

Nacka tingsrätt

Stockholm, den 24 juni 2026

**ANSÖKAN OM STÄMNING samt att målet ska prövas som en grupptalan  
i enlighet med Lag (2002:599) om grupprättegång**

|                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>KÄRANDE/<br/>GRUPPFÖRETRÄDARE</b> | <u>Kian</u> Sascha Alexander <u>Bröse</u> Brito, 20020727-1693,<br>Skolgatan 4A, 571 31 Nässjö. Svensk medborgare                                                                                                                                                           |
| <b>GRUPPMEDLEMMAR</b>                | Konsumenter som köpt spelet Minecraft och ingått avtal med<br>Mojang senast 9 december 2013 [enligt lista i <b>Bilaga 57</b> ]                                                                                                                                              |
| <b>OMBUD</b>                         | Advokat Björn Persson<br>Advokatfirman Singularity Law AB<br>Fridhems Gränd 5<br>184 91 Åkersberga<br>e-post: bjorn.persson@singularitylaw.se<br>Tel. 073-687 22 23                                                                                                         |
| <b>SVARANDE</b>                      | Mojang AB, org nr. 556819-2388<br>Söder Mälarstrand 43,<br>118 25 Stockholm<br>Telefon 072-922 53 77                                                                                                                                                                        |
| <b>OMBUD</b>                         | Niclas Widjeskog, Lisa Hedbäck,<br>CMS Wistrand Advokatbyrå Stockholm KB<br>P.O. Box 7543<br>103 93 Stockholm                                                                                                                                                               |
| <b>SAKEN</b>                         | <b>Ansökan om grupptalan med stöd av lag (2002:599) om<br/>grupprättegång – enskild grupptalan</b>                                                                                                                                                                          |
| <b>RÄTTENS<br/>BEHÖRIGHET</b>        | Tingsrätt behörig att handlägga mål enligt Lag (2002:599) om<br>grupprättegång<br><br>Svensk domstol är behörig i enlighet med<br>Bryssel I (nr 1215/2012) bis art. 17-19, tvingande hemforum<br>för EU-konsumenter,<br>Rom I (nr 593/2008) art.6 svensk lags tillämplighet |

---

Jag får härmed, med stöd av bifogad fullmakt (**Bilaga 56**), anmäla mig som ombud för Kian Bröse såsom företrädare för Gruppmedlemmarna enligt bifogade sammanställning (**Bilaga 57**), och ansöka om stämning mot Mojang AB i enlighet med följande framställning.

### Struktur för stämningsansökan

- 1 Yrkanden
- 2 Grunder för att talan ska genomföras som en grupprättegång
- 3 Grunder i sak
- 4 Utveckling av grunderna i 3
- 5 Sakomständigheter
- 6 Bevisuppgift

## 1 Yrkande

- 1.1 Gruppföreträdaren (Kian Bröse) yrkar att samtliga yrkanden nedan ska prövas i en grupprättegång i enlighet med lag (2002:599) om grupprättegång (GrL).
- 1.2 Gruppföreträdaren yrkar i första hand att tingsrätten ska förplikta Svaranden att tillhandahålla Gruppmedlemmarna spelet Minecraft (Spelet) med de avtalsvillkor som Gruppmedlemmarna godkänt genom att köpa och registrera användarkonton för Spelet och var gällande 2013-12-09 (**Bilagorna 1, 2, 3, 4**), samt ogiltigförklara de ändringar av användarvillkor och de åtgärder som Svaranden direkt och indirekt vidtagit till nackdel för Gruppmedlemmarna därefter.

- 1.3 Gruppföreträdaren yrkar i andra hand för det fall tingsrätten finner att avtalsvillkoren som införts efter 2013-12-09 inte ska ogiltigförklaras, att de ska jämkas så att tingsrätten förpliktigar Svaranden, att tillhandahålla Gruppmedlemmarna Spelet så att det uppfyller de kärnegenskaper som varit utmärkande för det:
  - 1.3.1.1 Att kunna spela med andra som har licens till Spelet
  - 1.3.1.2 Att uttrycka sig, dela och ta del av skapelser inte strider mot lag eller rimliga och tydliga villkor
  - 1.3.1.3 Att kunna förlita sig på att personuppgifter enbart behandlas för att tillhandahålla Spelet
- 1.3.2 Genom att tydligt utforma och delge Gruppmedlemmarna användarvillkoren (även innefattande villkor som Svaranden indirekt påför Gruppmedlemmarna via tredje part) för tillgång till Spelet i enlighet med gällande lag, så att Gruppmedlemmarna:
  - 1.3.2.1 Endast har Mojang AB som motpart för tillgång till Spelet och dess funktioner.
  - 1.3.2.2 Inte behöver vidkännas några andra villkorsändringar eller tilläggsvillkor för att fortsatt kunna använda spelet som avsett än de som föranleds av lag, myndighetsbeslut eller teknisk nödvändighet.
  - 1.3.2.3 Endast ska få sina personuppgifter behandlade av Svaranden för ändamålet att leverera tillgång till Spelet och att behandlingen ska ske inom EU.
  - 1.3.2.4 Ges möjligheter att ta del av och tillgängliggöra lagligt innehåll i Spelet som skapats av och till en annan Spelare/konsument.
  - 1.3.2.5 Kan återmigrera sina användarkonton till Svaranden för behandling inom EU och få dem återställda om de har avslutats eller stängts ner.
- 1.4 Gruppföreträdaren yrkar i tredje hand att tingsrätten ska fastställa att Gruppmedlemmarna har rätt att använda Spelet i enlighet med villkoren som var gällande 2013-12-09.

