

UPPHOVSRÄTTEN TILL ROLLSPEL

version 5.0

av Peter Brink

Inledning

Denna text är ett försök att besvara några av de upphovsrättsliga frågor som kan uppkomma när en privatperson vill använda eller publicera rollspels material, oavsett vilket medium som avses. Du kan också ladda ner den här artikeln som ett pdf dokument från "[Downloads / Artiklar / Upphovsrätt](#)"

Jag måste också här ta tillfället i akt att kommentera min egen juridiska kunskap: jag är inte jurist utan en lekman, jag har dock haft anledning att sätta mig in i dessa frågor och undersökt dem noga, och eftersom det inte fanns någon handledning av detta slag när jag själv sökte svar på några av frågorna som tas upp här, bestämde jag mig för att skriva en sådan text själv. Läsaren får alltså ta texten för vad den är. Om läsaren överväger att publicera ett rollspelsalster i kommersiellt syfte råder jag denne att söka hjälp från en jurist.

Här på Rollspelshörnan finns ett flertal länkar till olika introduktionstexter om upphovsrätten, exempelvis "[Kort om upphovsrätt](#)" av Katarina Renman Claesson. Du hittar länkarna under "[Web Links / Upphovsrätt](#)". Dessutom har vi en FAQ här på Rollspelshörnan om upphovsrätt, den hittar du under "[FAQ / Immaterialrätt](#)". Jag rekommenderar läsaren att studera dessa texter då denna artikel förutsätter vissa grundläggande kunskaper i ämnet. Jag tänker alltså inte närmare gå in på vad upphovsrätten innehåller utan koncentrera mig på de problem och frågeställningar som en rollspelare eller en författare av rollspelsalster kan ställas inför.

Det finns anledning att börja med att precisera språket och skilja på rollspel, rollspelsregler (t.ex. HarnMaster, GURPS, Dungeons & Dragons och Eon), rollspelsvärldar och rollspelsäventyr. Med rollspel menar jag det som äger rum under en spelsession - själva spelandet av roller; med rollspelsregler menas de regler som används för att lösa olika konflikter som kan uppstå under spelsessionen - som t.ex. en biljakt; med en rollspelsvärld menas den miljö i vilken spelet äger rum - det kan vara Star Wars universumet, jorden efter ett tredje världskrig, Tolkiens Midgård eller 1920 talets Boston; med rollspelsäventyr menas slutligen en sammanlänkad serie händelser som rollpersonerna upplever och som utgör den egentliga "handlingen" i spelet.

Rollspel

Som nämndes i inledningen så finns det fyra olika typer av verk som förknippas med begreppet rollspel: rollspelsregler, rollspelsvärldar, rollspelsäventyr och rollspel. Själva rollspelandet är den verkstyp av de fyra som har det starkaste upphovsrättsliga skyddet. När man spelar rollspel så skapar spelarna tillsammans ett konstverk, som mest kan jämföras med musikens "jam-session", en grupp spelare fabulerar runt ett tema som presenteras av spelledaren.

Spelledaren beskriver miljön - scenen om ni vill - genom att referera till ett rollspelsäventyr, antingen ett han köpt eller ett som han själv skrivit. Man skulle nu kunna invända att spelgruppen framför (jfr framförandet av en pjäs) rollspelsäventyret, men det är inte korrekt. Det finns ingen förutbestämd dialog, inte heller själva handlingen är för-

utbestämd, spelarna spelar sina roller efter eget huvud, tillsammans skapar de handlingen. Det manus (rollspelsäventyr) som rollspelsessionen baseras på skall snarast ses som ett koncept dokument, en samling idéer om vad som kan tänkas ske och hur spelledaren skulle kunna tänkas leda handlingen framåt. När spelarna spelar sina roller och skapar handlingen så blir det en gestaltning av idéerna i manuset. Det är alltså varken fråga om framställning av ett exemplar av manuset eller en bearbetning av manuset - det är ett nytt verk. Skulle sessionen t.ex. spelas in på band, så skulle spelarna gemensamt vara upphovsmän till inspelningen och skulle alltså gemensamt råda över den ideella och ekonomiska rätten till inspelningen.

