderade de omtvistade klausulerna som Paramount Pictures förpliktas förhålla sig passiv gentemot.¹¹⁷ Tribunalen instämde med EU-kommissionens bedömning att exklusiva licenser är tillåtna men att

¹⁰⁹ Synodinou s. 141.

¹¹⁰ IP/14/15.

¹¹¹ IP/15/5432.

¹¹² C(2016) 4740 p. 37–44 och 47–49.

¹¹³ Rådets förordning (EG) nr 1/2003 av den 16 december 2002 om tillämpning av konkurrensreglerna i artiklarna 81 och 82 i fördraget.

¹¹⁴ C(2016) 4740 p. 94–97.

¹¹⁵ Ibid. p. 55–56.

¹¹⁶ T-873/16 *Canal+* p. 16.

¹¹⁷ Ibid. p. 11–12.

förbud av passiv försäljning genom förpliktelser, och de avskärmningar av nationella gränser som följer, inte är tillåtna.¹¹⁸ Trots det ekonomiska och rättsliga sammanhanget ansågs avtalet kunna begränsa eller snedvrída konkurrensen. Avtalet ansågs därigenom otillåtet och talan ogillades i sin helhet.¹¹⁹

I *Groupe Canals* överklagan till EU-domstolen kommenterades inte tribunalens bedömning i sak men EU-domstolen menade att tribunalen utfört en motiverad och fullständig prövning av omständigheterna gällande licensavtalen.¹²⁰ Däremot upphävdes tribunalens dom och EU-kommissionens beslut ogillades.¹²¹ Skälen till EU-domstolens dom är att EU-kommissionens beslut i enlighet med artikel 9 i förordning 1/2003 förutsätter en proportionalitetsbedömning om tredje mans rätt, vilket inte korrekt hade värderats.¹²² Den 31 mars 2021 beslutade EU-kommissionen att återkalla flera likartade beslut från 2016 och 2019 rörande amerikanska och europeiska filmproducenter och programföretag.¹²³

4.2.2.5 Valve m.fl.

EU-kommissionen har sedan 2017 granskat fem datorspelsproducenter samt Valve som äger försäljningsplattformen Steam, vilken tillgängliggör datorspel.¹²⁴ Valve hade ingått licensavtal med vissa producenter vilka gav producenterna rätten att sälja digitala aktiveringsnycklar som kunde nyttjas via Steam för att beredas tillgång till producenternas datorspel. I licensavtalen erhöLL producenterna rätten till geografiska avgränsningar för var aktiveringsnycklarna kunde nyttjas.¹²⁵

¹¹⁸ Ibid. p. 44–46.

¹¹⁹ Ibid. p. 48–51 och 132.

¹²⁰ C-132/19 P *Canal+* p. 45–50 och 69.

¹²¹ Ibid. p. 120 och 128.

¹²² Ibid. p. 106 och 119.

¹²³ C(2021)2076 p. 1–5.

¹²⁴ IP/17/201.

¹²⁵ IP/21/170.

I ett beslut taget den 20 januari 2021 menade EU-kommissionen att nämnda licensavtal, samt vissa andra licensavtal inom videospelsmarknaden som förbjöd passiv försäljning, stod i strid med artikel 101 FEUF. Böter om totalt 7,8 miljoner euro utfärdades.¹²⁶ Avslutningsvis ansåg EU-kommissionen att beslutet kompletterade geoblockeringsförordningen även om de aktuella licensavtalen var otillåtna enligt artikel 101 FEUF.¹²⁷

4.3 Geoblockeringsförordningen

4.3.1 Förordningens tillämpningsområde

Geoblockeringsförordningen utgör en del av strategin för den inre digitala marknaden,¹²⁸ och trädde i kraft den 3 december 2018.¹²⁹ Syftet med förordningen, vilket framgår av artikel 1, är att förbjuda och motverka diskriminering baserat på kundens nationalitet, bosättningsort eller etableringsort genom en territoriellt avgränsad försäljning eller skiftande försäljningsvillkor. Både indirekt och direkt diskriminering är förbjudet enligt skäl 6.¹³⁰ Förordningen kompletterar artikel 101 och artikel 102 FEUF genom att, till skillnad från nämnda artiklar, förbjuda geoblockering som utförs ensidigt av företag som inte är dominerande på marknaden.¹³¹

Ett betydande undantag till förordningen är att audiovisuella upphovsrättskyddade verk inte omfattas enligt skäl 8. Enligt EU-kommissionen utgör videospel icke-audiovisuella verk på samma sätt som e-böcker och musik,¹³² något som kan jämföras med EU-domstolens resonemang angående *Nintendo*.¹³³

¹²⁶ Ibid.

¹²⁷ IP/21/170.

¹²⁸ COM(2016) 594 s. 2.

¹²⁹ COM(2020) 766 s. 1.

¹³⁰ Vesala, *DSM on online distribution* s. 216 ff.

¹³¹ Vesala, *DSM on online distribution* s. 213; Schmidt-Kessen s. 569 f.

¹³² COM(2020) 766 s. 7 fotnot 26; SWD(2020) 294 part 1 s. 7.

¹³³ C-355/12 *Nintendo* p. 23.