- 1.5 Gruppföreträdaren yrkar därtill att tingsrätten ska förplikta Svaranden att utge skadestånd med 15 000 kronor till varje Gruppmedlem avseende kränkning av Gruppmedlemmarnas konsumenträttigheter samt Immateriell skada då deras rätt till integriteten vid behandling av personuppgifter och deras rättigheter i enlighet med EU-förordningen Regulation (EU) 2016/679 (GDPR) kränkts.
- 1.6 Käranden yrkar ersättning för rättegångskostnader med ett belopp som senare kommer att anges.
- 1.7 För det fall förutsättningar finns att meddela tredsdom, yrkas att rätten ska besluta om det.

## **2 Grunder för grupptalan**

- 2.1 Målet ska genomföras som en grupprättegång då företrädaren och de 2867 (Bilaga 57) Gruppmedlemmarnas talan grundas på omständigheter som är gemensamma för alla Gruppmedlemmarnas anspråk i enlighet med 8§ p1 Lag (2002:599) om grupprättegång GrL. Gruppföreträdaren Kian Bröse liksom Gruppmedlemmarna är konsumenter, och har före 2013-12-10 vid köp av Spelet Minecraft (Java Edition) samt registrering av konton för Spelet Minecraft ingått likalydande avtal (Bilaga 1, 2, 3, 4). Samtliga gruppmedlemmar var vid köpet och installationen under 18 år, och således barn och särskilt skyddsvärda, vilket Svaranden måste ha varit medveten om då Spelet riktade sig till den målgruppen av konsumenter.
- 2.2 Samtliga Gruppmedlemmar befinner sig inom EU/EES vilket gör att de omfattas av det konsumenträttsliga skydd och rättigheter som finns i EU-direktiven 2005/29/EG om otillbörliga affärsmetoder, EU-direktiv 2011/83/EU om konsumenträttigheter, EU-direktiv 93/13/EEG om oskäliga avtalsvillkor, samt EU-förordningen Regulation (EU) 2016/679 (GDPR).
- 2.3 Samtliga Gruppmedlemmar har fått sina licens- och användarvillkor ensidigt ändrade av Svaranden vid ett stort antal tillfällen från 2013-12-10 till dags dato

(Bilaga 5) utan att Svaranden haft giltiga skäl för ändringarna. Svaranden har heller inte informerat Gruppmedlemmarna om det i enlighet med 9 kapitel 19 och 20 §§ Konsumentköplag (2022:260) (vilket är implementationen av EU direktiv om vissa aspekter på avtal om tillhandahållande av digitalt innehåll och digitala tjänster (2019/770/EU)), eller erbjudit annat alternativ än att förlora tillgång till Spelet. Ändringen av avtalsvillkor mot Gruppmedlemmarna strider även mot EU direktivet om oskäliga villkor i konsumentavtal (93/13/EEG). Avtalsändringarna har ensidigt gynnat Svaranden genom att det gett Svaranden rätt att använda Gruppmedlemmarnas personuppgifter för andra ändamål än de som ursprungligen accepterats vid köpet, samt inskränkt Gruppmedlemmarnas rättigheter att fortsätta använda Spelet på det sätt som var accepterat vid köpet och som Gruppmedlemmarna hade anledning att förvänta sig skulle fortsätta gälla.

- 2.4 Samtliga Gruppmedlemmar hade konsumentavtal under 23 § äldre KKöpl 1990:932 utan Microsoft koppling. Samtliga Gruppmedlemmar har före 2023-08-28 genom Svarandens ensidiga ändringar tvingats att migrera sina användarkonton till Microsoft, eftersom de annars skulle förlora tillgången till sina användarkonton och därmed till Spelet, som är kopplat till kontot. Samtliga har explicit angivit motstånd mot Microsoft som avtalspart i deltagarformuläret.
- 2.5 Samtliga Gruppmedlemmar har enligt Svaranden tvingats ingå nya avtal och flytta sina spelkonton till Microsoft Corporation under hot om att annars förlora tillgång till Spelet. I det avtal som Gruppmedlemmarna ingått med Svaranden har det inte funnits något åtagande från Gruppmedlemmarna att acceptera Microsoft som ny avtalspart. Det är i vilket fall oskäligt att kräva att konsumenterna ska acceptera sådana när det innebär väsentliga skillnader till deras nackdel. Ändringarna bryter mot reglerna om konsumentskydd genom att vara otydliga, svårförutsägbara och oskäligt långtgående till sin omfattning. Oskäligheten består även i att de tvingas acceptera längre och mer svårbegripliga avtalsvillkor som syftar till att begränsa Gruppmedlemmarnas möjligheter att utöva sina konsumenträttigheter.