Rollspelsäventyr

Ett äventyr är att betrakta som ett litterärt verk, närmast besläktat med pjäser snarare än med noveller och romaner, men utan pjäsens instruktioner för hur rollerna skall spelas. De allra flesta rollspelsäventyr är fristående verk. Ibland kan äventyr vara inspirerade av en spelvärld men lika ofta kommer inspirationen från litteraturen, från filmer, det dagliga livet, eller av händelser som inträffat vid tidigare spelsessioner.

Det händer dock att en rollspelsäventyrs författare låter sitt äventyr följa på eller föregå ett annat publicerat äventyr. Sådana verk brukar kallas "fortsättningsverk". Tyvärr finns det ingen rättspraxis för detta fenomen i Sverige¹. I ett fortsättningsverk använder författaren karaktärer, fortsätter en handling och beskriver en miljö som knyter nära an till ett tidigare verk. Så länge äventyret bara används privat saknar det betydelse om det knyter an till ett annat verk på ett sätt som utgör ett intrång, men om författaren till äventyret önskar publicera äventyret kan det vara bli viktigt att veta om äventyret är ett fortsättningsverk eller inte.

Det avgörande vid en bedömning om fortsättningsverket ligger för nära originalet blir vad som hämtas från ursprungsverket och hur noga detta beskrivits där. Att basera ett verk på vaga uppgifter från ett annat verk är inget problem, men ju mer detaljerat ursprungsverket beskrivit karaktärer, miljö och handling, och ju mer beroende äventyret är av dessa, desto starkare blir beroendet till det andra verket, och ju större risk är det att ett rollspelsäventyr skulle kunna bedömas som en bearbetning eller kanske till och med ett plagiat.²

Rollspelsvärldar

Det är mycket vanligt att rollspelsalster tar ett Ortsnamn, personnamn eller en händelse i en spelvärlds historia som utgångspunkt för ett nytt verk - t.ex. en karta, ett äventyr eller en novell. Här om något aktualiseras frågan om vad som är fria verk och vad som är bearbetningar.

En rollspelsvärld utgör skådeplatsen för rollspelsäventyren och bidrar med bakgrundsinformation till spelarna som dessa använder när de gestaltar sina karaktärer. Alla rollspelsvärldar saknar, av naturliga skäl, verklighetens detaljrikedom men de flesta böcker om rollspelsvärldar innehåller åtminstone information om historia, folkslag, språk, religion samt en karta. En bok som beskriver en rollspelsvärld kan till sin form närmast liknas vid ett uppslagsverk och precis som med ett uppslagsverk kan man ur de flesta böcker som beskriver rollspelsvärldar plocka mindre alster av encyklopedisk natur. Dessa mindre alster är oftast beskrivande till sin natur och de torde därför sällan nå upp till kravet på verkshöjd.

¹ Åkesson, s. 21

² Åkesson, s. 25 f

Vid bedömning av om ett rollspelsalster på ett otillbörligt sätt använder delar av en rollspelsvärld kan man som en första test fråga sig om den eller de delar som använts är verk i lagens mening, om så inte är fallet kan ett intrång aldrig ha skett. Som ett test i andra led kan man använda sig av en variant av den amerikanske domaren Learned Hands "avskiljningstest"³. Om man kan ersätta referenserna till en rollspelsvärld med en annan, utan att det nya alstret påverkas alls eller mycket lite, så kan de två verken knappast anses ha samma inre form, och vi har att göra med ett fritt verk.

Min personliga åsikt är att det i de allra flesta fall är så att rollspelsalster som baseras på rollspelsvärldar antingen använder sig av material som inte kan anses upphovsrättskyddat och/eller så är den inre formen olika. Det krävs en viss särart hos de enskilda komponenterna i ursprungsverket för att beroendet mellan två verk skall bli otillbörligt, denna särart är ovanlig hos komponenterna i en rollspelsvärld.

