

Livestreaming av datorspel

En upphovsrättslig analys

Calle S. Dunger

Kandidatuppsats i handelsrätt

HARH10

VT 2014



LUNDS UNIVERSITET
Ekonomihögskolan

Innehållsförteckning

Förkortningar	7
1. Inledning	9
1.1 Bakgrund.....	9
1.2 Syfte och frågeställning.....	11
1.3 Avgränsningar	11
1.4 Metod och material	12
1.5 Tidigare forskning.....	13
1.6 Disposition	14
2. Livestreaming	15
2.1 Inledning	15
2.2 Bakgrund.....	15
2.2.1 Livestreamingens utveckling	15
2.2.2 Datorspel som upphovsrättsligt skyddade verk	16
2.3 Livestreamingens beståndsdelar.....	17
2.4 Internationell utblick	18
2.4 Sammanfattning	19
3. Datorspel	21
3.1 Inledning	21
3.2 Rättspraxis rörande datorspel.....	21
3.2.1 Nintendo.....	21
3.2.2 Sony	22
3.3 Analys och slutsatser.....	23
4. Livestreaming i upphovsrätten	25

4.1	Inledning	25
4.2	Skyddsobjektet	25
4.2.1	Eurosport.....	26
4.3	Livestreaming som en bearbetning	27
4.3.1	Bearbetning	27
4.3.2	Sundborn	27
4.3.3	Alfons Åberg.....	28
4.4	Livestreaming som överföring till annan konststart	29
4.5	Skydd genom närstående rättigheter	29
4.5.1	Utövande konstnärer	29
4.5.2	Framställare av ljud- eller bildupptagningar.....	30
4.6	Analys och slutsatser.....	30
5.	Intrång i ensamrätten till datorspelet som streamas	33
5.1	Inledning	33
5.2	Exemplarframställning	33
5.2.1	Nummerbanken.....	34
5.2.2	Skärmdump	35
5.3	Tillgängliggörande av datorspelsverket genom livestreaming	36
5.3.1	Överföring.....	36
5.3.2	Offentligt framförande och offentlig visning.....	38
5.3.3	Spridning.....	38
5.4	Analys och slutsatser.....	39
6.	Sammanfattning och slutsats	41
	Käll- och litteraturförteckning	45
	Rättsfallsförteckning	49

Summary

The essay concerns the relatively new phenomenon called livestreaming. The essay will answer what livestreaming is and if it is considered a new creation within the Swedish copyright law. Is livestreaming intruding on the copyright of the computer game being streamed?

The focus will be on the GUI (graphical user interface) because of its importance in a livestream. The GUI is what the viewer sees on the screen.

Live streaming is a new entertainment medium which grants anyone almost endless possibilities to broadcast their gaming and other content on their computer. This problem might increase in the future when more people discover the possibilities of live streaming and the technology improves even more.

Livestreaming is a reproduction that is legal under the exception in 11a § URL concerning temporary reproductions. Livestreaming becomes a reproduction under 2 § URL, that law covers all kinds of reproductions. Livestreaming can use this exception because the reproduction is necessary in the technical process and because the GUI can't be viewed as an expression of a computer program.

Sammanfattning

Uppsatsen berör det relativt nya fenomenet livestreaming. Uppsatsen ska besvara frågan vad livestreaming är och om det kan ses som ett nytt och självständigt verk enligt Svensk upphovsrätt. Gör livestreaming intrång i ett datorspels upphovsrätt när det streamas?

Uppsatsens fokus kommer att ligga på datorspelets användargränssnitt då det är det mest väsentliga elementet i en livestream. Det är tittaren ser i streamen.

Livestreaming är ett nytt underhållningsmedium som tillåter nästan gränslösa möjligheter för privatpersoner att sända ut material som de har tillgång till på sin egen dator. Problemet med livestreaming kan komma att öka i framtiden då fler människor blir medvetna om möjligheterna och tekniken utvecklas ännu mer.

Livestreaming är en exemplarframställningen som är tillåten med hjälp av undantaget i 11a § URL rörande temporära exemplar. Att det är en exemplarframställning bestäms av 2 § URL, den lagen täcker in alla sorters exemplar. Livestreamingen kan använda sig av undantaget tack vare att det är en del av en teknisk process och att användargränssnittet inte kan ses som ett uttryck för ett datoprogram.

Förkortningar

GUI	Graphical User Interface
HD	Högsta domstolen
KR	Kammarrätten
MD	Marknadsdomstolen
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena
NJA	Nytt Juridiskt Arkiv
SR	Sveriges Radio
TPP	Twitch Plays Pokémon
TRIPS	Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights
URL	Upphovsrättslagen
VOD	Video on demand
WCT	World Copyright Treaty
WIPO	World Intellectual Property Organization

1. Inledning

1.1 Bakgrund

Streaming associeras oftast med att någon streamar underhållning, till exempel en fotbollsmatch eller en tv-serie. På senare år har begreppet utvidgats och marknaden har blivit mycket större. Idag kan vem som helst streama innehållet på sin datorskärm. Det enda som krävs är att starta ett datorprogram som fångar skärmbilden.

Det finns flera sorters streaming som kan skapas på olika sätt. Det främsta sättet är att streama ett datorspel medan man själv spelar. En av största webbsidorna för detta är Twitch.com, som har över 44 miljoner besökare per månad.¹ Att livestreama själv är när man skapar eget innehåll som sänds till allmänheten, inte att visa en fotbollsmatch som någon annan sänder. Uppsatsen kommer att använda ordet livestreaming i betydelsen att en enskild person skapar och visar sitt eget spelande av datorspel i realtid.

Lagstiftningen gällande livestreaming är för tillfället väldigt oklar. Det finns många internationella källor som har drivit fram den svenska lagstiftningen inom upphovsrätten, men dessa källor är äldre än livestreamingsfenomenet. Även EU-direktiv 2001/29/EG², som avser att harmonisera upphovsrätten i informationssamhället, är för gammalt för att behandla livestreaming. Fenomenet är så pass nytt att det aldrig har behandlats i svensk rättspraxis.

De personer som skapar livestreaming kallas för streamare. Streamare är personer som sitter vid en dator och sänder ut en bildupptagning av sin datorskärm. Vem som helst kan vara streamare, det enda som krävs är ett program som fångar skärmbilden för att sedan sända ut den till allmänheten.³

¹ <http://www.twitch.tv/p/about>

² Europaparlamentets och rådets direktiv 2001/29/EG av den 22 maj 2001 om harmonisering av vissa aspekter av upphovsrätt och närstående rättigheter i informationssamhället

³ <http://help.twitch.tv/customer/portal/articles/792761-how-to-broadcast-pc-games>

När streamaren sänder ut sitt innehåll får allmänheten möjligheten att ta del av i princip allt som sker på streamarens datorskärm. Detta gör att väldigt många kan ta del av vad som sker på skärmen. Det enda som krävs att personen känner till webbsidans adress. Dessa adresser får man lätt tillgång till genom att som streamare skapat ett konto på till exempel Twitch.com. Där får streamarna en personlig webbadress där deras datorskärm visas.

Det är inte bara streamarens datorskärm som kan sändas i en livestream. Streamaren kan välja att ta med sin mikrofon för att ge personliga kommentarer till videon som visas. Man kan även ta med ljudet som datorspelet genererar och bilden från sin webbkamera. Att streama allt detta ger ett helhetsintryck av vad som sker på streamarens dator och inte bara på skärmen.

Att streama ut material betyder att tittaren inte behöver ladda ner innehållet till sin dator. Det är som att se på en TV-sändning. Som tittare behöver man inte ladda hem något för att titta. Vid livestreaming sänder streamaren ut materialet samtidigt som användarna tittar på det.⁴

I vissa fall använder man så kallad caching. Det innebär att datorn skapar tillfälliga kopior för att underlätta överföring i framtiden.⁵ Detta är vanligt bland hemsidor. När cacheminnet är fullt måste det radera gammal data för att göra plats för ny. En cache-kopia kan ha olika livslängd.

⁴ Carlén-Wendels, Thomas, *Nätjuridik, Lag och rätt på Internet*, uppl. 3, Stockholm, Norstedts Juridik, 2000, s. 23

⁵ Prop. 2004/05:110

1.2 Syfte och frågeställning

Då en mängd datorspelare ägnar sig åt livestreaming med reklamintäkter för miljoner får livestreaming mer och mer uppmärksamhet.⁶ Syftet med uppsatsen är att undersöka om livestreaming utgör ett nytt och självständigt verk eller gör intrång i datorspelsutgivarens ensamrätt. Detta har jag utvecklat i två frågeställningar. Syftet är knutet till datorspelens användargränssnitt.

- i. Utgör livestreaming av datorspel ett nytt och självständigt verk som inte omfattas av datorspelsutgivarens ensamrätt eller är det ett beroendeverk?
- ii. Om sådan livestreaming utgör ett beroendeverk eller ett mångfaldigande (dvs. inte utgör ett nytt och självständigt verk), kan livestreamen ändå fritt utnyttjas med stöd i befintliga undantag och inskränkningar i ensamrätten?

1.3 Avgränsningar

Uppsatsen behandlar inte streaming i den form att någon sänder tredjemans innehåll, till exempel streaming av en fotbollsmatch. Jag kommer inte heller att ta upp regleringen gällande VOD (video on demand). Uppsatsen behandlar inte förhållandet mellan streamaren och hemsidan som distribuerar innehållet till allmänheten, då detta enkelt kan regleras genom avtal.⁷ Uppsatsen kommer inte heller att behandla videouppladdning på sidor som till exempel Youtube och inte heller fildelning kommer beröras.

Som nämnts tidigare så handlar uppsatsen om livestreaming när en person som spelar ett datorspel delar sin bildskärm. Det är alltså privatpersoners livestreaming som uppsatsen berör. Det förekommer mängder med livestreamade datorspel i form av event och tävlingar, dessa berörs inte av frågeställningen.

Jag har även valt att helt frånga den ideella rätten i uppsatsen. Anledningen till detta är att den inte utgör ett större problem. Det finns inga svårigheter att nämna speltillverkaren i streamen. En streamare kan lätt nämna datorspeltillverkarens namn i streamen.