- 2.6 Samtliga Gruppmedlemmar har genom Svarandens ändrade regler, otydlighet och sätt att tillämpa dem fått begränsningar i vilka uttryck, tjänster och tillägg de kan tillgängliggöra och ta del av från andra spelare. Otydligheten i avtalsvillkoren och tillämpningen av dem är något som drabbas samtliga konsumenter och därigenom Gruppmedlemmarna. Detta är att betrakta som en begränsning av rådighet och/eller ett fel i varan. Det har vållat Gruppmedlemmarna skada bestående i att Spelet inte får användas på samma sätt som de förespeglades vid köpet och därefter inrättat sig efter, samt att de förlorat kontrollen över sina personuppgifter genom de ändrade villkor som införts ensidigt av Svaranden.
- 2.7 Samtliga Gruppmedlemmar har fått sina personuppgifter behandlade i strid med PUL/GDPR då Gruppmedlemmarna utan föregående information och medgivande påtvingats:
1. Microsoft Corporation/Microsoft Ireland Operations Limited som ny avtalspart.
  2. Behandling av sina personuppgifter för väsentligen andra ändamål och syften än att tillhandahålla Spelet.
  3. Behandling av sina personuppgifter utanför EU-EES.
  4. Villkor som begränsar Gruppmedlemmarnas möjligheter att utöva sina rättigheter.
  5. Förlorad kontroll över personuppgiftsbehandlingen, t.ex. då de efter migreringen riskerar eller fått sina användarkonton raderade, oavsett fel från konsumentens sida, samt därtill svårigheter att utöva sina rättigheter t.ex. art 15 utdrag se (Bilaga 20).

Skadestånd ska beräknas schablonmässigt för Gruppmedlemmarna då deras skada i allt väsentligt är densamma, bestående i att deras personuppgifter behandlas i strid med avtalet och lag, de hindras från utbyte av information med andra och deras möjligheter att använda spelet begränsats.

Det föreligger inga avvikelser som bryter Gruppens homogenitet då det för talan gemensamma rättsfaktumen utgörs av näringsidkares brott mot konsumenternas

rättigheter, eller att grupptalan på annat sätt är olämplig enligt 8§ p 2 GrL. Det finns därför starka processekonomiska skäl för en grupptalan eftersom alternativet är individuella stämningar för prövning av frågor som är gemensamma för samtliga sådana mål. De för Gruppmedlemmarna gemensamma omständigheterna utvecklas vidare under avsnitt 4. För det fall att missnöjesanmälan sker enligt 48§ GrL., ska denna inte handläggas som en del av grupptalan.

- 2.8 Gruppen är med hänsyn till storlek, avgränsning och övrigt lämpligt bestämd 8§ p. 4 GrL.
- 2.9 Gruppföreträdaren Kian Bröse är i enlighet med 8§ p5 GRL och med hänsyn till sitt intresse i saken, sina ekonomiska förutsättningar och förhållandena i övrigt lämpad att föra en grupptalan och att företräda Gruppmedlemmarna i målet. Gruppföreträdaren har samlat in medel via s.k. crowdfunding för att finansiera talan.
- 2.10 För utveckling av de angivna grunderna hänvisas till grunderna för den materiella talan (se avsnitt 3 nedan).

### **3 Grunder för talan**

- 3.1 Gruppmedlemmarna är privatpersoner som handlar huvudsakligen för ändamål som faller utanför näringsverksamhet, varför de ska tillerkännas rättigheter som konsumenter. Gruppmedlemmarna var vid avtalets ingående barn i rättslig mening, vilket Svaranden måste ha varit medveten om då Spelet genom sin utformning i stor utsträckning varit riktat till barn och unga. Vid prövningen ska det därför beaktas att informationen inte varit klar, begriplig och åldersanpassad.
- 3.1.1 Samtliga konsumentskyddsregler inklusive Konsumentköplagen (2022:260), 36§ Avtalslagen (1915:218), Distansavtalslagen (2005:59) och Lag om avtalsvillkor i konsumentförhållanden (1994:1512), GDPR / dataskyddslagen (2018:218) och Marknadsföringslagen (2008:486) är därför tillämpliga på talan.