Det finns flera skäl till att det är på detta sätt. En är att en majoritet av rollspelsvärldarna hämtar sin inspiration från i stort sett samma period i mänsklighetens historia - det medeltida Europa. Dessutom lånar rollspelsvärldarna friskt idéer från varandra - dessa korsvisa inbördes beroende är en av rollspelsindustrins egenheter. Ett annat skäl till bristen på särart hos rollspelsvärldarna är att en stor del av informationen är ytterst kortfattad och i många fall typisk för genren. Detta är faktiskt ofta också avsiktligt - det ligger i rollspelsproducenternas intresse att inte stänga ute potentiella kunder genom att göra sin värld för speciell. När det dessutom anses brukligt eller nödvändigt att inkludera viss typ av information och formatera denna information på ett särskilt, ofta mycket likartat, sätt så är det inte så svårt att förstå varför man ofta kan flytta rollspelsalster mellan rollspelsvärldar utan några problem.

Sammantaget kan jag bara konstatera att bristen på särart hos rollspelsvärldarnas komponenter, det korsvisa beroendet mellan dem och det flitiga utnyttjandet av sådant som måste kallas genrens allmängods gör att det upphovsrättsliga skyddet för en rollspelsvärld är mycket snävt - närmast att jämföra med brukskonst. Endast verk som är uppenbara plagiat eller en sådan tydlig form av bearbetning som en översättning, torde utgöra intrång i en rollspelsvärlds upphovsrätt.

Rollspelsregler

Ett rollspelsregelsystem kan närmare definieras som en samling regler vars syfte är att bistå spelarna med att lösa konflikter mellan deras karaktärer och karaktärens omgivning. Några formella krav på vad ett rollspelsregelsystem skall innehålla finns inte, många använder tärningar för att lösa konflikter men detta är inte nödvändigt. Rollspelsregelsystemen har ändå över åren kommit att innehålla vissa bestämda komponenter. Dessa är i korthet: karaktärsgenerationssystem, färdighetssystem, konfliktlösningssystem, stridssystem, magisystem samt beskrivningar av djur och bestar.

Det finns över tusen olika rollspelsregelsystem, dels de som används av rollspelare när de spelar med varandra, dels de som används av dator (roll) spel - oberoende om det är en eller flera spelare som spelar datorspelet. Alla dessa rollspelsregelsystem skiljer sig inte i någon större utsträckning från varandra, de innehåller som tidigare nämnts alla samma typer av regler. Det som skiljer en dator (roll) spel från de vanliga rollspelen är att reglerna i datorspelet inte alltid kan studeras och analyseras. De regler som används i dessa regelsamlingar uppvisar alltså stora likheter, de kan ordnas i ett antal stora grupper med tillhörande undergrupper. I själva verket skulle man om man gav sig på att rita upp en typologi karta över alla rollspelsregelsystem finna att de flesta rollspelsregelsy-

³ Holm, s. 22

stem är besläktade med ett eller flera andra rollspelsregelsystem, med vilka de delar stora delar av sin regelmassa.

Precis som andra regler, metoder och idéer så har rollspelsregler som sådana inget skydd alls av de immaterialrättsliga lagarna⁴. Frågan blir då hur det förhåller sig med beskrivningar av regler. I motsats till de verkstyper vi tidigare behandlat är det inte givet att en beskrivning av en spelregel verkligen är ett ”verk” i upphovsrättslig mening. Beskrivningar av hur ett spel skall spelas kan visserligen utan tvekan vara skyddade men då krävs att författaren inte bara redogör för hur spelet skall spelas utan också att denne förmår att i sin framställning ingjuta något mer – en gestaltning av spelet som sådant. Det knepiga är att förklara just vad detta ”något mer” är.

För att ett alster skall anses om ett verk måste det vara ett resultat av en, individuell, självständig och originell skapar gärning. För att kravet på individualitet skall anses uppfyllt får alstret varken vara en mekanisk produktion eller vara helt tekniskt betingad eller rutinmässigt gjord⁵. Självständighetskravet är ett krav på oberoende i förhållande till andra alster och verk, ett angivande av ett skillnadskrav mellan två alsters identitet⁶. Med originalitet menas just det som vanligtvis menas med ”originell”, d.v.s. något utöver det vanliga⁷.