Företag är genom artikel 4.1.b i geoblockeringsförordningen förbjudna att tillämpa olika villkor baserat på konsumentens nationalitet, bosättningsort eller etableringsort vid köp av tjänster som levereras elektroniskt. Samtliga konsumenter på den inre marknaden har därigenom rätt att köpa produkter på samma villkor som företagslandets inhemska befolkning.¹³⁴ En rätt att kunna ”shoppa som en ortsbo”.¹³⁵ Enligt nämnda artikel omfattas dock inte onlinetjänster som huvudsakligen möjliggör åtkomsten till upphovsrättskyddade verk av detta förbud. Undantaget omfattar samtliga typer av upphovsrättskyddade verk och därigenom onlinetjänster som primärt tillgängliggör videospel. Då merparten av de digitala produkterna är upphovsrättskyddade har artikel 4.1.b ett begränsat tillämpningsområde.¹³⁶

En studie genomförd åt EU-kommissionen 2020 granskade omfattningen av geoblockering inom skilda digitala marknader.¹³⁷ Studien visade att för TV-spelkonsoler av versionen Playstation fanns 34 procent av alla spel, vilket utgjorde 18 procent av samtliga köpta spelexemplar, inte tillgängliga i samtliga medlemsstater. Motsvarande värden för mobilspel via Google Play var 24 respektive 5 procent och för datorspel via Steam 5 respektive 3 procent.¹³⁸ Studien påvisade även att 21 procent av videospelskonsumenterna under det föregående året försökt bereda sig tillgång till geoblockerade videospel.¹³⁹

4.3.2 Tillämpningsområdets framtid

EU-kommissionen ska enligt artikel 9 och skäl 37 i geoblockeringsförordningen regelbundet utvärdera nämnda förordning. Den första utvärderingen ska ha särskilt fokus på en eventuell utvidgning av tillämpningsområdet av artikel 4.1.b för att även omfatta tjänster som huvudsakligen erbjuder upphovsrättskyddade verk. Artikel 9 i

¹³⁴ SWD(2020) 294 part 1 s. 5.

¹³⁵ COM(2020) 766 s. 2.

¹³⁶ Vesala, *Extending the Geo-blocking Regulation* s. 210.

¹³⁷ Procee m.fl.

¹³⁸ Ibid. s. 267 ff.

¹³⁹ Ibid. s. 261.

geoblockeringsförordningen klargör att utvärderingen ska beröra de situationer där företagen har de erforderliga rättigheterna.¹⁴⁰ En eventuell utvidgning av geoblockeringsförordningen kommer därav inte inskränka gällande upphovsrättslagstiftning och dess licensieringssystem.¹⁴¹

I den första utvärderingen menar EU-kommissionen att en slutgiltig bedömning om en eventuell utvidgning först kommer genom en efterföljande rapport år 2022.¹⁴² EU-kommissionen lyfter dock uttryckligen den audiovisuella sektorn som det marknadsområde som ska undersökas noggrannare i kommande rapport. Därutöver kommer EU-kommissionen att föra en dialog med intressenter inom specifikt den audiovisuella sektorn. Utvärderingen 2022 kommer uttryckligen fokusera på att behandla tillgången av audiovisuella verk.¹⁴³ Som ovan nämnt under 4.3.1, anser EU-kommissionen att videospel inte utgör audiovisuella verk,¹⁴⁴ och en motsvarande skrivelse angående videospelsmarknaden förekommer inte.¹⁴⁵

EU-kommissionen framhåller att det inom videospelsmarknaden enbart förekommer ett begränsat användande av exklusiva eller territoriellt avgränsade licensavtal och att geoblockerande åtgärder därav bedrivs av andra anledningar.¹⁴⁶ Däremot är nämnda art av avtal vanligt förekommande inom den audiovisuella sektorn för filmer och serier. Licensieringsförfarandet är enligt EU-kommissionen ett primärt problem för en utvidgning av geoblockeringsförordningen.¹⁴⁷ EU-kommissionen har även särskilt betonat betydelsen av en avvägning mellan ett utökat utbud för konsumenter mot risken för ökade kostnader för företag.¹⁴⁸

¹⁴⁰ COM(2020) 766 s. 8.

¹⁴¹ Ibid. s. 8.

¹⁴² Ibid. s. 2.

¹⁴³ Ibid. s. 14 f.

¹⁴⁴ COM(2020) 766 s. 7 fotnot 26; SWD(2020) 294 part 1 s. 7.

¹⁴⁵ COM(2020) 766.

¹⁴⁶ COM(2020) 766 s. 10; SWD(2020) 294 part 2 s. 36 ff.

¹⁴⁷ COM(2020) 766 s. 11 ff.

¹⁴⁸ Ibid. s. 10 f.