- 3.1.2 När det refereras till avtalsvillkor avses samtliga avtalsvillkor som Svaranden har gjort eller gör gällande mot Gruppmedlemmarna. I avsnitt 4.2.5 framgår vilka avtal som var gällande innan ändringarna genomfördes samt vilka villkor som Svaranden publicerat och måste anse vara gällande vid talans väckande 2026.
- 3.1.3 Spelet är en vara då det är ett engångsköp med vad som utifrån avtalsvillkoren i EULA (Bilaga 3) måste tolkas som en perpetuell (icke tidsbunden) licens, vilket var gällande för Gruppmedlemmarna vid inköp. Gruppmedlemmarna har i och med det en ägande- och dispositionsrätt till Spelet, vilket ytterligare styrks genom att EU domstolens i målet C-128/11 UsedSoft fastställde att den aktuella typen av tidsobegränsade mjukvarulicenser ska betraktas som varor, varför även den äldre Konsumentköplagen 1990:932 (äKKöpl) är tillämplig på avtalsförhållandet.
- 3.2 **I första hand** är grunden för ogiltighet att de ändrade avtalsvillkoren strider mot lag, ogiltighet ex tunc.
- 3.2.1 Det framgår även i EULA att avtalsvillkoren förutsätter överensstämmelse med nationell lagstiftning, vilket inte är fallet då avtalsvillkoret strider mot såväl KköpL., äKKöpl, och AvkL som mot allmänna rättsprinciper, något som slagits fast i målen C-240/98 till C-244/98 Océano Grupo Editorial. Svaranden måste ha varit medveten om att avtalsvillkor som innebar en obegränsad rätt till ändringar utan notifiering eller godkännande stred mot konsumenternas rättigheter och var oskälig, men har ändå hävdats och tillämpats dem.
- 3.2.2 Avtalsvillkoret i EULA har innebörden att Svaranden har en obegränsad rätt att ändra avtalsvillkoren vilket i sig är ett ogiltigt avtalsvillkor (se MD 2004:22, MD 2005:10), samt EU-domstolen i mål C-51/17 (OTP Bank) och mål C-186/16 (Andricu) då de är ensidigt gynnande och inte utformats på ett klart och begripligt sätt, särskilt som avtalsvillkoren i stor utsträckning riktar sig till barn och unga, utan att ta hänsyn till deras skyddsbehov.

- 3.2.3 Genom avtalsändringarna har Svaranden gett sig själv och tredje part rätt att använda Gruppmedlemmarnas personuppgifter för andra ändamål än att tillhandahålla Spelet, vilket är att betrakta som jämställt med ett krav på ytterligare betalning för Spelet. Avtalsändringen innebär att Gruppmedlemmarnas personuppgifter kan användas för kommersiella ändamål av Svaranden, utan att Gruppmedlemmarna frivilligt har godkänt det. Att införa Microsoft som ny avtalspart och utförare av personuppgiftsbehandling utan uttryckligt godkännande bröt även mot 9 och 33 §§ Personuppgiftslag (1998:204). Avtalsändringen ska därför vara utan verkan i enlighet med 13 § Lag om avtalsvillkor i konsumentförhållanden (1994:1512). Se även EU-domstolens avgörande C-472/10 Invitel.
- 3.2.4 Då ändringar skett kontinuerligt, är avtalsändringar som Svaranden genomfört från 2013-12-10 till dags dato ogiltiga då de har införts i strid med 11 § Lag om avtalsvillkor i konsumentförhållanden (1994:1512) (AVLK) samt implementeringen av EU-direktivet om oskäligen villkor i konsumentavtal (93/13/EEG). Då avtalsändringarna är ogiltiga ska även Svarandens beslut att spärra och avsluta konton vara ogiltiga.
- 3.2.5 Svaranden har inte uppfyllt informationskraven eller möjliggjort för Gruppmedlemmarna att avvisa uppdateringarna på ett sätt som är förenligt med det digitala innehållsdirektivet (EU 2019/770) utifrån hur Spelet marknadsförts och köpts. Förändringarna i avtalsvillkor och dess tillämpning har inte heller haft en direkt och förutsebar följd eller ett kausalsamband som löper obrutet från ett identifierbart ursprungstillfälle. Det datum som tydligt markerar att Gruppmedlemmarna med tvång försatts i en ny avtalsrelation med Microsoft är den 19 september 2023 vilket var sista datum då Mojangkonton kunde användas innan Svaranden krävde att Gruppmedlemmarna migrerade dem till Microsoftkonton för att inte förlora tillgång till Spelet. Det är således vid detta datum som skadan av avtalsändringarna till fullo manifesterat sig för Gruppmedlemmarna. Det är även så att Preskriptionsfristen därför ska beräknas från den tid då kravet kan göras gällande i rättslig mening, vilket vid komplexa skadeförlopp innebär att fristen skjuts framåt till den tid då Gruppmedlemmarna

haft möjlighet att väcka talan. Kian Bröse och Gruppmedlemmarna framställde kraven till Svaranden första gången 2025-09-17.

- 3.3 I andra hand är grunden att Svaranden ensidigt och utan grund sagt upp Gruppmedlemmarnas avtal och ersatt det med ett nytt ogiltigt avtal. Svaranden har enligt sin egen formulering offentligt och individualiserat meddelat att den ursprungliga perpetuella licensen till Spelet avslutades ensidigt utan att detta meddelats Gruppmedlemmarna.

*"Your contract is the new EULA, the old one doesn't apply anymore. You agreed to these terms by using the service"*

(mejl 2023-10-11) (Bilaga 19)

samt

*"this EULA applies for any user regardless of the date of creation"*

(mejl 2023-10-10) (Bilaga 19)

Detta ska ställas mot framställning i meddelandet om ("acceptera ny licens eller förlora konto") vilket ipso facto exkluderar frivillighet och visar Svarandens tvång.

"Ny licens"-karakteriseringen exkluderar konkludent ratifikation av "Gamla avtalsvillkor" och är i vilket fall ogiltiga i enlighet med 29§ AvtL. då de framkallats med tvång och utan att det skett en positiv accept från Gruppdeltagarna.

På samma sätt som i HD domen i mål T 607-24 (Nätkasinot) har Svaranden varit i ond tro avseende Gruppmedlemmarnas vilja att ingå avtal med de nya villkoren.