I upphovsrätten som idé finns tanken att den skall vara upphovsmannens belöning för dennes skapar gärning, men endast om resultatet av denna skapar gärning visar spår på någon form av kreativitet, spår på skapande. Detta kan också formuleras så att det skall ”...krävas att prestationen är resultatet av upphovsmannens egen, inre tankeverksamhet och inte endast ett återgivande av vad som redan existerar.”⁸ Det är endast om det inte varit mer eller mindre naturligt eller självfallet, med utgångspunkt från en given spelregel, att gestalta denna på ett visst sätt som gestaltningen kan bli skyddad⁹. Man kan också uttrycka det så att om en framställning upplevs som en objektiv beskrivning av en abstrakt ide så kan den inte skyddas av upphovsrätten, endast en subjektiv gestaltning av den abstrakta iden kan få skydd.

Alla dessa krav brukar tillsammans sammanfattas i begreppet ”verkshöjd” och detta skall i en samlad bedömning av ett alster vara uppfyllt för att alstret skall anses vara ett verk. Nu är det naturligtvis så att olika typer av alster har olika krav på verkshöjd, sk. brukskonst anses t.ex. ha lägre krav på originalitet än dikter, i gengäld är skillnadskravet lägre inom brukskonsten. Detta är en helt naturlig konsekvens av verkshöjdsbegreppets sammansatta natur¹⁰. Det skall dock påpekas att man inte godtar att ett alster som t.ex. en helt unik sten äger verkshöjd. Stenen är visserligen helt originellt men samtidigt är den inte resultatet av en skapar gärning. Alla de i verkshöjdsbegreppet inbakade kriterierna måste vara uppfyllda.

Problemet med beskrivningar av spelregler är att de sällan kan anses uppfylla kravet på verkshöjd. Om spelreglerna framstår som en bruksanvisning, som en redogörelse för hur ett givet moment i ett spel skall utföras, exempelvis en stegvis beskrivning av hur spelarna i spelet ”fia med knuff” i tur och ordning slår en tärning, läser av resultatet och flyttar sin pjäs medsols runt spelplanen, så är detta endast en beskrivning av de metoder som används för att hantera spelets olika moment och då får man anta att texten som

⁴ Koktvedgaard/Levin, s. 215

⁵ Nordell, Verkshöjdsbegreppet, s. 105

⁶ Nordell, Verkshöjdsbegreppet, s. 106

⁷ Nordell, Verkshöjdsbegreppet, s. 107

⁸ Nordell, Verkshöjdsbegreppet, s. 105

⁹ Jfr. Karnell, Gunnar. Rätten till programinnehållet i TV: Nyköping, Jurist och samhällsvetareförbundets Förlag AB 1970.s.82 (citerad i Nordell, Delar och helhet, s. 373)

¹⁰ Koktvedgaard/Levin, s. 70

sådan saknar den grad av originalitet och självständighet som krävs för att uppnå verkshöjd, precis på samma sätt som all andra bruksanvisningar. En bruksanvisning eller manual, t.ex. checklistan som används av flygplanspiloter innan start, är inte ett verk i lagens mening – alldeles oberoende av om bruksanvisningen är omfattande, har kostat mycket pengar att producera eller krävt en kreativ ansträngning att ta fram¹¹.

Den klassiska sketchen om ett parti fia med bl.a. Dan Ekborg och Margareta Krook är ett bra exempel på hur ett spels regler kan gestaltas på ett sätt som inte bara visar hur spelet skall spelas utan också ger en bild av spelets väsen.

Vad får nu detta resonemang i praktiken för konsekvenser? Låt oss ta böcker som handlar om spelet schack som ett exempel. De delar av dessa böcker som beskriver hur pjäserna får flyttas och vad som gäller om de står på samma ruta (dvs. reglerna) löper stor risk att vara till ordalydelsen mycket lika varandra, vilket inte är så konstigt, för på hur många olika sätt kan man beskriva reglerna för hur en bonde får agera - som dessutom går att förstå? Det får ju antas vara ett av huvudsyftena med en bok som förklarar reglerna för ett spel att bistå läsaren med att både förstå och lära sig reglerna vilket i praktiken begränsar möjligheterna till originalitet. Dessutom får man ju anta att de som beskriver reglerna i schack läst många andra böcker som också beskriver dessa regler. När författarna beskriver idén med schack, dess taktik och strategi, finns det däremot betydligt större möjligheter för dem att skapa något särpräglat.

