

Motion till riksdagen 2017/18:3293

av **Maria Malmer Stenergard m.fl. (M)**

Skattemässig hantering av virtuella varor

Förslag till riksdagsbeslut

Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att tillsätta en utredning för att se över den skatterättsliga bedömningen av handel med virtuella varor och tillkännager detta för regeringen.

Motivering

I takt med att dator- och tv-spel blivit allt vanligare så har också den tillhörande marknaden utvecklats. Enligt SCB spelar 45 procent av alla ungdomar 12–18 år minst en timme datorspel om dagen. 18 procent spelar minst tre timmar per dag eller mer. För 15 år sedan var det vanligt att kunderna köpte ett datorspel och fick tillgång till alla virtuella föremål tillhörande det spelet. I dag ser situationen annorlunda ut och många spel har inbyggda mikrotransaktioner. Med mikrotransaktioner så har köparen av spelet möjligheten att köpa ytterligare virtuella föremål till spelet, ofta via en inbyggd spelshop. Ett exempel på detta är att kunden köper en virtuell guldfärgad tröja till sin spelkaraktär i spelet och för detta så får kunden betala 100 kronor till speltillverkaren. Mikrotransaktionerna har blivit ett sätt för speltillverkarna att finansiera sin verksamhet och fortsätta att underhålla spelen med uppdateringar.

En slags utveckling av dessa mikrotransaktioner är den form som Counter-Strike Global Offensive använder sig av. I spelet, ofta förkortat CS:GO, kan man både köpa samt slumpmässigt få lådor som endast kan öppnas med nycklar som köpes i spelet. En nyckel kan endast öppna en specifik sorts låda och både nyckeln samt lådan är förbrukade efter att ha använts en gång. När lådan öppnas slumpas ett virtuellt föremål fram till spelarens ägo, ofta i form av en viss design till spelets vapen. Vissa designmönster, även kallade skins, är mer sällsynta än andra och blir därmed mer eftertraktade och får ett högre värde.

CS:GO spelas via en spelklient kallad Steam som ägs av företaget Valve. På Steam kan skins säljas till andra användare på en intern marknad. Prickskyttegeväret AWP, med designen Dragon Lore, med minimalt slitage, går i skrivande stund att köpa för cirka 1 600 USD på marknaden. Men liksom på andra marknader så varierar priserna.

Nyligen såldes en Dragon Lore med samma slitage för endast 1 100 USD, priserna följer mängden slitage på designen. Det är också anledningen till varför en AWP Dragon Lore i fabriksnytt skick säljs för cirka 1 700 USD, alltså 100 dollar mer än dagspriset för versionen med minimalt slitage.

Faktum är att vissa virtuella varor kan säljas för hundratusentals kronor. Handeln pågår dygnet runt och sker genom blixtnabba transaktioner över hela världen. Det är inte ovanligt att skins säljs på dedikerade försäljningssidor för skins eller hemsidor som Blocket. Det är svårt att kontrollera hur byten och försäljning sker. Ett vanligt tillvägagångssätt är att säljaren antingen får betalt i CS:GO-nycklar, eller accepterar Swish som betalningsmetod. Därefter sänds det virtuella föremålet till köparens spelkonto. Det förekommer även att en tredje part agerar mellanhand som ett sätt att försöka garantera att transaktionen sker enligt överenskommelsen. Det är tydligt att handel och byte av virtuella varor har skjutit i höjden de senaste åren.

De flesta som köper och säljer virtuella varor gör det i liten skala, men det finns flertalet personer i Sverige som försörjer sig helt eller delvis på att sälja och köpa. Det förekommer uppgifter om att unga entreprenörer och småföretagare har fått motstridiga besked från Skatteverket om hur de ska beskatta försäljningen av begagnade virtuella varor. Skatteverket angav i ett första skede att vinstmarginalbeskattning för begagnade varor var tillämplig på begagnade virtuella varor men ändrade sedan sitt ställningstagande och angav att försäljningen avsåg elektroniska tjänster. Detta fick stora skattemässiga konsekvenser.

När exempelvis information, program, spel, bilder, filmer eller musik levereras elektroniskt anses i dag inte någon leverans av vara äga rum i skattelagstiftningens mening. Virtuella varor definieras mot samma bakgrund inte som en vara utan som en elektronisk tjänst. Vinstmarginalbeskattning för begagnade varor förutsätter enligt bedömningarna att försäljning skett av en fysisk vara. Digitaliseringen går i rasande tempo och skattelagstiftningen hänger i många delar inte med i utvecklingen.

Försäljning av virtuella varor är ett exempel på hur skattelagstiftningen behöver ses över för att tillvarata den digitala ekonomins potential för att skapa tillväxt och jobb. Ungdomar som växt upp i en digitaliserad värld och med en vilja att starta ett företag möter i dag alltför stora hinder då vår skattelagstiftning inte hänger med i utvecklingen. Regeringen bör därför tillsätta en utredning för att se över den skatterättsliga aspekten av handel med både nya och begagnade virtuella varor för att kartlägga hur vissa av dessa hinder skulle kunna tas bort.

Maria Malmer Stenergard (M)

Helena Bouveng (M)

Lotta Finstorp (M)

Cecilie Tenfjord-Toftby (M)

Jörgen Warborn (M)