⁶ <http://www.aftonbladet.se/esport/leagueoflegends/article17700820.ab>

⁷ http://www.twitch.tv/user/legal?page=terms_of_service

De speciella reglerna rörande datorprogram i 26 g-h § URL⁸ blir ur livestreamingens utgångspunkt oväsentliga. Även om det rör sig om ett datorprogram så syftar de till situationer när man ändrar eller kopierar ett program för speciell användning.

Uppsatsen kommer att skilja på användargränssnittet och ljudfilerna i datorspel. Uppsatsen kommer att fokusera på det visuella. Detta då de största streamarna streamar MOBA-spel (Multiplayer Online Battle Arena)⁹ och i dem får ljudet från spelen en underordnad betydelse i jämförelse med kommenteringen av streamaren.¹⁰

Det görs en skillnad mellan datorspelets ljud och streamarens mikrofonljud. Det är ljud från olika källor. Datorspelets ljud har sitt ursprung i datorspelet och mikrofonljudet har sitt ursprung i streamaren.

1.4 Metod och material

Jag har använt juridisk metod.¹¹ Enligt Sandgren ger den här metoden en bild av de rättskällor som ”skall, får och bör beaktas” för att fastställa gällande rätt. Den bygger på att sätta rättskällorna i relation till varandra och till fakta utanför dem. Lagen kommer först följd av förarbeten, rättspraxis och till sist doktrin.¹² Avgörande från domstolar ges tyngd utifrån vilken instans de kommer ifrån där HD (Högsta domstolen) har högst rättskällevärde, domar med prejudicerande värde väger mer. Eftersom Sverige är medlem av EU är även EU:s rättsakter och rättspraxis relevanta.

De direktiv som kommer att få betydelse i uppsatsen är 2001/29/EG och 2009/24/EG.¹³ 2009/24/EG är direktivet rörande datorprogram. Det ger en bild av vad ett datorprogram är och hur det kan skyddas. Direktivets inverkan på svensk rätt i olika sammanhang. Ett exempel är att datorprogram ska skyddas även som

⁸ Lag (1960:729) om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk

⁹ Se 2.2

¹⁰ Se vidare 2.2 om MOBA-spel

¹¹ Sandgren, Claes, *Rättsvetenskap för uppsatsförfattare*, uppl. 2, Stockholm, Norstedts Juridik, 2011, s. 37 ff

¹² *Ibid* s. 37

¹³ Rådets direktiv 2009/24/EG av den 23 april 2009 om rättsligt skydd för datorprogram, även det tidigare direktivet Rådets direktiv 91/250/EEG av den 14 maj 1991 om rättsligt skydd för datorprogram kommer tas upp då det hänvisas till i ett rättsfall

förberedande designmaterial. Den regeln finns i 1 § URL och implementerades efter direktivet blev till.

EU-direktiv 2001/29/EG är det senaste direktivet som på en bredare front behandlar upphovsrätt. Det är inga större förändringar för Sverige och det rör inte livestreaming på något specifikt sätt. Direktiv 2001/29/EG är till för att harmonisera EU-ländernas upphovsrätt i och med den snabbt växande tekniken samt att inte snedvrída konkurrensen på den inre marknaden.¹⁴

WIPO (World Intellectual Property Organization) ges visst utrymme i uppsatsen med tanke på organisationens relativt nya undersökning rörande den legala statusen för datorspel.

Uppsatsen använder sig av tillförlitliga hemsidor med relevanta fakta som stöd för beskrivningar av tekniska termer och funktioner. Jag är medveten om att de inte utgör rättskällor, men de ger en god förklaring av tekniken vilket jag anser underlättar för läsaren.

1.5 Tidigare forskning

2001 publicerade Irini Stamatoudi *Copyright and multimedia works*. Här togs datorspel upp som ett multimedieverk och hon menar att det är en blandning av flera konstnärliga uttryck. 2001 var inte datorspel på samma tekniska nivå som idag, detta leder till att boken blir föråldrad i de flesta fall. Den ger dock en bra bild av bakgrunden för skydd för datorspel och hur skyddet har utvecklats. Hon gör bland annat en tydlig observation om hur datorspel har behandlats i tidig kontinentaleuropeisk rätt. Enligt henne ansågs inte datorspel ha en tillräcklig estetisk och artistisk nivå för att kunna få skydd.¹⁵

Det finns även en artikel skriven av Greg Lastowka *User-Generated Content and Virtual Worlds* och en av Steven Hetcher *User-Generated Content and the Future of Copyright*. De handlar om User-generated-content i olika situationer. De går dock inte in på livestreaming, men tar upp innehåll skapat av privatpersoner i en onlinevärld och att detta skapar rättsliga problem. De menar att dessa problem

¹⁴ Direktiv 2001/29/EG, preambel p1, p5

¹⁵ Stamatoudi, Irini, *Copyright and Multimedia Products* Cambridge University Press, 2001 s. 172

kommer att öka i betydelse i framtiden efterhand som fler personer som skapar innehåll online. Lastowka tar upp att många företag försöker undvika upphovsrättsproblem genom att avtala bort dem.¹⁶ Jag har även själv uppmärksammat detta i nyare spel.

1.6 Disposition

Uppsatsen är uppdelad i sex kapitel. Kapitel två ger en inblick i livestreaming och dess historia. Det skall även ge en kort historik om hur skyddet för datorspel har sett ut.

Kapitel tre redogör för hur skyddet för olika slags datorspel ser ut samt tar upp nyheter inom ämnet. Två rättsfall tas upp i kapitlet för att visa hur synen på datorspelsskydd har ändrats på bara tio år.

Kapitel fyra behandlar livestreaming ur ett upphovsrättsligt perspektiv. Eftersom livestreaming är ett nytt ämne som inte har reglerats genom några specialbestämmelser tas ett rättsfall upp som liknar situationen vid livestreaming för att sedan försöka göra en analogi. Kapitlet tar även upp om en livestream kan få upphovsrättsligt skydd med stöd i någon av de närstående rättigheterna.

Kapitel fem kopplar ihop datorspel med livestreaming inom de ekonomiska rättigheterna. Kapitlet redogör för vad en upphovsrättsinnehavare har för rättigheter och om en livestream inkräktar på dessa eller om det faller inom undantag.

Kapitel sex innehåller en sammanfattning samt en analysdel som kopplar ihop alla tidigare kapitel.

¹⁶ Lastowka, Greg, *User-Generated Content and Virtual Worlds* s. 916

2. Livestreaming

2.1 Inledning

Kapitlet innehåller en beskrivning av hur en livestream kan se ut och hur det har kommit att bli en stor del av underhållningsutbudet på internet. Kapitlet ger en kort historia hur livestreaming har växt fram och hur situationen ser ut idag. Efter det ges en kort historia av hur synen på datorspel som upphovsrättsliga verk har förändrats. Slutligen ges en beskrivning av beståndsdelarna i en livestream.

2.2 Bakgrund

2.2.1 Livestreamingens utveckling

En av de mest populära streaming sidorna är Ustream. De var en av de första och startades 2007. Syftet med hemsidan när den startades var att kunna sända ut live event till folk som annars inte kunde vara där, till exempel en skolavslutning.¹⁷

Datorspel har sakta men säkert tagit över livestreamingsvärlden. De första spelen som slog sig in i livestreaming var World of Warcraft och Starcraft. World of Warcraft är fortfarande ett av de populäraste spelen att streama medan Starcraft mestadels lever vidare i Sydkorea. Dessa två spel är fortfarande populära men är chanslösa gentemot MOBA spelen. MOBA står för Multiplayer Online Battle Arena och är för tillfället den mest populära spelgenren i världen.¹⁸ MOBA går ut på att tio spelare kopplar upp sig mot varandra i två lag och varje person styr en karaktär i spelet. Karaktären styrs ovanifrån och ges kommandon för att den ska agera. De tävlande lagens mål är att förstöra motståndarlagets bas. Spelet går väldigt fort och bygger på snabba reflexer och kommunikation. Ljudet i spelet är oftast nedsatt även om det inte streamas. Detta till en följd av att kommunikationen med lagkamrater är vital.

De största enskilda streamsen för tillfället är Riot Games egna tävlingar. Riot Games är skaparna av League of Legends, som är det mest spelade spelet i

¹⁷ <http://www.ustream.tv/our-company>

¹⁸ <http://www.ctrlaltele.se/2012/10/15/league-of-legends-varldens-mest-spelade-spel/> se även <http://www.rtguru.com/game/435/article/6820/League-of-Legends-The-Worlds-Most-Played-Game.html>

världen. League of Legends är ett MOBA-spel och Riot Games arrangerar flera ligor i olika delar av världen. I varje liga finns ett antal heltidsanställda datorspelare som tävlar varje vecka. Dessa anställda är även några av de mest populära livestreamarna, med tittarsiffror som kan uppnå 40 000. Det finns även amatörer som når höga tittarsiffror, men de är mer sällsynta.

2.2.2 Datorspel som upphovsrättsligt skyddade verk

1 § p2 URL ger skydd för datorprogram. Frågan är om datorspel ska in under datorprogram? Tidigare i Europa har man inte ansett att spel har något artistiskt värde och med den synen fick spelen inte skydd som litterärt eller konstnärligt verk.¹⁹ Även i Sverige var synen att datorprogram hade svårt att få upphovsrättsligt skydd på grund av att utgångspunkten var att datorprogram var litterära verk som var alltför enkla.²⁰

Hur ett datorspel ska skyddas är inte helt glasklart. Det finns dem som anser att de kan skyddas både som audiovisuellt verk samtidigt som datorprogram.²¹ Lindberg och Westman har flera idéer hur ett datorspel kan skyddas och en av dem är att se på datorspel som ett datorprogram.²² Direktiv 2001/29/EG säger att datorprogram ska skyddas precis som litterära verk, så om ett datorspel är ett datorprogram ska det alltså skyddas som ett litterärt verk med den här synen.