Det är på samma sätt med beskrivningar av rollspelsregler, det är i praktiken svårt att skriva på ett originellt och särpräglat sätt, särskilt då på komponent och element nivå medan det i rent litterära partier finns betydligt större spelrum. Resultatet blir att de flesta rollspelsregel beskrivningar inte kommer att nå upp till kravet på verkshöjd.

Man har dessutom all anledning att förutsätta att spelkonstruktörer har stor kunskap om hur andra spelkonstruktörer löst olika typer av problem och att dessa därför inte gärna kan anses vara oberoende av varandra. Denna situation kallas ”dubbelskapande”, dvs. att två personer oberoende av varandra skapar två likalydande eller snarlika alster¹². Att två alster är likalydande behöver inte betyda att något av dem gör intrång på den andres upphovsrätt, men om denna likhet på grund av omständigheter snarast kan förutsättas kan inte alstrens författare hävda att ett upphovsrättsligt skydd finns - deras alster har misslyckats med att uppnå verkshöjd¹³.

Betyder detta att rollspel normalt sett är helt skyddslösa? Nej, bara för att de enskilda reglerna är oskyddade behöver inte hela rollspelsregelboken vara det. Boken kan, under förutsättning att den sett som en helhet når upp till kravet på verkshöjd, betraktas som ett verk i sig. Exempelvis så kan urvalet av regler i sig anses vara ett verk¹⁴. Det urval av regler som görs i ett spel är dock i hög grad beroende av de konventioner som råder inom genren. När det gäller rollspel så ingår i de allra flesta rollspelsregelböcker samma urval av moduler, dessa moduler delas sedan in i undermoduler, vilka också går igen i de allra flesta rollspel. Faktum är att det ända ner på regelnivå finns så stora likheter i urvalet av komponenter i regelsystemen att någon upphovsrätt baserad på urval svårigen kan ses. Detta faktum får följderna att många rollspelsböcker förblir en samling av oskyddade regelbeskrivningar. Endast de element som med säkerhet kan sägas vara upphovsrättskyddade, d.v.s. illustrationer, kartor och prosa skyddas¹⁵. Dessa skyddas också som en sammanställning av verk.

¹¹ Jfr resonemanget på s. 5 i HD:s dom T 218-02

¹² Nordell, Verkshöjdsbegreppet, s.39

¹³ HD, T 218-20, s. 7

¹⁴ Nordell, Rätten till det visuella, s. 57

¹⁵ Koktvedgaard/Levin, s. 85

En rollspelsproducent skulle i.o.f.s. kunna tänkas försöka hävda ett skydd enligt 49 § URL, d.v.s. ett katalogskydd, men en samling av spelregler är och förblir ett beskrivande litterärt alster och ingen katalog eller databas¹⁶.

Mot allt detta skulle man kunna argumentera att producenter av spel inte skulle investera i rollspel om de inte får upphovsrätt, men nu är det faktiskt så att endast den som skapar ett verk skall ha upphovsrättsligt skydd, den som producerar alster utan särprägelse får finna sig att stå utan skydd. Rollspelsmakare lär få leva med att deras alster saknar skydd, såvida de inte lägger manken till och skapar texter med tillräckligt mycket individualitet, självständighet och originalitet för att nå upp till kravet på verkshöjd.

Av de rättsfall som Løchen redogör för i sin artikel *Om juss och spill, eller den gang vi solgte Rådhusplassenn för 50000* så kan man också dra just den slutsatsen att spelregler endast i undantagsfall får anses vara upphovsrättskyddade. Det har dock varit möjligt för producenter av spel att få ett marknadsrättsligt skydd mot slavisk efterbildning. Det skall dock påpekas att detta gällde Norge, skyddet mot slaviska efterbildningar är av hävd lägre i Sverige än i Norge¹⁷. Det marknadsrättsliga skyddet mot slaviska efterbildningar verkar enligt lite andra principer än ett upphovsrättsligt skydd. En förutsättning för att marknadslagstiftningen skall komma i spel är att bägge parter är kommersiella aktörer (näringsidkare), privatpersoner kan m.a.o. inte angripas alls med hjälp av Marknadsföringslagen. En annan förutsättning är att efterbildningen måste anses vara en otillåten konkurrensåtgärd. För att en efterbildning skall kunna anses som otillbörlig så måste originalet vara särpräglad, så känt på marknaden att det förknippas med ett visst företag och det måste vara fara för förväxling¹⁸.