Angående en utvidgning av geoblockeringsförordningen anser Vesala att det enbart är rättfärdigat om upphovspersonens rätt till ersättning och incitamentet till kreativt skapande bevaras.¹⁴⁹ Liksom EU-kommissionen lyfter Vesala att licensförfaranden skulle medföra att en utvidgning vore delvis verkningslös då begränsningar av ett företags försäljning kan fortgå genom licensavtal.¹⁵⁰ Vesala presenterar ändå ett förslag på en enligt honom rättfärdigad utvidgning. Han föreslår att upphovsrättskyddade verk exempelvis skulle vara undantagna artikel 4.1.b i geoblockeringsförordningen under det första året efter verkets tillkomst.¹⁵¹ Som utgångspunkt reserverar sig Vesala sig dock mot en utvidgning och menar bland annat att resultatet kan bli ett minskat digitalt utbud då licensgivare istället kan välja att licensiera filmsändningar enbart via kabel-TV.¹⁵² I sin artikel berör Vesala inga skillnader mellan olika verkskategorier av upphovsrättskyddade verk men fokuserar på filmer och serier.¹⁵³

Även Mazziotti har bemött tillämpningsområdet för geoblockeringsförordningen med fokus på filmer och serier.¹⁵⁴ Mazziotti argumenterar för att geoblockering är rättfärdigt baserat på ett antal grunder. Den första grunden är att filmer som varken är dubbade eller textade utgör en språkbarriär vilket han anser medför en låg intereuropeisk efterfrågan. Som andra grund anges att den amerikanska filmindustrins finansieringsmodell baseras på tidigt ingångna exklusiva och territoriellt avgränsade licensavtal. Den tredje grunden är att han anser att det troligen skulle vara gynnsammare för företag med en intereuropeisk licens att trots det utföra geoblockerande åtgärder.¹⁵⁵ Avslutningsvis menar Mazziotti att den språkliga och etniska variationen mellan medlemsstater medför att territoriellt avgränsade licensavtal är oproblematiska.¹⁵⁶

¹⁴⁹ Vesala, *Extending the Geo-blocking Regulation* s. 205.

¹⁵⁰ *Ibid.* s. 214 f. och 218.

¹⁵¹ *Ibid.* s. 216 ff.

¹⁵² *Ibid.* s. 220 ff.

¹⁵³ *Ibid.*

¹⁵⁴ Mazziotti.

¹⁵⁵ *Ibid.* s. 371 f.

¹⁵⁶ *Ibid.* s. 375 f.

Schmidt-Kessen menar att geoblockeringsförordningen är för snäv i förhållande till målen för strategin för en inre digital marknad.¹⁵⁷ Angående en utvidgning av tillämpningsområdet anser även hon att licensförfarandena skulle medföra en verkanslös utvidgning. Liksom Mazziotti menar också Schmidt-Kessen att territoriellt avgränsade licenser är rättfärdigade på grund av deras betydelse för filmbranschen i dess nuvarande utformning.¹⁵⁸ Anledningen att geoblockerande åtgärder generellt genomförs ensidigt av företag är troligen på grund av goda affärsmässiga beslut, framför Schmidt-Kessen.¹⁵⁹

¹⁵⁷ Schmidt-Kessen s. 567.

¹⁵⁸ Ibid. s. 575 f.

¹⁵⁹ Ibid. s. 570.

5 Analys och slutsatser

5.1 Inledande analys

EU-rätten erbjuder en internationell dynamik som av ekonomiska, politiska och framförallt juridiska anledningar är intressant att studera. De friktionsfyllda juridiska frågeställningarna som videospelsmarknaden ger upphov till medför ett ännu starkare intresse. Grundläggande för nämnda frågeställningar är konkurrensrättens betydelse för arbetet med att etablera en inre marknad, ett arbete som EU än idag inte anser sig färdiga med. De ursprungliga konkurrensbestämmelserna i FEUF har med tiden inte ansetts tillräckliga, något som påvisas genom strategin för en inre digital marknad och tillhörande förordningar, exempelvis portabilitetsförordningen.

Videospel är ur juridisk hänsyn bestående av två skilda beståndsdelar. Beståndsdelarna är den kod som ett videospel är grundat på samt dess gränssnitt och då primärt det audiovisuella som genererar den skärmbild och ljudupplevelse som användaren uppfattar. Nämnda beståndsdelar har inneburit att videospel som från grunden var avsedda att upphovsrättsligt skyddas genom datorprogramdirektivet numera kan omfattas av Infosoc-direktivet genom EU-domstolens försorg i *Nintendo*. Om ett videospels audiovisuella gränssnitt uppfyller kvalifikationskravet inom upphovsrätten ska koden samt gränssnittet skyddas genom Infosoc-direktivet.

5.2 Den första frågesatsen

Uppsatsens första frågesats har ovan berörts utifrån två situationer av geoblockering. Den första situationen, se ovan under 4.2, berör geoblockering som följd av vertikala avtal medan den andra situationen, se ovan under 4.3, berör geoblockerande åtgärder ensidigt utförda av ett företag som inte är dominerande på marknaden.

Den första situationen innehåller en rättslig reglering som utvecklats under mer än ett halvt sekel genom det som idag är artikel 101 FEUF. Enligt nämnda artikel är avtal mellan företag som märkbart kan påverka handeln mellan medlemsstater och som har till syfte eller resultat att hindra, begränsa eller snedvrída konkurrensen otillåtna. Den för uppsatsen värdefulla bedömningen är när syftet att påverka konkurrensen föreligger och om nämnda syfte kan rättfärdigas. *Consten och Grundig* ger för handen en huvudregel enligt vilken avtalsklausuler som förbjuder passiv försäljning utanför territoriellt avgränsade områden anses strida mot artikel 101 FEUF. Avtal som framtvingar en geoblockerande leveransvägran är därav inte tillåtna. Samtidigt ger *Erauw-Jacquery* uttryck för att nämnda avtalsklausuler under särskilt utmärkande situationer kan rättfärdigas.