Det går även att se på datorspel som multimedieverk.²³ Ett sådant synsätt bygger på att skyddet skulle täcka in hela spelet. Att datorspel skulle vara ett multimedieverk är en äldre syn som menar att det inte går att skydda datorspel som filmverk, men för att det är en äldre syn behöver den inte vara felaktig. Multimedieverk och datorspel har nämligen gemensamt att de kräver en viss interaktion av användaren.²⁴

I och med nyare spel med bättre teknik och mer utvecklade ”cutsscenes”²⁵ har synen utvecklats till att datorspel kan skyddas som filmverk eller som en mix

¹⁹ Stamatoudi (2001) s.172

²⁰ Prop. 1988/89:85 s. 27

²¹ Ibid, s.176

²² Lindberg, Agne & Westman, Daniel, *Praktisk IT-rätt*, upl 3, Norstedts Juridik, 2002 s. 232

²³ Stamatoudi (2001), Se även Lindberg, Westman (2002) s. 244

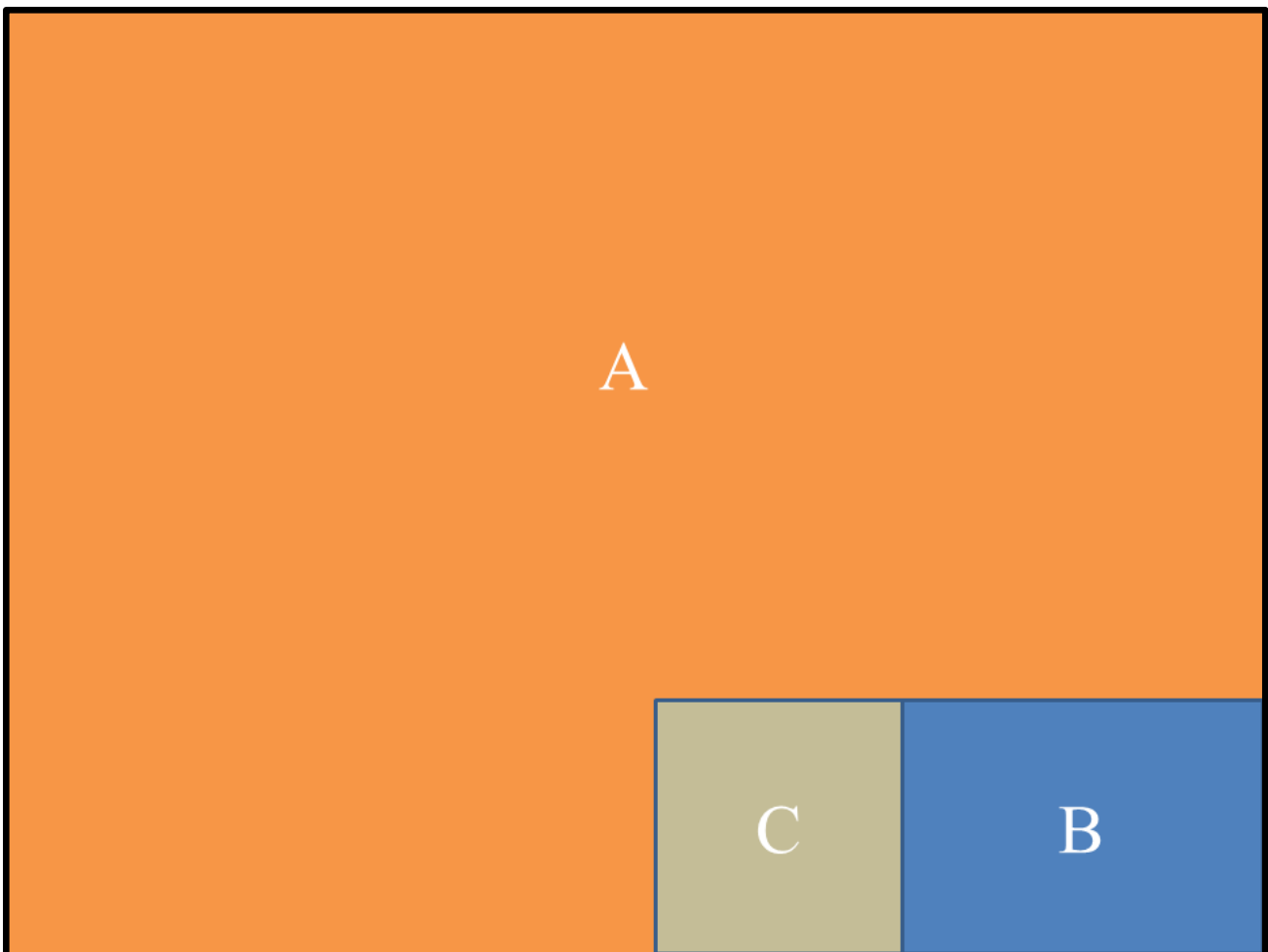
²⁴ Lindberg, Westman (2002) s. 244

²⁵ En cutscene är ett avbrott i spelet där karaktärerna eller miljön agerar utan att användaren styr. Det kan vara en dialog mellan två karaktärer i spelet eller att något i miljön runt omkring skiftar.

mellan filmverk och datorprogram. I direktiv 2009/24/EG så säger preambeln att datorprogram är alla sorters program, även de som är införlivade med hårdvaran.

2.3 Livestreamingens beståndsdelar

Den typiska livestreamen består av ett flertal delar. Dessa delar är allt som oftast, användargränssnittet av ett datorspel, ljudfilerna till spelet, chatfönster för att kommunicera med tittarna, en webkamera feed samt kommentering av streamaren. Den enda delen som är väsentlig för livestreamen är egentligen användargränssnittet, de andra delarna är valfria. Bilden nedan visar hur en typisk livestream ser ut för tittaren.



(Figur 1)

A är det viktigaste i streamen, det är datorspelets användargränssnitt, det är det användaren ser när datorprogrammet startas. Istället för att allt är textbaserat får

användaren en bild framför dig.²⁶ Det är i sin tur med detta användaren styr programmet. Användargränsnittet är en koppling mellan den underliggande programmeringen och användaren, enligt preambel punkt 10 Direktiv 2009/24/EG. B är en webbkamera feed av streamaren, detta används för att sätta ett ansikte på personen som spelar och pratar. Alla streamare behöver inte använda sig inte av detta. C är ett chatfönster där tittare kan ställa frågor och kommentera streamen.

Det som inte syns på bilden är ljudet från datorspelet samt kommenteringen av streamaren. Dessa två är starkt kopplade till varandra då det ena tar överhand över det andra. Streamaren måste välja vilket som ska ha prioritet, är spelljudet högt blir kommenteringen lidande och vice versa. Kommenteringen har i de flesta livestreamsen överhand då den används för att sätta en personlig prägel och differentiera sig från andra streamare.

2.4 Internationell utblick

I slutet av februari 2014 dök en ny livestream upp, *Twitch plays Pokémon* (TPP). I TPP finns det ingen streamare utan det är tittarna som styr spelet vilket görs genom kommandon i en chat.²⁷ Som tittare skriver man sitt förslag till nästa kommando och ett program väljer vilket chatinlägg som var först. Detta har skapat en tittarstorm med över 60 000 tittare. Att det är så många som styr spelet har lett till att ett spel som går att klara på under 24 timmar tog över 16 dygn. Streamen var ett experiment med syfte att se ifall stora mängder personer kan klara spelet tillsammans. Att det är tittarna som är streamare ger uppsatsen anledning att ta upp just denna specifika livestream. Det går emot BSA-målet som kommer tas upp i avsnitt 4.4.2.1 där domstolen ansåg att tittarnas interaktion med spelet var självklart för att en överföring skulle ske. I TPP däremot integrerar tittarna hela tiden med spelet vilket leder till en överföring till allmänheten. Personen som startade streamen har överfört Pokémon till allmänheten. Eftersom streamen har blivit så populär lutar det åt att spelutgivarna, Nintendo och

²⁶ Benyon, David *Designing Interactive Systems*, upl 3, Pearson education limited, 2014 s. 256 ff

²⁷ <http://www.theguardian.com/technology/2014/feb/24/twitch-plays-pokemon>

Gamefreak inte kommer att agera. Streamen innehåller ingen reklam vilket brukar leda till att Nintendo inte bryr sig eller att de lägger på egen reklamfilm.²⁸

Så sent som juli 2013 publicerade WIPO *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. I den finns en analys för hur olika länder ser på skyddet för datorspel. Den tar även upp precis som i MD 2011:29, att spel kan skyddas som filmverk men de gör även ett tillägg med verkshöjd. I MD nämns inget om verkshöjden men det är ett rekvisit som borde ha lagts vikt på. Deras slutsats blir att under svensk lag kan datorspel skyddas som datorprogram, filmverk eller som annan form av framställning.²⁹ Detta går emot den tidigare synen, men följer spelutvecklingens snabba framfart.

2.4 Sammanfattning

Livestreaming är ett nytt fenomen som inte i första hand skapades i underhållningssyfte. Det har de senaste åren utvecklats till en industri för professionella datorspelare att visa sitt spelande på men även för amatörer. En livestream består av flera delar som tillsammans ger ett helhetsintryck. Vilka delar som tas med i en livestream bestäms av streamaren. Den enda beståndsdel som måste tas med är datorspelets användargränssnitt. Användargränssnittet är det streamare använder för att styra datorspelet och i bred bemärkelse spelets visuella uttryck. Med användargränssnitt avses spelets grafik, inklusive figurer och miljöer i den utsträckning dessa inte utgör filmsekvenser.

²⁸ Ibid

²⁹ Abrams, mfl. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, (2013) s. 85

3. Datorspel

3.1 Inledning

Kapitlet behandlar de olika möjligheter som ett datorspel att få skydd inom upphovsrätten. Detta görs genom två rättsfall som beskriver två olika sorters datorspel. Det ena rättsfallet är från tidigt 2000-tal och det andra från 2011. Tillsammans visar de den utveckling som skett inom området under det senaste decenniet.

Kapitlet försätter med att beskriva ett helt nytt sätt att uppleva och se på datorspel.