Att i efterhand juridiskt karakterisera tvångsmigreringen som "ny licens" är en post hoc-konstruktion som tjänar Svarandens intresse och strider mot tro och heder.

- 3.4 I **tredje hand** är grunden för ogiltighet att hävdande och tillämpning av Avtalsvillkoren mot Gruppmedlemmarna är oskäligt enligt 36§ AvtL. och att de

därför är ogiltiga. Oskäligheten styrks av Svaranden bryter mot lag och god marknadssed.

- 3.4.1 Det vore oskäligt att tillämpa villkoren mot konsumenterna genom att hänvisa till avtal som när som helst ensidigt kan ändras, då det i sig utgör ett oskäligt avtalsvillkor, se MD 2005:10, om inte ändringsrätten är förutsebar, begränsad och transparent. De avtalsvillkor Svaranden åberopar för rätt att ändra avtalet samt begränsa Gruppmedlemmarnas rättigheter, är dels vagt utformade dels så omfattande att de inte kan förväntas ha en tydlig innebörd. Svaranden har inte heller visat skälig grund för avtalsändringarna i form av tvingande lagändringar, säkerhetsuppdateringar eller tekniska förändringar som krävs för funktion eller förbättringar utan nackdel för konsumenten, vilket gör avtalsändringarna ogiltiga.
- 3.4.2 Då Svaranden ensidigt utformat och infört avtalsvillkoren ska otydligheten i dem även för det fall de inte anses vara ogiltiga i sin helhet, tolkas mot Svaranden, med innebörden att inga av de genomförda ändringarna av avtalsvillkor efter 9 december 2013 kan åberopas mot Gruppmedlemmarna, då det är oskäligt enligt 36 § Avtalslagen, 3 § AVLK och EU-direktivet 93/13/EEG och med dess bilaga.
- 3.4.3 Förändringarna i användarvillkoren efter försäljningen av Mojang till Microsoft 2015 har införts ensidigt, och är över tid så omfattande, motstridiga och svårtolkade att den tidigare balansen helt saknas och de ändrade villkoren och deras tillämpning varit ensidigt gynnande till näringsidkarens fördel i strid med principerna för konsumentavtal. Partsförhållandet har nu snarast ändrats till att möjliggöra en ensidig exploatering av konsumenterna.
- 3.4.4 Svaranden har heller inte informerat om ändringarna, berett Gruppmedlemmarnas möjlighet att ta ställning till ändringarna, erbjudit alternativ eller kompensation för ändringarna. De avtalsändringar som införts för hur Spelet får användas har ensidigt gynnat Svaranden och påverkat Gruppmedlemmarna negativt dels genom direkta försämringar, t.ex. personuppgiftsbehandling utanför Europa, minskade möjligheter att fritt använda spelet genom att skapa, dela, och ta del av mods och plugins och annat innehåll

(content) från andra spelare. Det har även haft indirekt påverkan genom de inskränkningar som osäkerheten kring vad som utgör tillåten användning haft på konkurrensen och Spelarnas valmöjligheter. Avtalsändringar är därför i enlighet med Lag om avtalsvillkor i konsumentförhållanden (1994:1512) oskäligen och därför ogiltiga, varför de ursprungliga villkoren fortsatt ska vara gällande.

3.5 I **fjärde hand** är grunden för ogiltighet att Svarandens avtalsändringar och illojal tillämpning av avtalsvillkoren mot Gruppmedlemmarna strider mot tro och heder i enlighet med 33§ KöpL och 33§ Avtalslagen.

3.5.1 Svaranden har genom att medvetet bortse från konsumentskyddsregler ensidigt ändrat licensvillkoren vilket framgår av korrespondensen (Bilaga 19, 18, 23, 30, 38, 55) och sagt upp den eviga (perpetuella) licensen till mjukvaran och tillämpningen av avtalsvillkoren till konsumenternas nackdel, innebärande rättighetsförluster, utan att informera, erbjuda alternativ eller kompensera konsumenterna. Svarandens ensidiga ändringar av villkor och tillämpning är inte förenlig med begreppet god yrkessed eller Artikel 5.2 och generalklausulen artikel 2.h OAD (Rådets direktiv 2005/29/EG av den 11 maj 2005 om Otillbörliga Affärsmetoder). Svaranden har inte iakttagit den aktsamhet som en näringsidkare skäligen kan förväntas visa gentemot konsumenterna motsvarande hederlig marknadspraxis eller den allmänna principen om god yrkessed i näringsidkarens bransch. Genom sitt agerande har Svaranden berett sig obehörig vinning.

3.5.2 Svaranden har även med utgångspunkt för i sin marknadsföring och utformning av avtalsvillkor och ändring av desamma agerat i strid mot tro och heder genom att medvetet ändra vad som tidigare utlovats konsumenterna. I tidigare avtalsvillkor har Gruppmedlemmarna utlovats enkla avtal som genom en generös tolkning av avtalsvillkoren möjliggjorde stora frihetsgrader, vilket sedan ändrats genom införande mångdubbel ökning av komplexa avtalsvillkor och allt hårdare tillämpning av villkoren. Det tydligaste exemplet på det är avstängningen av de konton och licenser som framställts som eviga om inte migrationen till en ny part

(Microsoft) genomfördes. I avtalen har det angetts att endast licenstagarens brott mot användarvillkoren kunde leda till att licenser sades upp, vilket Svaranden nu medvetet frångått. Rekvisiten för att Svaranden haft tillräcklig vetskap om de omständigheter som gjorde att åberopandet stridande mot tro och heder är därför uppfyllda.