Upphovsrätten medför dock undantag från ovan kartlagda huvudregel. Innebörden av upphovsrätten är att licensavtal om videospel särregleras genom rättspraxis, även om gränserna för dessa licensavtal inte är helt givna. Trots att målen berör olika upphovsrättsliga verkskategorier är den gällande rätt som framträder genom *Coditel II* och *Murphy* en juridiskt uppseendeväckande konstruktion. Oaktat upphovsrättslig verkskategori framträder en gällande rätt som innebär att exklusiva och territoriellt avgränsade licensavtal inte faller under artikel 101 FEUF. Däremot anses förpliktelser för att upprätthålla nämnda territorier strida mot artikel 101 FEUF då det upprättar en absolut territoriell ensamrätt. Bland dessa förbjudna förpliktelser återfinns exempelvis indirekta förbud mot passiv försäljning. Som exempelvis Colomo påvisar uppstår en rättslig situation där exklusiva och territoriellt avgränsade licensavtal är tillåtna men inte möjliggörs att ges reell verkan.

Rättsläget har vidare prövats genom *Canal+* och EU-kommissionens beslut om Valve med flera. Då EU-domstolen inte gjorde en självständig bedömning av gällande rätt utan enbart bekräftade att tribunalen gjort en motiverad och fullständig prövning i *Canal+* medför den rättsdogmatiska och EU-rättsliga metoden att domen erhåller ett begränsat värde för tolkningen av gällande

rätt. Nämnda metoder medger ett snarlikt utfall om rättstolkningens värde i EU-kommissionens beslut om Valve m.fl. Redogjorda dom och beslut kan däremot anses utgöra en fingervisning om och argument för att starka skäl föreligger för att förbud mot passiv försäljning är otillåtna inom flera upphovsrättskyddade verkskategorier. Analogier av principerna enligt *Coditel II* och *Murphy* talar starkt för en sådan bedömning. Synodinos analys att *Murphy* möjligtvis har ett begränsat prejudikatvärde kan genom nämnda dom och beslut i viss mån ifrågasättas.

Vid sidan av upphovsrättens särart återfinns två primära undantag från tillämpningen av artikel 101 FEUF. Det individuella undantaget i artikel 101.3 FEUF kan dock genom *Murphy*, vilket de Vries påvisar, troligen inte tillämpas på vertikala avtal för direktsändningar som medför en geoblockerande leveransvägran. Enligt samma argumentation och i samma grund som stycket ovan föreligger goda skäl för att anse att en liknande tillämpning gäller inom videospelsmarknaden. Inte heller gruppundantaget, enligt gruppundantagsförordningen, kan rättfärdiga nämnda licensavtal av två skäl. För det första kan licensavtal inom videospelsmarknaden i regel troligen antas ha som främsta syfte att överlåta immateriella rättigheter, se artikel 2.3 i gruppundantagsförordningen. För det andra har de i uppsatsen granskade geoblockerande licensavtalen som primärt syfte att förbjuda passiv försäljning, se artikel 4.b i gruppundantagsförordningen.

Sällan har juridiska frågor ett definitivt svar men första frågesatsens andra situation utgör ett undantag. Det är inte problematiskt enligt gällande konkurrensrätt att företag inom videospelsmarknaden som inte är dominerande på marknaden ensidigt vidtar geoblockerande åtgärder om leveransvägran. Anledningen är att tjänster som primärt tillhandahåller upphovsrättskyddade verk digitalt är undantagna från tillämpningsområdet av artikel 4.1.b i geoblockeringsförordningen. Om undantaget är rättfärdigat eller lämpligt behandlas av framställningens andra frågesats.

Sammanfattningsvis besvaras den första frågesatsen som följande. På videospelsmarknaden är det tillåtet att genom vertikala licensavtal sätta exklusiva och territoriella gränser som medger en möjlighet för geoblockering genom leveransvägran inom den inre marknaden. Dessa licensavtal faller utanför tillämpningsområdet för artikel 101 FEUF. Däremot medför upprättandet av en absolut territoriell ensamrätt genom förpliktelser för att garantera upprätthållandet av de territoriella avgränsningarna att avtalet strider mot artikel 101 FEUF. Som exempel på förbjudna förpliktelser bör förbud mot passiv försäljning betonas. Därav föreligger en intresseväckande situation där licensavtal ger rätt till geoblockerande åtgärder samtidigt som licensavtalen inte kan framtvinga att geoblockerande åtgärder utförs. Gällande företag på videospelsmarknaden som inte är dominerande är dessa fria att genomföra geoblockerande åtgärder genom ensidiga beslut.

5.3 Den andra frågesatsen

Besvarandet av den andra frågesatsen baseras på en begränsad tillgång av juridiskt relevant underlag. I enlighet med metoderna för denna framställning är därav analogier samt grundläggande och underliggande principer av större intresse.

Det är ännu inte beslutat ifall geoblockeringsförordningen ska utvidgas. Under EU-kommissionens pågående arbete granskas den audiovisuella sektorn bestående av filmer och serier noggrannare och nämnda sektor kommer utgöra fokus för den framtida rapporten om förordningens tillämpningsområde. I enlighet med EU-kommissionens kategorisering kommer begreppet audiovisuella verk eller sektor nedan exkludera videospel.