3.2 Rättspraxis rörande datorspel

3.2.1 Nintendo

Nintendofallet ger en bra bild av hur man tidigare har sett på datorspel. Det är det första Svenska rättsfallet i HD som rör datorspel ur ett upphovsrättsligt perspektiv. Det har sedan kommit ett par stycken men de behandlar nedladdning av datorspel och berör inte uppsatsen.

Rättsfallet handlade om nintendospel. Den klagande parten, Bergsala, hävdade att Joachim E olovligt hade utövat bytesverksamhet med datorspel som Bergsala hade upphovsrätten till. Bergsala hävdade att spelen var skyddade som filmverk och datorprogram. Spel som skyddas som datorprogram eller filmverk får inte spridas eller bytas enligt 19 § 2st p2 URL. HD började med en diskussion om spelen kunde ses som filmverk. De ansåg att spel kräver användarens interaktion för att gå vidare. Det påminner inte om film i det hänseendet att filmen går vidare utan att användaren måste agera. De händelser som användaren påverkar i ett spel är bundna av spelets underliggande kod. De bilder som finns på skärmen har ingen självständighet och kräver en användare för att komma till liv. HD tog även upp Hovrättens åsikt om att spel är till för att spelas inte enbart att upplevas visuellt. Domen blev att de spel Joachim E hade utövat bytesverksamhet med inte kunde ses som filmverk utan skulle skyddas som datorprogram. Spelen ansågs endast utgöra litterära verk.

Det viktiga med målet var synen på spel vid den här tiden. Domstolen konstaterade att spelen inte kunde ses som filmverk då det är bildsekvenser som kräver interaktion för att gå vidare och saknar självständighet.

3.2.2 Sony

I kontrast till NJA 2000 s. 580 gör domstolen i rättsfall MD 2011:29 en helt annan bedömning. Det skiljer ett decennium mellan avgörandena. Att rättsfallen avdömts så lång tid ifrån varandra och att domstolarna kommer till helt olika domslut visar att synen på datorspel har ändrats. Rättsfallets huvudämne är egentligen marknadsföring av USB-moduler men domstolen gör även en analys av skyddet för datorspel vilket gör rättsfallet relevans. Det är det första rättsfallet i Sverige sedan NJA 2000 s. 580 som har behandlat datorspel och upphovsrätt utanför nedladdningssfären.

Den svenska marknadsdomstolen i MD 2011:29 har gjort uttalanden som ger datorspel ett brett skydd på flera fronter. I målet gjorde de skillnad på spelet som togs upp i NJA 2000 s. 580 och spelet som MD 2011:29 handlade om. Rätten menade att det nya spelet hade filmsekvenser som var förutbestämda och alltid kommer att spelas upp och dessa sekvenser hade skydd som filmverk. I målet hävdade Sony att deras spel skulle ha skydd som datorprogram, musikaliskt verk, filmverk samt audiovisuellt verk. De kom fram till att Sonys spel hade skydd som filmverk tack vare de många ”cutscenes”. Dessa ”cutscenes” hade uppnått verkshöjd som filmverk vilket ledde till att hela det visuella elementet i spelet kunde skyddas på det sättet. Spelet var även skyddat som ett datorprogram, men det är inte det visuella som blev skyddat i det aktuella fallet.

Eftersom domstolen hänvisar till NJA 2000 s. 580 får man en bra bild av hur utvecklingen har ägt rum från spel som inte kan ses som filmverk till dagens spel med många ”cutscenes” vilka kan ses som filmverk. Det är denna utveckling som blir det intressanta med rättsfallet.

I vissa fall, där spelen har väldigt utvecklade ”cutscenes”, kan de skyddas som filmverk, men kan man då även skydda ett spels användargränssnitt i snävare mening då detta är mer banalt?

3.3 Analys och slutsatser

Hur skyddet för datorspel ser ut finns det olika uppfattningar om. Det går att se på dem som datorprogram i sin helhet, som filmverk samt datorprogram och möjligtvis som multimedieverk. Skyddet för nyare mer tekniskt avancerande datorspel ligger närmast en blandning mellan filmverk och datoprogram. Skyddet passar bra för spel som innehåller väldigt många ”cutscenes” och har en mer utarbetad historia som berättas under spelets gång.

Multimedieverk och datorprogram passar bättre för äldre spel som liknar spelet som togs upp i Nintendo-fallet. Dessa spel hade inga utvecklade ”cutsenes”.

Hur ett spel ska få skydd är helt beroende av det enskilda spelets egenskaper. Det finns inget som säger att alla datorspel skall skyddas på exakt samma sätt, men det som krävs är att datorspelet uppnår verkshöjd för att få skydd.

En streamare som anklagas för intrång, kan hävda att spelet de streamar inte uppnår den originalitet och självständighet som krävs för att få skydd, men möjligheten att nå framgång med detta är små med hänsyn till att moderna spel normalt är avancerade multimedia-produktioner.

4. Livestreaming i upphovsrätten

4.1 Inledning

Detta kapitel börjar med en utredning för att se om livestreaming kan ses som ett upphovsrättsligt verk och om det finns några möjligheter att skydda en livestream som ett upphovsrättsligt verk. Om livestreaming är ett verk, är det då ett nytt och självständigt verk eller är det en bearbetning av ett redan existerande verk? Kapitlet avslutas med en del om de närstående rättigheter som kan bli relevanta för skydd av en livestream. Om livestreaming inte kan ses som ett egentligt upphovsrättsligt verk, kan den då skyddas genom närstående rättigheter?

4.2 Skyddsobjektet

För att ett verk inom svensk rätt ska skyddas med upphovsrätt krävs en viss originalitet, självständighet och särprägel. Verket ska uppnå så kallad verkshöjd. Det krävs ingen formell ansökan för att få upphovsrättsligt skydd inom EU utan den uppkommer i och med skapandet av verket.³⁰ Enbart idéer ges dock inget skydd.³¹

Vad som kan skyddas av upphovsrätt är det som anses vara ett litterärt eller konstnärligt verk enligt 1 § URL. Listan som ingår i lagen anger exempel på vad som kan ses som verk och avslutas med verk som kommit till på annat sätt, detta för att visa att listan inte tar upp allt som kan skyddas av upphovsrätt.³² Det finns även de närstående rättigheterna som även de kan få upphovsrättsskydd. De har i och med direktiv 2001/29/EG fått, precis som traditionell upphovsrätt en uteslutande rätt. De är skydd för utövande konstnärer, ljud och -bildframställare, producenter med fler.

Det som kan skyddas är någon form av intellektuellt skapande och kan nästan vara vad som helst. Något kvalitetskrav på det skapade verket finns egentligen

³⁰ Olsson, Henry, *Copyright*, uppl. 8, Norstedts Juridik, 2009 s. 21 se även Levin, Marianne, *Lärobok i immaterialrätt*, uppl. 10, Norstedts Juridik, 2011 s. 72

³¹ World Copyright Treaty Art 2

³² Levin (2011) s. 74

inte,³³ men vid en intrångsbedömning kommer alltid verkshöjd tas upp för att se om det är ett originellt och särpräglat skapat verk.³⁴ Detta är inget test av kvalitet utan en bedömning av verkets originalitet, självständighet och särprägel.

4.2.1 Eurosport

I Stockholms Kammarrätt år 2000 kom målet 1146-1999 upp som handlade om en kommentator av ett sportevenemang på tv-kanalen Eurosport. Målet handlar egentligen i grunden om skattelagstiftningen men det är upphovsrätten som avgör fallet. Eurosport menar att kommenteringen inte var upphovsrättsskyddad och motparten, Skattemyndigheten, menade att den var det. Eurosport hävdar att på grund av att kommenteringen sker i realtid och är styrd av det som sker i sportevenemanget skulle någon annan utan svårigheter göra samma kommentering. De menar att dubbelskapande ligger väldigt nära till hands, det är ingen originell kommentering då evenemanget styr vad kommentatorn kommer att säga. Rättsfallet svarar på detta genom en analogi till journalister som skriver om en eldsvåda. Journalisterna är minst lika beroende av händelseförloppet men till skillnad uppnår deras text verkshöjd. Domstolen kommer fram till att kommenteringen uppnår originalitet och särprägel med hjälp av analogin, och kommenteringen ska behandlas som andra former av litterära verk. För livestreaming blir detta ett viktigt mål då en stor del av vad som är livestreaming är kommenteringen av innehållet. Att en kommentering av något som är betingat kan få upphovsrätt skapar stora möjligheter för en streamare att få upphovsrättsligt skydd.

Eurosportmålet har mycket gemensamt med livestreaming. Det är en person som kommenterar en händelse på en skärm, mycket likt det uppsatsen handlar om. Skillnaden är att streamaren påverkar vad som händer på skärmen. Kommentatorn får i rättsfallet upphovsrätt till sitt referat, vilket kan liknas vid att en livestreamare får upphovsrätt till kommentering av sitt spelande. Det är det enda Svenska rättsfallet som har något gemensamt med livestreaming även om det rör en av de valfria beståndsdelarna i en livestream.

³³ Bergström, Svante, *Lärobok i upphovsrätt*, uppl. 4, Uppsala, Lustus, 1994 s. 14 se även Levin (2011) s. 74

³⁴ NJA 1994 s. 74

4.3 Livestreaming som en bearbetning

4.3.1 Bearbetning

Enligt 4 § 1st URL så får en person som bearbetar, översätter eller överför ett verk till en annan konstnär upphovsrätt till det nya verket. Upphovsmannen får inte förfoga över det nya verket på ett sätt som inkräktar på första verkets upphovsrätt. 4 § 2st URL säger att när någon skapar ett nytt självständigt verk i fri anslutning till ett annat blir inte upphovsrätten bunden till originalverket. Detta är alltså ett dubbelskapande men ett skapande som ger en egen upphovsrätt då det är gjort utan inspiration från originalverket.

Är då livestream en bearbetning? Om den är det, är den då skapad i fri anslutning eller är den bunden till originalverkets upphovsrätt? För att besvara den frågan måste begreppet bearbetning definieras.