3.5.3 Svaranden har därtill brukat otillbörliga affärsmetoder genom att inte informera om avtalsändringar, undanhålla uppgifter om hur avtalsvillkoren tillämpas samt genom hot om avstängning förmått konsumenter att avstå från att hävda sina konsumenträttigheter. Otillbörligheten består dels i att medvetet använda förledande villkor riktade till barn (Migration cape) (Bilaga 34), dels i att Svaranden ställt upp betungande eller oproportionerliga hinder för att Gruppmedlemmarna ska kunna utöva sina rättigheter, genom otydlighet och motstridighet i sina avtal och sin information rörande avtalsändringarna. Hindret har bestått i att Svaranden dels uppgett sig komma att vidta åtgärder som inte lagligen kan genomföras, dels bestått i att inte svara på förfrågningar, eller lämna generella svar som inte adresserat den ställda frågan från konsumenten. Villkoren som ger Svaranden rätt att ensidigt införa ändringar i avtalet och stänga konton är i sig åtgärder som inte lagligen kan genomföras utan giltiga skäl. Att Svaranden tillämpat villkoret framgår av (Bilaga 23, 19, 18, 30, 38, 55).

Svaranden har även oriktigt åberopad säkerhetspåstående Multifactor autentisering (MFA) som grund för migrationen (Bilaga 26, 45), trots att detta lika väl hade kunnat uppnås utan den.

Att Svarandens åtgärder är att betrakta som otillbörliga framgår även av 7 § Marknadsföringslagen (2008:486)/art 9 D och E i direktiv 2005/29/EG. Det är därför oskäligt att göra de ändrade avtalsvillkoren mot dem gällande, se HD's dom i Mål T 607-24 (Nätkasinot).

- 3.6 Konsumenten har enligt 34§ KöpL rätt att begära avhjälpande av ett fel, ett avhjälpande skulle därför innebära att tidigare rättigheter för Gruppmedlemmarna återställs.
- 3.7 **Grunden för skadestånd** är Artikel 82 i Europaparlamentets och rådets Förordning (EU) 2016/679 (GDPR) för kränkningen av deras rättigheter vid behandlingen av deras personuppgifter, då Gruppmedlemmarna förlorat kontrollen över sina personuppgifter genom att Svaranden förbehåller sig själv samt Microsoft rätten att behandla personuppgifterna för andra ändamål än att tillhandahålla Spelet, samt fått vidkännas sämre möjligheter att utöva sina rättigheter.
- 3.8 Svaranden är genom sitt faktiska inflytande personuppgiftsansvarig för Personuppgiftsbehandlingen antingen som självständigt personuppgiftsansvarig i enlighet med GDPR art. 4 p 7 eller samordnat ansvarig för gemensam personuppgiftsbehandling i enlighet med GDPR art. 26 1 och 3 samt 82.4. Se Bilaga 47 rörande Mojang respektive Microsofts uteblivna ansvarstagande vid fel.

Att det sker en gemensam behandling av personuppgifterna framgår av följande supportärenden, där det även framgår att Svaranden och Microsoft hänvisar till varandra som ansvariga för behandlingen av Gruppmedlemmarnas personuppgifter. (Bilagorna 39, 47)

Svarandens behandling av personuppgifter sker utanför EU, i strid med Artikel 5 i GDPR då Svaranden inte behandlar uppgifterna i enlighet med principerna om *laglighet, korrekthet och öppenhet*. Svaranden har inte inhämtat samtycke eller godkännande för behandlingen i strid med Artikel 6, 7 och 8, då

Gruppmedlemmarnas personuppgifter behandlas utan att de gett ett frivilligt godkännande till den behandling som utförs av Microsoft i USA i enlighet med EU rättsliga ram verket; EDPB Guidelines 05/2020 on consent under Regulation 2016/679 (specifikt avsnittet om "freely given"— punkt 13 ff. och 24 ff.) i kombination med WP29 Opinion 2/2009 (WP160) on the protection of children's personal data och EDPB Statement 1/2025 on Age Assurance, vilket

gör att behandlingen saknar rättslig grund. Svaranden har inte heller vidtagit skyddsåtgärder för att behandla uppgifter om barn.

3.8.1 Det är även med beaktande av omständigheterna oskäligt att hävda ett konkludent samtycke vid fortsatt användning av Spelet. Formuleringen i ("acceptera ny licens *eller* förlora konto") utesluter att Gruppmedlemmarna lämnat fritt och frivilligt samtycke.

3.8.2 Svaranden har i strid med GDPR Artikel 12, inte tillhandahållit klara och tydliga villkor för utövandet av den registrerades rättigheter, eller underlättat utövandet av de registrerades rättigheter. (Bilaga 20) Detta framgår även av nedanstående svar från spel-supporten där det framgår att personuppgiftsansvaret inte synes vara reglerat mellan Svaranden och Microsoft.