Som ovan kartlagt omfattar artikel 4.1.b geoblockeringsförordningen enbart ensidigt tagna beslut av företag. I enlighet med vad bland annat EU-kommissionen och Vesala lyft skulle exklusiva och territoriellt avgränsade licensavtal innebära ett kringgående av geoblockeringsförordningen vid en utvidgning. Dock utgör exklusiva och territoriellt avgränsade licensavtal

enbart en begränsad andel av licensavtalen inom dagens videospelsmarknad, se ovan under 4.3.2. Därigenom skulle en utvidgning medföra att situationer där licenstagare utför geoblockerande åtgärder utan grund i avtal eller där företag som säljer egenproducerade videospel skulle omfattas av geoblockeringsförordningen. Av givna anledningar föreligger det därför en sannolikhet för att vissa licensavtal skulle omförhandlas och omformuleras för att kringgå geoblockeringsförordningen. I en sådan situation står konkurrensrätten värlös för upphovsrättens licensavtal.

Vesala, Mazziotti och Schmidt-Kessen argumenterar samtliga utifrån den audiovisuella sektorn vilket medför att de delvis missar särarten för upphovsrättens övriga verkskategorier. Deras argument tenderar också att vara av ekonomisk och inte juridisk art och har därav, i enlighet med framställningens avgränsningar, enbart behandlats kortfattat.

Som Schmidt-Kessen framhåller fyller geoblockeringsförordningen i sin nuvarande form en begränsad roll. Samtidigt är den inre marknaden, inkluderat den digitala inre marknaden, väsentlig för EU. Det föreligger en grundläggande princip om att hinder för handel över nationsgränserna anses motverka den inre marknaden som utgör en av hörnstenarna inom EU. Detta kan utläsas ur både konkurrensrättens grundläggande artikel 101 FEUF, den därpå existerande rättspraxisen samt kommissionens arbete med en strategi för en inre digital marknad. På grund av den inre marknads centrala funktion och i syfte att införliva en reell verkan i geoblockeringsförordningen föreligger skäl för att utvidga förordningen.

Att liksom Mazziotti påstå att språkliga och etniska variationer mellan medlemsstater resulterar i en låg intereuropeisk efterfrågan av upphovsrättskyddade verk är något av en förenkling. Rättfärdigandet av avskärmningar av nationella marknader på grund av språkskillnader bortser från de EU-medborgare som nyttjar den fri rörligheten för personer, vilken utgör en väsentlig del av den inre marknaden. Intresset för att flytta till andra länder kan tänkas försvagas av en begränsad tillgång av språklig variation

bland upphovsrättskyddade verk inom enskilda medlemsstater. Det kan därigenom tänkas föreligga skäl för att begränsa de geoblockerande åtgärderna i syfte att inte indirekt hämma den fria rörligheten för personer.

EU-kommissionens fokus på den audiovisuella sektorn medför även vissa betänkligheter. Det framstår som att EU-kommissionen, enligt sin första utvärdering av geoblockeringsförordningen, ser ett större intresse att utvidga förordningens tillämpningsområde till den audiovisuella sektorn än till övriga upphovsrättskyddade sektorer. En utvidgning av enbart den audiovisuella sektorn vore dock problematisk ur en rättslig kontext av förutsebarhet. Som EU-domstolen visat prov på i *Nintendo* kan videospel anses utgöra audiovisuella verk och omfattas av dess upphovsrättsliga skydd, utan direkt stöd i lagstiftarens syfte. En rättslig oklarhet skulle därigenom uppstå gällande innebörden av videospels audiovisuella innehåll i förhållande till geoblockeringsförordningen. För att undvika ett juridiskt limbo bör den pågående utförliga granskningen av den audiovisuella sektorn utvidgas till att även granska videospelsmarknaden och dess särart. Det skulle även vara till rättssäkerhetens gynnande med ett lättförståeligt regelverk som enhetligt tillämpas på flera eller samtliga upphovsrättsliga verkskategorier.

Sammanfattningsvis kan den andra frågesatsen därigenom besvaras med att det föreligger skäl för att utvidga geoblockeringsförordningen för att omfatta videospelsmarknaden. Denna marknad bör därav granskas av EU-kommissionen på likvärdiga villkor som den audiovisuella sektorn i syfte att utröna om videospel bör omfattas av geoblockeringsförordningen.

Vid en utvidgning av geoblockeringsförordningen skulle licensieringssystemen fortsättningsvis innebära givna begränsningar för tillämpningsområdet. Vad som vore av intresse för framtida studier är att undersöka hur den rättsliga regleringen av nationella licenser skulle kunna förändras eller ersättas av exempelvis ett interuropeiskt licenssystem, för att möjliggöra en friare digital inre marknad. En sådan studie bör även granska om det vore ändamålsenligt och rättfärdigat med ett förändrat licenssystem.

Käll- och litteraturförteckning

Källor

EU-kommissionens arbetsdokument och konsekvensbedömningar

SEK(2010) 411 slutlig: Tillkännagivande från kommissionen – 'Riktlinjer om vertikala begränsningar'. (SEK(2010) 411).

SWD(2020) 294 final part 1: First short-term review of the Geo-blocking Regulation: Accompanying the document – 'Report from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of Regions on the first short-term review of the Geo-blocking Regulation'. (SWD(2020) 294 part 1).

SWD(2020) 294 final part 2: First short-term review of the Geo-blocking Regulation: Accompanying the document – 'Report from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of Regions on the first short-term review of the Geo-blocking Regulation'. (SWD(2020) 294 part 2).