För att något ska ses som en bearbetning ska det inte påminna för mycket om originalverket. Det kan vara inspirerat av ett originalverk men det ska sätta originalet i bakgrunden och utgöra ett nytt och självständigt verk.³⁵ Det ska vara en produkt av någons andliga skapande.³⁶

4.3.2 Sundborn

I rättsfallet behandlade de frågan om skapande i fri anslutning. Det är ett bra rättsfall med tanke på att det visar på ett mönster som uppnådde verkshöjd och som sedan efterbildas.

Rättsfallet handlade om en serie porslin med mönster på. Serien kallas för Sundborn och såldes av företaget Hackman. Hackman hävdade att företaget Regnbågen hade gjort intrång i deras upphovsrätt genom att marknadsföra och sälja sin egen serie kallad Majblom. Rättsfallet handlade i grunden om ett vitesförbud som Hackman ville lägga på Regnbågen på grund av intrång.

HD förde en diskussion om Sundborn var ett verk som förtjänade upphovsrättsligt skydd. Var Sundborn ett sådant mönster som hade sådan individualitet och var uppkommen ur en konstnärlig ambition. HD ansåg att mönstret var av sådan art att det var skyddat under upphovsrätten med tanke på dess färg och form. De förde också en diskussion kring hur brett skyddet borde vara och beslutade att på grund av de enkla formerna, och att färgerna var vanliga bland blommor, att skyddet inte kunde vara särskilt brett. HD gjorde efter detta bedömningen att det

³⁵ NJA II 1961 s. 80 ff

³⁶ NJA II 1961 s. 77

rörde sig om en efterbildning. Regnbågen kom inte med några skäl till att deras mönster skulle varit självständigt skapat i fri anslutning till Sundborn. Med det beslutade HD att det var ett intrång.

Även om Sundborns skyddsomfång blev väldigt snävt har inte Regnbågen visat några tecken på att de inte hade inspirerats av Sundborn i detta nästan identiska mönster. De kan alltså då sägas att de hade gjort en bearbetning av Sundborns verk vilket då ledde till att Regnbågens upphovsrätt var bunden till originalverket.

Kopplat till om livestream ska få en upphovsrätt som inte är bunden till originalverkets upphovsrätt krävs alltså att det är skapat i fri anslutning, vilket är omöjligt för en livestream då det alltid innehåller originalverket.

4.3.3 Alfons Åberg

I rättsfallet NJA 2005 s. 905 fann HD att verket skulle ses som nytt och självständigt då det hade ett annat syfte än originalverket. Det ger en bra bild av hur man kan inkorporera ett verk i ett nytt.

Rättsfallet handlade om ett radioprogram med namnet Pippirull som hade tagit en dialog ur olika Alfons Åberg filmer. Pippirull hade plockat olika meningar ur filmerna för att skapa en dialog mellan en karaktär från en annan film som är ute efter knark. Med ljudfilerna från Alfons filmerna fick Pippirull det att låta som att Alfons är en knarklangare. G.B som hade upphovsrätten till Alfons filmerna yrkade skadestånd och att få materialet förstört då det var ett intrång på hennes rättigheter samt är kränkande. Sveriges Radio (SR) hävdade att det var ett nytt och självständigt verk. HD tog upp att varken parodi eller travesti finns med i lagtext som undantag. De menade att rättspraxis och förarbeten har gjort klart att dessa två oftast leder till nya verk, och det nya verket ska ha ett annat syfte än originalverket.³⁷ I detta fall var bearbetningens syfte att sätta Alfons i en komisk situation som inte påminde om de vanliga händelserna i Alfons historierna. Det var tydligt att det är ur ett komiskt syfte. Eftersom programmet tillfredsställde detta ansåg HD att Pippirull hade skapat ett nytt och självständigt verk.

Med detta avgörande som bakgrund behöver en stream ha ett annat syfte än originalverket, i vårt fall ett datorspel. Streamens syfte är att spela datorspelet och att visa det för tittarna. Ett annat syfte skulle till exempel vara att spela in en film med hjälp av händelser i spelet, hade detta varit fallet hade en livestream kanske kunnat ses som ett nytt och självständigt verk.

³⁷ NJA II 1961 s. 81

4.4 Livestreaming som överföring till annan konst

En person som har överfört ett verk till en annan konst har upphovsrätt till överföringen men är bunden av originalverkets upphovsman i sitt förfogande av det nya verket. Det nya får inte användas på ett sätt som strider mot originalverkets upphovsmans rättigheter. En överföring till en ny konst är när någon till exempel gör en film av en bok.³⁸ Det krävs dock att bearbetningen som sker i och med överföringen blir ett nytt verk i den meningen att det krävs ett skapande och inte bara en kopiering.³⁹ Både vid bearbetning och vid överföring kommer den inre formen i originalverket ändras.⁴⁰ I en livestream har originalverks form inte ändrats. Spelet har inte gått från att vara ett spel till att bli en film.

4.5 Skydd genom närstående rättigheter

4.5.1 Utövande konstnärer

Precis som när det gäller litterära eller konstnärliga verk har en utövande konstnär en uttömmande rätt att förfoga över sitt framförande. Framförandet ska vara av ett litterärt eller konstnärligt verk, enligt 45 § URL. Även ett framförande av folklore ingår i lagen. Framförandet är inte bundet till någon form av prestationsvärdering.⁴¹ Det betyder att framföringen kan vara väldigt enkel men ändå få upphovsrättsligt skydd. Varje framföring får skydd så länge rekvisiten i 45 § URL är uppfyllda.

De som kan anses vara utövande konstnärer är till exempel artister och skådespelare.⁴² Sport och idrottsutövare skyddas inte av 45 § URL.⁴³ Deras prestationer ses inte som konstnärer som framför litterära eller konstnärliga verk. De utövande konstnärerna har rätten att göra sin framföring tillgänglig med vilken metod och teknik man behagar.⁴⁴ Det kan till exempel röra sig om en uppvisning i ett tv-program eller en uppläsning i radio.

En invändning till att det inte ska ses som ett utövande av ett redan existerande verk är att det blir ett verk i samma stund som det streamas till allmänheten. Det är inte ett tidigare verk som framförs i streamen utan ett verk som blir till i

³⁸ Olsson, Henry, *Upphovsrättslagstiftningen, En kommentar*, upl 3, Norstedts Juridik, 2009 s. 92

³⁹ NJA II 1961 s. 77

⁴⁰ Olsson, En kommentar (2009) s. 91

⁴¹ Levin (2011) s. 108

⁴² NJA II 1961 s. 300 se även Olsson, En kommentar (2009) s. 303

⁴³ Levin (2011) s. 109 se även Olsson, En kommentar (2009) s. 308

⁴⁴ Olsson, En kommentar (2009) s. 310

stunden. Som exempel kan en streamare jämnställs med en fotbollsspelare som uppfinner en ny fint, det faller inte in under 45 § URL.⁴⁵

4.5.2 Framställare av ljud- eller bildupptagningar

46 § URL kallas för producentskydd och är ett skydd för ljud- eller bildupptagningar.⁴⁶ Lagen ger producenter en uteslutande rätt att förfoga över sina upptagningar. När det gäller producenters arbete finns inget krav på verkshöjd.⁴⁷ En producent behöver inte heller stå för någon skapande insats,⁴⁸ det enda en producent behöver göra är att ta upptagningen. Även om rätten är uteslutande så finns det undantag. De undantagen är dem samma som för den traditionella upphovsrätten och hittas i 2 kap URL. Det viktigaste undantaget är 11 a § URL. Det är undantag för tillfälliga exemplar och är till för att göra caching och internetöverföring möjligt.⁴⁹

47 § URL innehåller fler undantag i ljudupptagares rättigheter. Dessa undantag rör offentligt framförande. Undantaget säger att vem som helst får använda sig av en ljudupptagning i ett offentligt framförande eller en överföring till allmänheten så länge användaren inte kan välja tid och plats. En användning av ljudupptagningen ger framställaren och utövaren rätten till ersättning.

Livestreaming påminner mycket om de närstående rättigheterna. En livestreamare visar det personliga spelandet. Det är streamaren som är huvudpersonen i streamen och det är streamaren som filmar och sänder ut materialet. Streamaren får upphovsrätt till sin upptagning, dock är livestreaming ett live-event som med tanke på tiden sällan spelas in. De har cirka 600 000 olika streamare på bara Twitch.com med över 28 miljoner tittare som tittar i snitt 1.5 timma.⁵⁰ Att allt eller bara hälften av detta material spelas in för att tittas på i efterhand skulle vara högst osannolikt.

4.6 Analys och slutsatser

För att en livestream ska ses som ett upphovsrättsligt skyddat verk krävs verkshöjd. Verkshöjd uppnås genom att livestreamen har en tillräckligt grad av självständighet och originalitet.. En streamare kan få upphovsrättsligt skydd för sin kommentering i streamen. Detta är det enda streamaren kan skydda som sitt

⁴⁵ Levin (2011) s. 109

⁴⁶ Levin (2011) s. 110

⁴⁷ Prop 1994/95:58 s. 30

⁴⁸ Levin (2011) s. 110

⁴⁹ Olsson, En kommentar (2009) s. 334

⁵⁰ <http://www.businesswire.com/news/home/20130313005418/en>

eget. Streamens visuella uttryck kan inte anses ha skapats i fri anslutning från datorspelet då streamen innehåller detsamma vilket leder till att verket får betraktas som en bearbetning. Streamen har inte blivit ett nytt och självständigt verk. Det har heller inte överfört datorspelet till en annan konstform. För att det ska ses som en överföring måste originalverket ha ändrats vilket det inte har i streamen. Det är fortfarande exakt samma datorspel som det var från början.

Då streamen inte kan ses som en överföring eller bearbetning får det anses vara en efterbildning.

En livestreamare skulle kunna skydda själva upptagningen med hjälp av de närstående rättigheterna i 46 § URL. Detta kräver dock att livestreamen spelas in och blir en upptagning. Det senare faller dock utanför denna framställning.