Det marknadsrättsliga skyddet tar främst sikte på det visuella, på risken att konsumenter tar miste på vem som producerat en produkt. Spelregler som sådana kan knappast påverka det visuella intrycket ett spel ger, det är också lite långsökt att en konsument skulle kunna bli vilseledd om vem som producerat ett spel baserat på likheter i texten. Enskilda spelregler torde i vilket fall som helst inte kunna skyddas mot slavisk efterbildningen med hjälp av marknadslagstiftningen, det ter sig tämligen osannolikt att en efterbildning av en enskild spelregel skulle anses vara en otillåten konkurrensåtgärd.

De praktiska konsekvenserna för rollspelare är att omarbetningar av spelregler, som t.ex. husregler, spelledarskärmar, lathundar och kompendier, som regel inte kan anses vara intrång i någons upphovsrätt, det står alltså var och en fritt att publicera dessa. Där- emot så är publicering av översättningar och direkta kopior av hela regelböcker ett intrång i upphovsrätten till sådana böcker.

¹⁶ Nordell, Rätten till det visuella, s. 49

¹⁷ Bernitz, Skyddet mot illojal konkurrens... s. 590

¹⁸ Bernitz, Skyddet mot illojal konkurrens... s. 591

Litteratur

- Bernitz, Ulf. *Skyddet mot illojal konkurrens, särskilt med avseende på efterbildnings skyddet enligt de nordiska marknadsföringslagarna*, s. 588 ff. Nordisk Immaterialt rättskydd 1994
- Bernitz, Karnell, Pehrson, Sandgren. *Immaterialrätt och otillbörlig konkurrens* (sjunde upplagan), Handelsbolaget Immaterialt Rättskydd i Stockholm 2001
- *Dansk rättspraxis*, s. 280 ff. Nordisk Immaterialt rättskydd 1995:2
- Holm, Hans. *Litterär stöld eller återupplivad berättartradition? Fan fiction ur ett moraliskt och juridiskt perspektiv*, examensuppsats i allmän rättslära 20 poäng, Juridiska Fakulteten vid Lunds Universitet 2000
- Kockvedgaard, Mogens och Levin, Marianne. *Lärobok i immaterialrätt* (sjunde upplagan), Norstedts 2002
- *Lag om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk* (1960:729)
- Løchen, T.C. *Om juss och spill, eller den gang vi solgte Rådhusplassenn för 50000*, Nordisk Immaterialt rättskydd 1989.
- *Marknadsföringslag* (1995:450)
- Nordell, Per Jonas. *Delar och helhet. Om skyddsomfång vid upphovsrättsligt skapande*, s. 369 ff. Nordisk Immaterialt rättskydd 1991.
- Nordell, Per Jonas. *Rätten till det visuella*, Per Jonas Nordell och Stiftelsen Skrifter utgivna av Juridiska fakulteten vid Stockholms universitet 1997
- Nordell, Per Jonas. *Verkshöjdsbegreppet inom upphovsrätten*, Institutet för immaterialrätt och marknadsrätt vid Stockholms Universitet 1990
- Olsson, Henry. *Copyright. Svensk och internationell upphovsrätt* (sjätte upplagan), Norstedts 1998
- *Varumärkeslag* (1960:644)
- Åkesson, Anna. *Litterära fortsättningsverk - en studie i upphovsrätt*, examensuppsats i immaterialrätt 20 poäng, Juridiska Fakulteten vid Lunds Universitet 2002

Rättsfall

- Högsta domstolen, 2004-04-02, dom T 218-02. Fråga om en ritning som innehöll två bilder av en golvskena åtnjöt upphovsrättsligt skydd 1 § 2 st. lagen (1960:729) om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk.