SVERIGES RIKSDAG

Motion till riksdagen 2026/27:2057

av Kjell-Arne Ottosson (KD)

Stärkt konsumentskydd

Förslag till riksdagsbeslut

Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att se över konsumentköplagen (2022:260) i syfte att stärka konsumenträttigheter inom tv- och datorspel och tillkännager detta för regeringen.

Motivering

Enligt Folkhälsomyndigheten spelade drygt 50 procent av barn och unga vuxna i åldern 8–18 år datorspel under 2022. Barn och unga spenderar mycket tid vid skärmarna och för många föräldrar är det en utmaning att överblicka vad deras barn exponeras för på internet.

Inom TV- och datorspel förekommer ofta möjligheten att köpa föremål med virtuell valuta som i sin tur köps för nationell valuta, vilket försvårar prisöversikten. Det kan exempelvis röra sig om så kallade ”loot boxes”, där innehållet är okänt vid köptillfället och kan innefatta funktioner, verktyg eller utseendemässiga förbättringar som ger fördelar i spelet. Spel är ofta utformade på ett beroendeframkallande sätt, och det finns en växande kritik mot hur manipulerande metoder och otydlig prissättning används för att öka försäljningen. Barn och unga är särskilt sårbara för att gå på dessa försäljningsmetoder.

I maj 2022 trädde en ny konsumentköplag (2022:260) i kraft i Sverige, vilken ersatte den tidigare lagen från 1990-talet. Den nya lagen innebär viktiga moderniseringar anpassade efter utvecklingen av digitala medier och e-handel. Dock innehåller lagstiftningen i dagsläget inga specifika regler som förbjuder försäljning av slumpmässigt innehåll eller kräver att priser deklareras i svensk eller europeisk valuta vid köptillfället.

Teknikutvecklingen går snabbt och vår lagstiftning behöver kontinuerligt ses över för att hålla jämna steg med samtiden. Därför vore det lämpligt att se över 9 kap. Avtal om tillhandahållande av digitalt innehåll och digitala tjänster i konsumentköplagen, i syfte att stärka konsumentskyddet specifikt inom TV- och datorspel.

Kjell-Arne Ottosson (KD)