EU-kommissionens beslut

C(2015) 3026 final: 'Commission decision of 6.5.2015 initiating an inquiry into the e-commerce sector pursuant to Article 17 of Council Regulation (EC) No 1/2003'. (C(2015) 3026).

C(2016) 4740 final: 'Commission decision of 26.7.2016 relating to a proceeding under Article 101 of the Treaty on the Functioning of the European Union and Article 53 of the EEA Agreement (Case AT.40023 - Cross-border access to pay-TV)'. (C(2016) 4740).

C(2021) 2076 final: 'Commission decision of 31.3.2021 withdrawing Decision C(2019) 1772 final of 7 March 2019 relating to a proceeding under Article 101 of the Treaty on the Functioning of the European Union (TFEU) and Article 53 of the EEA Agreement: Case AT.40023 - Cross-border access to pay-TV'. (C(2021)2076).

EU-kommissionens COM-dokument

COM(2015) 192 final: Meddelande från kommissionen till Europaparlamentet, rådet, Europeiska ekonomiska och sociala kommittén samt regionkommittén – 'En strategi för en inre digital marknad i Europa'. (COM(2015) 192).

COM(2015) 627 final: Förslag till Europaparlamentets och rådets förordning – 'Om säkerställande av gränsöverskridande portabilitet för innehållstjänster online på den inre marknaden'. (COM(2015) 627).

COM(2016) 289 final: Förslag till Europaparlamentets och rådets förordning – 'Om åtgärder mot geoblockering och andra former av diskriminering på grund av kundernas nationalitet, boställningsort eller etableringsort på den inre marknaden och om ändring av förordning (EG) nr 2006/2004 och direktiv 2009/22/EG'. (COM(2016) 289).

COM(2016) 594 final: Förslag till Europaparlamentets och rådets förordning – 'Om fastställande av bestämmelser för utövandet av upphovsrätt och närstående rättigheter tillämpliga på vissa av programföretagens onlinesändningar och vidaresändningar av tv- och radioprogram'. (COM(2016) 594).

COM(2017) 229 final: Rapport från kommissionen till rådet och Europaparlamentet – 'Slutlig rapport om utredningen av e-handelsbranschen'. (COM(2017) 229).

COM(2020) 93 final: Meddelande från kommissionen till Europaparlamentet, rådet, Europeiska ekonomiska och sociala kommittén samt regionkommittén – 'Kartlägga och åtgärda hinder på den inre marknaden'. (COM(2020) 93).

COM(2020) 766 final: Rapport från kommissionen till Europaparlamentet, rådet, Europeiska ekonomiska och sociala kommittén samt regionkommittén – 'Om den första översynen på kort sikt av förordningen om geoblockering'. (COM(2020) 766).

EU-kommissionens pressmeddelanden

IP/14/15: 'Antitrust: Commission investigates restrictions affecting cross border provision of pay TV services'. (IP/14/15).

IP/15/5432: 'Antitrust: Commission sends Statement of Objections on cross-border provision of pay-TV services available in UK and Ireland'. (IP/15/5432).

IP/17/201: 'Antitrust: Commission opens three investigations into suspected anticompetitive practices in e-commerce'. (IP/17/201).

IP/21/170: 'Antitrust: Commission fines Valve and five publishers of PC video games € 7.8 million for "geo-blocking" practices'. (IP/21/170).

Europeiska unionens officiella tidning

Meddelande från kommissionen: Tillkännagivande 'Riktlinjer för tillämpningen av artikel 81.3 i fördrag' av den 27 april 2004, EUT C 101 s. 97–118. (Riktlinjer för tillämpningen av artikel 81.3).

Tillkännagivande från kommissionen 'Riktlinjer om begreppet påverkan på handeln i artiklarna 81 och 82 i fördraget' av den 27 april 2004, EUT C 101 s. 81–96. (Riktlinjer om påverkan på handeln).

Övriga källor

Marcus, J. Scott och Petropoulos, Georgios: *Extending the scope of the geo-blocking prohibition: An economic assessment: In-Depth Analysis for the IMCO Committee*, IP/A/IMCO/2016-15. (Marcus och Petropoulos).

Poiares Maduro, Miguel och Monti, Giorgio och Coelho, Gonçalo och Morais, Luís: *The Geo-Blocking Proposal: Internal Market, Competition Law and Regulatory Aspects: Study for the IMCO Committee*, IP/A/IMCO/2016-14. (Poiares Maduro m.fl.).

Procee, Richard och Arnold, René och Marcus, J. Scott och Fina, Davide och Lennartz, Jonathan och Kazakova, Snezha och Lykogianni, Elissavet: *Study on the impacts of the extension of the scope of the Geoblocking Regulation to audiovisual and non-audiovisual services giving access to copyright protected content*, Europeiska kommissionen, 2020. (Procee m.fl.).

Ramos, Andy och López, Laura och Rodríguez, Anxo och Meng, Tim och Abrams, Stan: *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, World Intellectual property organization, 2013. (Ramos m.fl.).

Litteratur

Bernitz, Ulf och Kjellgren, Anders: *Europarättens grunder*, 6 uppl., Stockholm 2018. (Bernitz och Kjellgren).

Bernitz, Ulf: *Svensk och europeisk marknadsrätt 1: konkurrensrätten och marknadsekonomin rättsliga grundvalar*, 5 uppl., Stockholm 2019. (Bernitz).

de Vries, Sybe: 'Sport, TV and IP rights: Premier League and Karen Murphy', *Common Market Law Review* 2013, vol 50 nr 2, s. 591–622. (de Vries).

Dunne, Niamh: *Competition Law and Economic Regulation: Making and Managing Markets*, 1 uppl., Cambridge 2015. (Dunne).

Gölstam, Carl Martin: *Licensavtalet och konkurrensrätten*, 1 uppl., Uppsala 2007. (Gölstam).

Hettne, Jörgen och Otken Eriksson, Ida (red.): *EU-rättslig metod: Teori och genomslag i svensk rättstillämpning*, 2 uppl., Stockholm 2011. (Hettne och Otken Eriksson).

Hjertstedt, Mattias: 'Beskrivningar av rättsdogmatisk metod: om innehållet i metodavsnitt vid användning av ett rättsdogmatiskt tillvägagångssätt', i: Mannelqvist, Ruth och Ingmanson, Staffan och Ulander-Wänman, Carin (red.): *Festskrift till Örjan Edström*, 1 uppl., Umeå 2019 s. 165–173. (Hjertstedt).

Hulsmann, Jenine: 'Exclusive Territorial Licensing of Content Rights After the EU Premier League Judgments', *Antitrust Magazine* 2012, vol 26 nr 3, s. 30–37. (Hulsmann).

Ibáñez Colomo, Pablo: 'The Commission Investigation into Pay TV Services: Open Questions', *Journal of European Competition Law & Practice* 2014, vol 5 nr 8, s. 531–541. (Ibáñez Colomo).

Jareborg, Nils: 'Rättsdogmatik som vetenskap', *Svensk Juristtidning* 2004 s. 1–10. (Jareborg).

Jones, Alison och Sufrin, Brenda och Dunne, Niamh: *Jones & Sufrin's EU competition law: text, cases, and materials*, 7 uppl., Oxford 2019. (Jones, Sufrin och Dunne).

Kempas, Tobias: 'Geolokalisering på internet – vissa immaterialrättsliga konsekvenser', *Ny Juridik* 2015, 2:15, s. 37–60. (Kempas).

King, Kevin: 'Personal Jurisdiction, Internet Commerce, And Privacy: The Pervasive Legal Consequences Of Modern Geolocation Technologies', *Albany Law Journal of Science and Technology* 2010, vol 21 nr 1, s. 61–124. (King).

Kleineman, Jan: 'Rättsdogmatisk metod', i: Nääv, Maria och Zamboni, Mauro (red.): *Juridisk metodlära*, 2 uppl., Lund 2018 s. 21–46. (Kleineman).

Kur, Annette och Dreier, Thomas och Luginbuehl, Stefan: *European intellectual property law: text, cases and materials*, 2 uppl., Cheltenham 2019. (Kur, Dreier och Luginbuehl).

Lambertz, Göran: 'Nyttig och onyttig forskning', *Svensk Juristtidning* 2002 s. 261–278. (Lambertz).

Levin, Marianne och Hellstadius, Åsa: *Lärobok i immaterialrätt: upphovsrätt, patenträtt, mönsterrätt, känneteckensrätt i Sverige, EU och internationellt*, 12 uppl., Stockholm 2019. (Levin och Hellstadius).

Marco Colino, Sandra: *Competition Law of the EU and UK*, 8 uppl., Oxford 2019. (Marco Colino).

Maunsbach, Ulf och Wennersten, Ulrika: *Grundläggande immaterialrätt*, 4 uppl., Malmö 2018. (Maunsbach och Wennersten).

Mazziotti, Giuseppe: 'Is geo-blocking a real cause for concern in Europe?', *European Intellectual Property Review* 2016, vol 38 nr 6, s. 365–376. (Mazziotti).

Olsen, Lena: 'Rättsvetenskapliga perspektiv', *Svensk Juristtidning* 2004 s. 105–145. (Olsen).

Peczenik, Aleksander: 'Om den förvaltningsrättsliga forskningen och rättsdogmatiken', *Förvaltningsrättslig tidskrift* 1990 s. 41–52. (Peczenik).

Reichel, Jane: 'EU-rättslig metod', i: Nääv, Maria och Zamboni, Mauro (red.): *Juridisk metodlära*, 2 uppl., Lund 2018 s. 109–142. (Reichel).

Riis, Thomas och Schovsbo, Jens: 'The Borderless online user: carving up the market for online and streaming services', i: Torremans, Paul (red.): *Research handbook on copyright law*, 2 uppl., Cheltenham 2017 s. 298–319. (Riis och Schovsbo).

Sandgren, Claes: 'Är rättsdogmatiken dogmatisk?', *Tidsskrift for Rettsvitenskap* 2005 s. 648–656. (Sandgren).

Schmidt-Kessen, Maria José: 'EU Digital Single Market Strategy, Digital Content and GeoBlocking: Costs and Benefits of Partitioning EU's Internal Market', *The Columbia Journal of European Law* 2019, vol 24 nr 3, s. 561–576. (Schmidt-Kessen).

Stokes, Simon: *Digital Copyright: Law and practice*, 4 uppl., Oxford 2014. (Stokes).

Svantenson, Dan: 'Geo-Location Technologies and Other Means of Placing Borders on the 'Borderless' Internet', *The John Marshall Journal of Information Technology & Privacy Law* 2004, vol 23 nr 1, s. 101–139. (Svantenson).

Synodinou, Tatiana Eleni: 'Geoblocking in EU Copyright Law: Challenges and Perspectives', *GRUR International: Journal of European and International IP Law* 2020, vol 69 nr 2, s. 136–150. (Synodinou).

Vesala, Juha: 'Achieving a Digital Single Market for online distribution of content: when would extending the Geo-blocking Regulation be justified', i: Vesala, Juha och Honkkila, Olli och Pihlajarinne, Taina (red.): *Online Distribution of Content in the EU*, 1 uppl., Cheltenham 2019 s. 204–222. (Vesala, *Extending the Geo-blocking Regulation*).

Vesala, Juha: 'Regulation complementing EU competition law in the digital economy: Impact of the digital single market rules on online distribution practices', i: Lundqvist, Björn och Gal, Michal S. (red.): *Competition Law for the Digital Economy*, 1 uppl., Cheltenham 2019 s. 212–230. (Vesala, *DSM on online distribution*).

Rättsfallsförteckning

EU-domstolen

C-6/64 *Flaminio Costa och E.N.E.L*, ECLI:EU:C:1964:66. (C-6/64 *Costa*).

Förenade målen 56/64 och 58/64 *Établissements Consten S.A.R.L. och Grundig-Verkaufs-GmbH mot Europeiska ekonomiska gemenskapens kommission*, ECLI:EU:C:1966:41. (Förenade målen 56/64 och 58/64 *Consten och Grundig*).

C-5/69 *Franz Völk mot S.P.R.L. Ets J. Vervaecke*, ECLI:EU:C:1969:35. (C-5/69 *Franz Völk*).

C-22/71 *Béguelin Import Co. mot S.A.G.L. Import Export*, ECLI:EU:C:1971:113. (C-22/71 *Béguelin*).

C-8/72 *Vereeniging van Cementhandelaren mot Europeiska gemenskapernas kommission*, ECLI:EU:C:1972:84. (C-8/72 *Vereeniging van Cementhandelaren*).

C-8/74 *Procureur du Roi mot Benoît et Gustave Dassonville*, ECLI:EU:C:1974:82. (C-8/74 *Dassonville*).

C-62/79 *SA Compagnie générale pour la diffusion de la télévision, Coditel, m.fl. mot Ciné Vog Films m.fl.*, ECLI:EU:C:1980:84. (C-62/79 *Coditel I*).

C-262/81 *Coditel SA, Compagnie générale pour la diffusion de la télévision, m.fl. mot Ciné-Vog Films SA m.fl.*, ECLI:EU:C:1982:334. (C-262/81 *Coditel II*).

C-27/87 *SPRL Louis Erauw-Jacquery mot La Hesbignonne SC*, ECLI:EU:C:1988:183. (C-27/87 *Erauw-Jacquery*).

C-407/04 *Dalmine SpA mot Commission of the European Communities*, ECLI:EU:C:2007:53. (C-407/04 *Dalmine*).

C-5/08 *Infopaq International A/S mot Danske Dagblades Forening*, ECLI:EU:C:2009:465. (C-5/08 *Infopaq*).

C-8/08 *T-Mobile Netherlands BV, KPN Mobile NV, Orange Nederland NV och Vodafone Libertel NV mot Raad van bestuur van de Nederlandse Mededingingsautoriteit*, ECLI:EU:C:2009:343. (C-8/08 *T-Mobile*).

Förenade målen C-403/08 och C-429/08 *Football Association Premier League Ltd m.fl. mot QC Leisure m.fl. (C-403/08) och Karen Murphy mot Media Protection Services Ltd (C-429/08)*, ECLI:EU:C:2011:631. (Förenade målen C-403/08 och C-429/08 *Murphy*).

C-393/09 *Bezpečnostní softwarová asociace - Svaz softwarové ochrany mot Ministerstvo kultury*, ECLI:EU:C:2010:816. (C-393/09 *BSA*).

C-145/10 *Eva-Maria Painer mot Standard VerlagsGmbH m.fl.*, ECLI:EU:C:2011:798. (C-145/10 *Painer*).

C-128/11 *UsedSoft GmbH mot Oracle International Corp*, ECLI:EU:C:2012:407. (C-128/11 *Usedsoft*).

C-355/12 *Nintendo Co. Ltd m.fl. mot PC Box Srl och 9Net Srl*, ECLI:EU:C:2014:25. (C-355/12 *Nintendo*).

C-177/16 *Autortiesību un komunikēšanās konsultāciju aģentūra/Latvijas Autoru apvienība mot Konkurences padome*, ECLI:EU:C:2017:689. (C-177/16 *AKKA/LAA*).

C-310/17 *Levola Hengelo BV mot Smilde Foods BV*, ECLI:EU:C:2018:618. (C-310/17 *Levola*).

C-132/19 *P Groupe Canal + mot Europeiska kommissionen*, ECLI:EU:C:2020:1007. (C-132/19 *P Canal+*).

Tribunalen

T-873/16 *Groupe Canal + mot Europeiska kommissionen*, ECLI:EU:T:2018:904. (T-873/16 *Canal+*).