*we do not have full access to the Microsoft account managing system ... we are not able to get in touch with the Microsoft team due to our processes and access to different tools do not synchronize.*" - Kaladin S., Mojang Help, 7 November 2023 (Bilaga 47)

"Since the error is happening on Microsoft's end, it is difficult for us to diagnose. ... we recommend reaching out to Microsoft Support." - Colin R., Mojang Help, 11 September 2023 (Bilaga 39)

3.8.3 Svaranden har i strid med Artikel 44 och 48 då överfört personuppgifter till tredje land utan att säkerställa att adekvata organisatoriska skyddsmekanismer finns, då USA's utpekade organisationer inte är i funktion.

3.9 Grunden för Gruppdeltagarnas rätt till skadestånd följer även av 6 kap 1§ KKöpl. samt 30 § äKKöpl då Svarandens tillämpning av avtalsvillkoren påverkat Gruppmedlemmarnas möjlighet att använda Spelet på ett menligt sätt som utgör fel i varan vilket utgör skada för dem.

3.9.1 De ändrade villkoren och tillämpningen av dem har kränkt Gruppmedlemmarnas konsumenträttigheter och reducerat deras möjligheter att fortsätta använda Spelet på det sätt som var etablerat innan ändringarna infördes. De ändringar som införts i avtalsvillkoren efter 2013-12-09 är i enlighet med 4 kap 1§

Konsumentköplag (2022:260) och 16§ 2 st. p1 och 19 § äKKöpl att anse som fel då de har förändrat Spelets funktion för konsumenterna, med följd att Spelet inte längre har de egenskaper det hade då köpet ingicks.

Då skadan uppskattas till 15 000 kronor, vilket är under ett halvt prisbasbelopp och det är förknippat med svårigheter att ta fram uppgifter som kan ligga till grund för beräkningen av Gruppmedlemmarnas skada bör skadeståndets storlek därför bestämmas av rätten enligt 35 kap. 5 § Rättegångsbalken.

3.9.2 Förändringen i Spelets funktion består i att det inte längre är möjligt att tillgängliggöra eller ta del av innehåll från andra Spelare om det är beroende av en betalning oavsett om syftet är kommersiellt. Svaranden har därigenom illojalt begränsat/censurerat innehåll utan rättslig grund och infört konkurrensbegränsning till nackdel för Gruppmedlemmarna utan rättslig grund.

3.10 Preskription har inte inträtt då ändringarna i sig varit nulliteter då de bryter mot lag. Därtill har skadan för Gruppmedlemmarna inte blivit konkret före 2023-09-19. Svarandens agerande utgör en fortlöpande överträdelse då varje dag med otillåten avtalsstillämpning och behandling av personuppgifter medför en ny skadegörande handling.

3.10.1 Svarandens ändrade avtalsvillkor och tillämpning är ogiltiga enligt AVLK och 93/13/EEG med innebörden att de inte preskriberas då detta utgör nulliteter. Ogiltigheten följer av såväl lag som i EULA's utformning där det framgår att avtalsvillkoren bara är giltiga under förutsättning att de är förenliga med tillämplig rätt, vilket Svaranden måste varit medveten om inte var fallet.

3.10.2 Preskription kan inte heller börja löpa eftersom Svaranden inte öppet redovisat avtalsändringarna och att subjektiv preskriptionsfrist inte löper mot den som inte haft kännedom om de nya förpliktelserna. Då det inte visats vilka ändringar som införts eller vad detta betyder har Gruppmedlemmarna inte kunnat hävda sina rättigheter när ändringarna genomförts. Svarandens metod för att ändra innebörden och tillämpningen av avtalet strider därför mot tro och heder i

förhållande till konsumenterna vilket aktualiserar 33§ Köplagen (1990:931) KöpL. och 33§ Avtalslagen (1915:218) AvtL.

3.10.3 Den fortlöpande tillämpningen av ogiltiga villkor och den löpande personuppgiftsbehandlingen, utgör självständiga skadegörande handlingar där ny preskriptionsfrist löper för varje ny handling som Svaranden vidtar.

3.10.4 Migrationen av användarkonton angav 2023-09-19 som sista datum, då de som inte i enlighet med de nya villkoren migrerat sina konton till Microsoft senast det datumet hade förlorat tillgång till Spelet har därför skadan uppstått då den fick effekt, se analog tillämpning av C-637/17 Cogeco.

Eventuell tillämpning av 10 årig preskription strider mot effektivitetsprincipens krav på att nationella processregler inte får göra utövandet av unionsrättigheter praktiskt omöjligt eller orimligt svårt, se C-432/05 Unibet och C-33/76 Rewe.

## **4 Utveckling av grunderna**

4.1 Gruppmedlemmarna är konsumenter (Grund 3.1)

4.1.1 Gruppföreträdaren Kian Bröse ingår i en grupp konsumenter som när de var barn köpt datorspelet/ licenser för Minecraft (Spelet) från bolaget Mojang.