5. Intrång i ensamrätten till datorspelet som streamas

5.1 Inledning

Kapitlet går igenom de ekonomiska rättigheterna som består av rätten att framställa sitt verk samt att göra det tillgängligt för allmänheten. Det första avsnittet behandlar exemplarframställning som är den första rätten. Exemplarframställningen presenteras i ljust av datorspel och tar hjälp av två rättsfall och är till för att bestämma när det har skett en exemplarframställning. Kapitlets andra del behandlar tillgängliggörande för allmänheten. Detta avsnitt är uppdelat i tre delar som behandlar två sätt att göra ett verk tillgängligt på och ska utreda när ett verk anses ha tillgängliggjorts för allmänheten.

5.2 Exemplarframställning

2 § 1st URL säger att en upphovsman har den uteslutande rätten att förfoga över sitt verk. Ett av förfogandesätten är exemplarframställning. De bestämmelserna är väldigt uttömmande.

Framställning av exemplar innefattar varje direkt eller indirekt samt tillfällig eller permanent framställning av exemplar av verket, oavsett i vilken form eller med vilken metod den sker och oavsett om den sker helt eller delvis.

Lagen gör ingen skillnad på hur framställning av exemplar sker. Det viktiga för uppsatsen är de tillfälliga exemplaren och oavsett i vilken metod. Trots att en stream inte gör några större kopior så kan ordet tillfälliga kopior infatta streaming.⁵¹ Den vanliga metoden för att framställa datorspel är med hjälp av CD eller som nedladdningsbart material. Livestreaming är inte en vanlig metod men omfattas av orden oavsett i vilken form eller metod

I lagen finns även undantag och de hittas i 11-18 §§ URL. Det första undantaget är framställning av tillfälliga exemplar där det krävs att framställningen är en del i en teknisk process samt att exemplaret är flyktigt och av underordnad betydelse. Exemplaret får heller inte ha någon ekonomisk betydelse. De resterande undantagen är exemplar för privat bruk, undervisningsverksamhet, exemplar för

⁵¹ Olsson, en kommentar (2009) s. 60

personer med funktionshinder och exemplar inom vissa arkiv och bibliotek. Dessa undantag kommer inte att behandlas vidare.

Enligt 11a § URL får ett exemplar framställas om det utgör en del i en teknisk process som kräver exemplarframställning. En sådan process kan vara när man överför något över internet, till exempel en video eller när man surfar.⁵² När man ”cachar” något skapas en tillfällig kopia för att möjliggöra överföring på ett snabbt och smidigt sätt och detta är en teknisk process som ingår i undantaget.⁵³ Att den tekniska processen är av underordnad betydelse menas att användaren inte kan påverka att exemplaret framställs. Processen skapar exemplaret i syfte att det ska gå vidare för användaren att se på materialet, användaren skapar inte exemplaret.⁵⁴ Dessa exemplar som hamnar i cacheminnet är av en sådan art att de raderas när minnet blir fullt.⁵⁵ Detta har ingen ekonomisk betydelse då det sker varje gång en användare går in på en hemsida.

I det kommande rättsfallet har en del av ett verk framställts. Det visar bra på att även delar av verk kan ses som exemplarframställning.

5.2.1 Nummerbanken

Rättsfallet NJA 1995 s. 256 handlade om ett företag vid namn SEG. De hade skapat ett system för artikelnummer som kallades för Nummerbanken. SEG hävdade att Direkt-EL hade använt sig av Nummerbanken utan tillstånd och är nu ersättningskyldiga. Direkt-EL hade utgivit delar av SEGs nummerbank i en katalog. De hade använt sig av 3000 artiklar från Nummerbanken. Frågan i målet blev om Nummerbanken var värd att skyddas och om 3000 artiklar var ett så stort urval att det skulle ses som ett intrång. TR ansåg att Nummerbanken var så pass invecklad i sin utformning och att det fanns så många valmöjligheter när man utformade en databas på detta sätt att dubbelskapade skulle vara högst tvivelaktigt. HD höll med TR i den här uppfattningen och la till att Nummerbanken uppnådde sådan originalitet och självständighet att den skulle få upphovsrättsskydd. Rättsfallet gick vidare med att avgöra om 3000 artiklar av Nummerbankens 118 000 artiklar var en exemplarframställning som inte gick in under undantagen. HD sa att det hade skett en exemplarframställning trots att hela verket inte varit återgivet. Det som krävdes var att den uttagna delen av verket hade verkshöjd när man såg den som ett separat verk.

⁵² Olsson, en kommentar (2009) s. 123

⁵³ Olsson, En kommentar (2009) s. 334

⁵⁴ Maunsbach & Wennersten (2008) s. 82

⁵⁵ Se 1.1

Även i SOU 1995:25 konstaterades att en del av ett verk kan vara en framställning. Rättsfallet har inget gemensamt med livestreaming i sig men det som gör det relevant är uppdelningen av ett verk. Rättsfallet passar bra då det är ett verk som har inte har använts i sin helhet. Med en analogi till livestreaming skulle då ett datorspel som inte togs med i sin helhet i streamen kunna få upphovsrätt för den delen som var medtagen.

5.2.2 Skärmdump

Rättsfallet NJA 2010 s. 135 ger en bra bild av hur lite som krävs för att en exemplarframställning har skett.

Rättsfallet handlade om två bilder som hade använts på en hemsida. Bilderna var tagna av J.R och togs för ett uppdrag givet av Q-house. P-A.U hade skapat Q-houses hemsida och hade gjort en skärmdump av hemsidan för att visa den på sin egen. P-A.U gjorde detta för att visa potentiella kunder tidigare arbeten. I skärmdumpen syntes J.Rs bilder. Tvisten handlade om P-A.U hade rätt att visa bilderna på sin hemsida. P-A.U menade att han har haft rätt att använda sig av bilderna då de var av underordnad betydelse i enlighet med 20a § URL. Diskussionen blir här komplex. Tvisten byggde på händelser som hade skett innan år 2005 då det kom en lagändring gällande exemplarframställning. I och med införlivandet av direktiv 2001/29/EG ändrades 2 § 2st URL. Eftersom händelserna ägde rum innan detta så var det okej för någon att ta med ett fotografi i bakgrunden. Efter den konstateringen ställde sig HD frågan om bilderna var av sådan underordnad betydelse. Skärmdumpen som innehöll J.Rs bilder var väldigt liten men bilderna var en stor del av skärmdumpen. HD tog ställning till om det är hemsidan som utgjorde helheten eller om skärmdumpen utgjorde en helhet. De konstaterade att, om hemsidan utgjorde helheten var bilderna underordnade men om man utgår ifrån skärmdumpen utgjorde bilderna en väsentlig del. HD menade att en hemsida kan ha ofantliga mängder text och bilder. En hemsida kan ändras när som helst och många delar är beroende av användaren. Två olika personer kan gå in på en hemsida med olika inställningar vilket leder till olika intryck. Detta påminde inte i HDs mening om en bild i 20a § URL. De slog fast att det var skärmdumpen som utgör bilden. Fallet får inte någon större kraft då reglerna har ändrats men det ger ett bra exempel på vad en exemplarframställning kan vara. Att det heller inte faller in under undantaget i 20a § URL får anses som en viktig del i målet. Vad det är som är helheten för en hemsida är det avgörande.

5.3 Tillgängliggörande av datorspelsverket genom livestreaming

5.3.1 Överföring

Ett verk anses vara tillgängliggjort för allmänheten på fyra olika sätt, överföring, offentligt framförande, offentlig visning samt spridning.

Överföring är när ett verk görs tillgängligt från en annan plats. Även så kallade ”on-demand” tjänster. Det kan räcka med en potentiell mottagarkrets för att det ska ses som en överföring.⁵⁶

5.3.1.1 Mediakabel

Rättsfallets parter var Mediakabel BV mot Commissariaat voor de Media. Fallet handlade egentligen om hur begreppet tv-sändning skall tolkas. Det väsentliga med rättsfallet är definitionen av ordet allmänheten, detta det ger en bra analogi för uppsatsen.

Den första tolkningsfrågan domstolen skulle ta ställning till var hur begreppet TV-sändning skulle tolkas enligt direktiv 89/552.⁵⁷ Domstolen menade att en tjänst skall omfattas av begreppet TV-sändning då det utgör en överföring av TV-program till allmänheten. Det är här det viktiga för uppsatsen kommer in i bilden, domstolen tog nämligen ställning till hur begreppet allmänheten skulle tolkas inom direktiv 89/552. De menade att allmänheten består av ”ett obestämt antal potentiella TV-tittare till vilka samma bilder sänds samtidigt”.

Även om livestreaming inte helt kan jämnställas med en TV-sändning då det inte sker i TV, ger det en bra analogi. Om allmänheten för en TV-sändning ska ses som ett obestämt antal potentiella tittare så borde det kunna vara likadant för en livestream.

5.3.1.2 BSA

I detta rättsfall från EU domstolen gjordes det en utredning gällande ett användargränssnitt och om en visning av detta kunde ses som en överföring till allmänheten. Detta rättsfall tillsammans med Eurosport målet är de som har mest gemensamt med livestreaming. Målet är ensamt om att göra en bedömning gällande överföring av ett datorprogram i en tv-sändning.

I rättsfallet tog domstolen upp en tv-sändning som innehöll ett användargränssnitt av ett datorprogram. BSA är ett företag i Tjeckien som hade sökt rätt till kollektiv rättsförvaltning för sitt datorprogram användargränssnitt. Ansökningen avslogs med grunden att datorprogram enbart kunde skydda sin källkod och objektкод och inte det som visas på skärmen. Första frågan att ta ställning till för domstolen var

⁵⁶ Karnell, Gunnar, *Digitalisering och upphovsrätt*, Stockholm, *Juristförl.*, 1994 s. 16

⁵⁷ Rådets direktiv 89/552/EEG av den 3 oktober 1989 om samordning av vissa bestämmelser som fastställts i medlemsstaternas lagar och andra författningar om utförandet av sändningsverksamhet för television

huruvida ett användargränssnitt kunde skyddas under artikel 1.2 i direktiv 2001/29/EG. Den första åtgärden för domstolen var att gå in i direktiv 91/250/EEG för att se hur datorprogram skall skyddas. Direktiv 91/250/EEG ger datorprogram samma skydd som för litterära verk.

Detta skydd gäller enbart för datorprogramms objekt eller källkod. Detta hämtade domstolen ur TRIPS (Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights) avtalet art 10.1. Objekt eller källkod ska man se som datorprogrammets uttrycksformer i enlighet med 1.2 i direktiv 91/250/EEG. Användargränssnittet i datorprogrammet i fråga utgör en del av programmet som gör det möjligt för användaren att nyttja dess funktioner. Domstolen ansåg inte att ett användargränssnitt utgjorde en uttrycksform av ett datorprogram i enlighet med artikel 1.2 i direktiv 91/250/EEG. Samma artikel sa även att idéerna bakom ett användargränssnitt inte ska ges upphovsrättsligt skydd inom direktivet.

Avslutningsvis tog domstolen ställning till frågan om ett användargränssnitt kan få upphovsrätt som ett eget verk. Detta kräver att det är en intellektuell skapelse och inte är betingad av tekniska funktioner. Domstolen tog ingen ställning till detta utan gick vidare på den andra och sista frågan. Är en tv-sändning av ett gränssnitt en överföring till allmänheten? Domstolens argumentation i den frågan byggde på att det blev en passiv överföring under en tv-sändning. Tittarna kan inte använda programmet och integrera med användargränssnittet. Det gjordes inte tillgängligt för allmänheten då det är integrationen som är det väsentliga med gränssnittet. De slog fast att en tv-sändning av ett användargränssnitt inte innebär en överföring till allmänheten i enlighet med artikel 3.1 i direktiv 2001/29/EG.

En livestream kan liknas vid en tv-sändning då båda enbart är något som upplevs genom att vara åskådare. Varken en livestream eller en tv-sändning har något inslag av interaktion med det som visas på skärmen. En tittare kan ringa eller skriva in och påverka det som visas, men är i vanliga fall inte en del av visningen. Jag säger i vanliga fall, då det kan förekomma att tittare hamnar i en livestream när det rör sig om onlinespel.

Henry Olsson säger i sin bok *Upphovsrättslagstiftningen, En kommentar* att webcasting ska in som överföring till allmänheten. En webcast är inte en livestream i den mening att någon spelar ett spel för någon som underhållning. En webcast är en utsändning av, till exempel en predikan eller en debatt.

5.3.2 Offentligt framförande och offentlig visning

Framförande och visning påminner mer ordagrant med vad livestreaming syftar till att göra. Enligt sista meningen i 2 § 3st p3 URL står att om tekniska hjälpmedel används vid offentlig visning så ska det ses som ett offentligt framförande. Detta gör att livestreaming då skulle ses som ett offentligt framförande. Det skapar ett problem då offentligt framförande kräver att allmänheten är på samma plats som framförandet enligt 2 3st p2 URL. Gunnar Karnell menar att om man visar något på en skärm ska det ses som framförande.⁵⁸ Det är en äldre syn men livestreaming påminner mycket om ett framförande av ett verk, samtidigt som det sker en visning av ett annat. Man framför sin egna kommentering samtidigt som man visar datorspelet.

5.3.3 Spridning

Spridning är när man säljer, lånar ut eller hyr ut verk till allmänheten. Att gör verket tillgängligt ligger på upphovsmannen men när denne har gjort ett verk tillgängligt kan allmänheten använda sig av 2 kap URL för att utnyttja verket. Enligt 21 § URL så får vem som helst framföra ett utgivet verk offentligt så länge det inte är ett filmverk. Framförandet måste dock vara avgiftsfritt och ske utan förvärvssyfte.

5.3.3.1 Le Corbusier

I rättsfallet hade en stol ställts ut för användning och visning för allmänheten. Företaget Cassina tillverkar möbler och har tillverkat möbelserierna LC 2 och LC 3. Namnen kommer från konstnären Le Corbusier som har designat möblerna. Cassina hade rättigheten att tillverka och sälja möblerna.

Peek & Cloppenburg är en butikskedja i Tyskland och de hade ställt ut stolen LC 2 i sina lokaler men hade köpt den av ett företag i Italien som inte hade tillstånd att tillverka stolen.

Cassina ansåg att Peek & Cloppenburg hade gjort intrång i deras rätt och ville ha ersättning och ett stop på användandet. Frågan som domstolen skulle ta ställning till blev, om det skulle anses som spridning när man visade ett verk offentligt men inte gav möjligheten att använda det. I direktiv 2001/29/EG finns ingen definition av spridning men domstolen sa att eftersom direktivet är kopplat till WCT och där finns en definition använder man den. Spridning enligt WCT är att göra ett verk tillgängligt för allmänheten genom försäljning eller annan överlåtelse. Att sprida

⁵⁸ Karnell (1994) s. 15

något kräver alltså en överlåtelse. I rättsfallet hade stolarna stått i en butik där de hade varit tillgängliga för allmänheten att sitta på. Det hade inte skett någon överlåtelse till allmänheten utan endast gets tillfälle att nyttja dem. Att visa stolarna utan att ge allmänheten tillfälle att använda dem kan inte ses som spridning så som det menas i direktiv 2001/29/EG. Inte heller att låta allmänheten använda stolarna ska anses som spridning.

5.4 Analys och slutsatser

Förfoganderättens ekonomiska rättigheter består av att göra verket tillgängligt för allmänheten och exemplarframställning. Livestreaming blir i och med reglerna i ULR 2 § 2st en exemplarframställning. Det exemplaret blir en del i den tekniska processen för överföringen av livestreamen.⁵⁹ Exemplaret i någon annans dator blir ett flyktigt exemplar som krävs för att göra överföringen möjlig och är alltså en del i den tekniska processen. En livestream sänds från olika streamsidor som till exempel Twitch.com. Detta gör att livestreamen även uppfyller kraven i 11 § 2st URL om att det ska gå genom en mellanhand. Exemplarframställningen ligger på användaren då det är i dennes dator som framställningen sker. Streamaren sänder ut materialet men det är användarens dator som skapar den temporära filen.

I C-393/09 så slår domstolen fast att ett datorprogram som visas i en tv-sändning inte är en överföring till allmänheten. C-393/09 förtydligar även ett användargränssnitt inte kan skyddas som ett datorprogram i enlighet med Artikel 1.2 i direktiv 2009/24/EG. De säger som nämnts tidigare att det saknas integration mellan tv-tittarna och datorprogrammet. En tv-sändning påminner mycket om en livestream i den mening att man inte kan kontrollera det som händer på skärmen.

Livestreaming kan inte vara offentligt framförande eller visning då det inte sker på plats och använder sig av tekniska hjälpmedel. Skulle det anses vara ett offentligt framförande finns det en inskränkning man skulle kunna använda sig av. Inskränkningen gäller om spelet man streamar inte kan ses som ett filmverk, då kan man använda sig av 21 § URL. Då krävs att streamens huvudsyfte inte är att framföra deras spel, streamen är avgiftsfri samt att det sker utan förvärvssyfte.

Det finns väldigt många som streamar och väldigt få som tjänar pengar på det. De som tjänar pengar skulle kunna hävda att syftet med streamen inte är att tjäna pengar på den utan att det är roligt att visa sitt spelande. De som streamar på

⁵⁹ Olsson, En kommentar (2009) s. 123

Twitch.com har avgiftsfria livestreams med möjligheten att prenumerera för att få tillgång till extra forum och tävlingar. Att huvudsyftet skulle vara att visa deras spel kan också diskuteras. Självklart finns det livestreamare som bara streamar ett specifikt spel men livestreamens huvudsyftet skulle fortfarande kunna vara kommenteringen inte spelandet.

Att det skulle vara spridning av ett datorspel känns mycket konstigt speciellt med synen i C-456/06 att om man bara visar ett verk men inte tillåter användning så ska det inte ses som spridning så som artikel 4 i direktiv 2001/29/EG.

Ett användargränssnitt är inte skyddat som datorprogram under upphovsrätten eftersom det inte är ett uttryck av programmet.

6. Sammanfattning och slutsats

Livestreaming är ett relativt nytt underhållningsmedium på internet som har en stor tittarskara. Den personliga livestreaming har växt till en industri som tillåter streamare att tjäna stora pengar på det dock kan flera upphovsrättsliga problem uppstå när någon streamar ett datorspel. Ett av problemen rör datorspelets användargränssnitt. När en streamare streamar ett datorspel är det omöjligt att inte visa spelets användargränssnitt, det är det som gör att man ser mer än kodning och text.

Det upphovsrättsliga skyddet för datorspel har länge varit oklart. Numera finns två sätt att skydda ett datorspel på som sticker ut. Det första sättet är att skydda ett datorspel som ett datorprogram. Ett skydd som datorprogram leder till att direktiv 2009/24/EG blir det som styr skyddet. Detta leder till att de principer som ligger bakom användargränssnittet inte är skyddade enligt art 1.2 direktiv 2009/24/EG. Det andra sättet att skydda ett datorspel på är lite mer invecklat, det skyddet bygger på att man skyddar spelet som både filmverk och datorprogram. Detta leder till ett bredare skydd men kräver också mer av spelet. För att få skydd som filmverk måste spelet påminna mer om en film och detta kan uppnås med hjälp av ”cutsceenes”.

Vill någon göra en bearbetning eller en överföring till annan konstart av ett redan befintligt verk krävs att det nya verket har ett annat syfte än originalverket. Man kan också skapa ett verk i fri anslutning, detta innebär att man har skapat ett nytt verk som är liknande men inte påverkat av originalverket. Skapar man ett verk i fri anslutning får man en separat rätt, det får man inte om man bearbetar eller överför till annan konstart, i de fallen får man upphovsrätt till det nya verket men den rätten är bunden till originalverket.

När någon har skapat ett verk får personen upphovsrätt till verket. Den rätten kan delas upp i två delar, en av de delarna består av de ekonomiska rättigheterna. De rättigheterna kan sedermera delas upp i två, rätten att framställa exemplar och rätten att göra verket tillgängligt för allmänheten. Rätten att framställa exemplar gäller även för tillfälliga och flyktiga exemplar med vissa undantag som till exempel i en teknisk process. Rätten att göra verket tillgängligt för allmänheten är

uppdelad i fyra tillvägagångssätt för upphovsmannen, överföring, offentligt framförande, offentligt visning samt spridning.

En stream kan inte ses som ett nytt och självständigt verk enligt mig. Den är inte skapad i fri anslutning till originalverket och inkorporerar originalverket i sin framställning. Är livestreaming då ett beroendeverk av datorspelet som streamas? Nej en livestream kan inte ses som ett beroendeverk eller ens överföring till annan konststart. Beroendeverk och överföring till annan konststart kräver att det nya verket har ett annat syfte och att det har skett en förändring av originalverket. Detta uppnår inte livestreaming på grund av att man i streamen fortfarande spelar spelet, det vill säga nyttjar det på det sättet det var tänkt från början. Jag anser att om man hade spelat in en film med hjälp av datorspelet hade det kunnat ses som överföring till ny konststart, spel blir till film ungefär som bok blir till film.

Det som kan ses som ett nytt och självständigt verk i en livestream är kommenteringen. Med en analogi till Eurosportmålet kan en kommentering som uppnår verkshöjd få upphovsrättsligt skydd. Detta hjälper dock inte streamaren i problemen med datorspelets upphovsrätt.

Livestreaming som helhet kan alltså inte ses som ett nytt och självständigt verk och inte som ett beroendeverk, är det då en exemplarframställning? Ja enligt mig är livestreaming exemplarframställning. Med 2 § 1st URL täcks varje möjlig framställning in. Det finns dock undantag som gör att en livestream fritt kan använda sig av vissa datorspel i sin stream. Det viktigaste undantaget är det i 11 a § URL om temporära exemplar. Om ett temporärt exemplar framställs för att möjliggöra en teknisk process och har en underordnad betydelse är det helt okej. Det exemplaret som framställs under en livestreaming är ett exemplar som hamnar i tittarens cacheminne och raderas när cacheminnet blir fullt. Det har alltså ingen självständig ekonomisk betydelse så länge materialet finns tillgängligt och finns bara för att hjälpa till i framtiden. Livestreaming uppfyller alltså dessa krav men enligt 11 a § 2st URL krävs det upphovsmannens tillstånd för denna framställning eller att framställningen inte är otillåten enligt denna lagen. Detta gäller alltså originalverks upphovsmans rätt att göra verket tillgängligt. Men om ett datorspel inte har blivit tillgängligt för allmänheten, kan en livestream inkräkta på det? Nej, en livestream kan inte inkräkta på en upphovsmans rätt att göra verket tillgängligt. Det finns fyra sätt för en upphovsman att göra ett verk

tillgängligt för allmänheten på, överföring, offentligt framförande, offentlig visning och spridning. I och med BSA målet kan inte en visning av ett datorprogramms användargränssnitt ses som en överföring av verket. Detta då man inte låter tittarna att påverka datorspelet, man låter dem endast att se det. Då användning är det centrala med datorspelet rör det sig inte om en överföring. Offentligt framförande och visning rör det sig bara om i de fall ett verk framförs på plats utan tekniska hjälpmedel enligt 2 § 3st URL. Det centrala med de två är att framförande och visningen sker på samma plats där allmänheten kan ta del av dem. Livestreaming sker inte på samma plats vilket utesluter dem. Skulle dock livestreaming ses som ett offentligt framförande skulle de spel som kan ses som filmverk vara uteslutna att streama på grund av 21 § URL. Den lagen säger att filmverk ej får framföras offentligt. Spridningen kräver en överlåtelse av verket vilket aldrig sker i och med livestreaming. Ser man på Le Corbusier fallet så har ett verk ställts ut för att sitta på men en överlåtelse har inte skett, detta har inte lett till en spridning av verket. Livestreaming bryter alltså inte mot någon av lagarna för tillgängliggörande för allmänheten. Det återstående problemet med exemplarframställning är då sista stycket i 11 a § URL som säger att datorprogram inte omfattas av inskränkningarna.

Första och andra styckena ger inte rätt att framställa exemplar av litterära verk i form av datorprogram eller sammanställningar

Detta anser jag har varit ett stort frågetecken men med domen i BSA om att ett användargränssnitt inte ska ses som ett uttryck för datorprogramet gör det hela klarare. Om ett användargränssnitt inte utgör ett uttryck av datorprogramet borde en livestream som streamar användargränssnittet inte skapa ett exemplar av datorprogramet.

Den personliga livestreamingen kommer enligt mig att fortsätta att växa. Den ger inte möjlighet för tittarna att spela datorspelet förutom i enstaka fall.⁶⁰ Då datorspelsutgivarna inte förlorar några pengar på att låta folk gratis marknadsföra deras spel har jag svårt att se dem stoppa den personliga livestreamingen. Nintendo stoppade, även om det bara var tillfälligt en av de största streamade tävlingarna av ett av deras spel.⁶¹ Lösningen för att i framtiden få streama och göra VOD med Nintendo som material har varit att ta bort det vinstdrivande

⁶⁰ Se 3.3 om TPP

⁶¹ <http://gametac.com/super-smash-bros-evo-stream-has-been-canceled/>

inslaget i streamen eller VOD det vill säga reklamen. Streamen som stoppades var av tävlingsart och påminner mer om när någon streamar en fotbollsmatch än livestreaming i uppsatsens mening. Men det är bra att se på situationen då det är det enda fallet med en stoppad stream.

Käll- och litteraturförteckning

Offentligt tryck

Sverige

NJA II 1961

Prop. 1988/89:85 Förslag till Lag om ändring i lagen (1960:729) om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk,

Prop. 1994/95:58. Uthyrning och utlåning av upphovsrättsligt skyddade verk, m.m

Prop. 2004/05:110 Upphovsrätten i informationssamhället - genomförande av direktiv 2001/29/EG, m.m.

Europeiska unionen

Direktiv

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

Rådets direktiv 2009/24/EG av den 23 april 2009 om rättsligt skydd för datorprogram

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

Rådets direktiv 89/552/EEG av den 3 oktober 1989 om samordning av vissa bestämmelser som fastställts i medlemsstaternas lagar och andra författningar om utförandet av sändningsverksamhet för television

Litteratur

Benyon, David, *Designing Interactive Systems*, uppl 3, Pearson education limited, 2014

Carlén-Wendels, Thomas, *Nätjuridik, Lag och rätt på Internet*, uppl. 3, Stockholm, Norstedts Juridik, 2000

- Karnell, Gunnar, *Digitalisering och upphovsrätt, Stockholm, Juristförl.*, 1994
- Levin, Marianne, *Lärobok i immaterialrätt*, uppl. 10, Stockholm, Norstedts Juridik, 2011
- Lindberg, Agne & Westman, Daniel, *Praktisk IT-rätt*, uppl. 3, Stockholm, Norstedts Juridik, 2002
- Maunsbach, Ulf & Wennersten, Ulrika, *Grundläggande immaterialrätt*, Malmö, Gleerups Utbildning, 2008
- Olsson, Henry, *Copyright*, uppl. 8, Stockholm Norstedts Juridik, 2009
- Olsson, Henry, *Upphovsrättslagstiftningen, En kommentar*, uppl. 3, Stockholm, Norstedts Juridik, 2009
- Otken Eriksson, Ida & Hettne, Jörgen, *EU-rättslig metod: teori och genomslag i svensk rättstillämpning*, uppl. 2, Stockholm, Norstedts Juridik, 2011
- Sandgren, Claes, *Rättsvetenskap för uppsatsförfattare*, uppl. 2, Stockholm, Norstedts Juridik, 2011
- Stamatoudi, Irini, *Copyright and Multimedia Products*, Cambridge, Cambridge University Press, 2001

Internetkällor

The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches

av: Abrams, Stan, López, Laura, Meng, Tim, Ramos, Andy & Rodríguez, Anxo

Hämtad 2013-12-29 från:

http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative_analysis_on_video_games.pdf

User-Generated Content and the Future of Copyright:

Part One—Investiture of Ownership av: Hetcher, Steven

Hämtad 2013-12-29 från: http://www.jetlaw.org/wp-content/journal-pdfs/Hetcher_FINAL.pdf

User-Generated Content and Virtual Worlds av: Lastowka, Greg

Hämtad 2013-12-29 från: http://www.jetlaw.org/wp-content/journal-pdfs/Lastowka_FINAL.pdf

The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches
av: Abrams, Stan, López, Laura, Meng, Tim, Ramos, Andy & Rodríguez, Anxo
Hämtad 2013-12-29 från:

<http://www.aftonbladet.se/esport/leagueoflegends/article17700820.ab>

<http://www.ctrlaltele.se/2012/10/15/league-of-legends-varldens-mest-spelade-spel/>

<http://www.rtsguru.com/game/435/article/6820/League-of-Legends-The-Worlds-Most-Played-Game.html>

http://www.twitch.tv/user/legal?page=terms_of_service

<http://www.twitch.tv/p/about>

<http://help.twitch.tv/customer/portal/articles/792761-how-to-broadcast-pc-games>

<http://www.ustream.tv/our-company>

<http://gametac.com/super-smash-bros-evo-stream-has-been-canceled/>

<http://www.theguardian.com/technology/2014/feb/24/twitch-plays-pokemo>

Rättsfallsförteckning

Sverige

Nytt juridiskt arkiv

NJA 1994 s. 74

NJA 1995 s. 256

NJA 2000 s. 580

NJA 2005 s. 905

Rättsfall från marknadsdomstolen

MD 2011:29

Rättsfall från kammarrätten

Kammarrätten i Stockholm mål nr 1146-1999 2000-03-16

Europeiska unionen

EU-domstolen

C-89/04 Mediakabel BV mot Commissariaat voor de Media [2005] REG I-04891

C-456/06 Peek & Cloppenburg KG mot Cassina SpA [2008] REG I-02731

C-393/09 Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany mot Ministerstvo kultury [2010] REG I-13971