Gruppmedlemmarna har ingått avtal med Mojang genom att köpa spelet och registrera användarkonton före 10 december 2013. Registrering av ett spelarkonto hos Mojang har varit en förutsättning för att kunna spela Spelet, och det är även från tiden för registrering som avtalet med konsumenterna kan anses vara ingånget.

4.1.2 Gruppmedlemmarna är konsumenter inte näringsidkare. Skälet till att de köpt och använt Spelet har inte varit näringsbetingat utan personlig underhållning, utan näringssyfte. Gruppmedlemmarna var därtill barn vilket ytterligare talar mot att det varit fråga om något som kan anses utgöra näringsverksamhet.

4.1.3 Då Gruppmedlemmar tagit del av innehåll och spelat på spelservrar administrerade av andra spelare har detta varit en förlängning av deras personliga spelintresse. Oavsett om Gruppmedlemmarna tagit del av eller erbjudit tillgång till spelservrar (starkt förenklat en tjänst som gör att flera spelare kan spela tillsammans i en delad spelvärld), egenutvecklade tillägg och tjänster i Spelet, har det varit en del av kulturen och marknadsföringen av Spelet som skapat mångfald och ett stort "gaming community", det vill säga informellt spelarkollektiv. Att dela på kostnader för spelresurser har varit en praxis och har inte skett som ett led i näringsverksamheten, då verksamheten inte bedrivits yrkesmässigt och självständigt i Inkomstskattelagen 13 kap. 1 § mening. De har således inte brutit mot avtalsvillkoret kommersiell användning ("non-commercial use"), men har ändå riskerat sanktioner från Svaranden, när denne valt att tolka alla betalningar och även allt som enligt Svaranden ryms inom "share your content" som ett led i kommersiell verksamhet.

4.2 Avtalsvillkorens strukturella oskälighet och strid mot lag (Grund 3.2).

4.2.1 De avtalsvillkor som är giltiga för Gruppmedlemmarna är de villkor som accepterades vid köpet av Spelet och skapandet av ett Minecraft-konto, eller de villkorsändringar som de senare införts till konsumenternas fördel. För samtliga Gruppmedlemmar är avtalsvillkoren som publicerades på Minecrafts hemsida 28 november 2013 de villkor som de accepterat. Avtalsvillkoren för Gruppmedlemmarna bestod av

- Minecraft Terms of Use. Det centrala avtalet som reglerar parternas rättigheter och skyldigheter (2 sidor) (**Bilaga 1**).
- Brand and asset usage guidelines (2 sidor) (**Bilaga 2**)
- Mojang Terms and Conditions (6 sidor) (**Bilaga 3**)

4.2.2 Minecraft Term of Use avser produkten Spelet Minecraft medan Mojang Terms and Conditions snarast avser internettjänsten Mojang.com. Genomgående är att villkoren är vaga och av Gruppmedlemmarna tolkats så att Mojang accepterat en långtgående rätt för konsumenterna att bygga vidare på Spelet och dela av

spelare skapat innehåll med andra spelare så länge som det inte innefattar oskäligen distribution av den mjukvara/kod Mojang utvecklat eller kommersiell användning av det Mojang har skapat. Det anges även i EULA att avtalsvillkoren är underkastade nationell konsumentlagstiftning och således bara gällande i den omfattning de är förenliga med lag.

4.2.3 2013 års Minecraft Terms of use är påtagligt mer generös för mod-skapare än de vad senare avtalsvillkor anger. Regeln lyder att verktyg du skriver från grunden tillhör skaparen, och mods och plugins tillhör också skaparen som kan göra vad han vill med dem, inklusive erbjuda andra spelare att använda dem. Noterbart är att villkoren inte ställer upp kravet att modden inte får innehålla "en väsentlig del av vår kod" - vilket infördes i 2015-10-27 års versionen och sedan kvarstår. Det innebär att 2013-EULA:n var mer tillåtande gällande vad som klassades som ett spelarutvecklat tillägg, en "mod".

Formuleringen som avses ge Svaranden rätten att ändra avtalsvillkoren är särskilt intressant då de anger olika villkor i Terms and conditions MOJANG.COM ACCOUNT/EULA och Minecraft Terms of Use. Gemensamt för avtalen är dock att de anger oskäligen avtalsvillkor med retroaktiv effekt.

*"We can change these **terms of use** at any time. We don't need to tell you about the changes for them to have effect, and the effect could be retrospective."*

Medan MOJANG.COM ACCOUNT/EULA modererar rätten till ändring av avtalsvillkoren till att vara beroende av överensstämmelsen med lag. Men tydligt skiljer på användningen av Spelet och webbtjänsten.

- We may also change this EULA from time to time but those changes will only be effective to the extent that they can legally apply. For example if you only use the Game in single player mode and don't use the updates we make available then the old EULA applies but if you do use the updates or use parts of the game that rely on our providing ongoing online services then the new EULA will apply. In that case we may not be able to / don't need to tell you about the changes for them to have effect so you should check back here from time to time so you are aware of any changes to the EULA. We're not going to be unfair about this though - but sometimes the law changes or someone does something that affects other users of the Game and we therefore need to put a lid on it.

Olikheten i avtalsvillkor ska därför tolkas så att en spelare inte är skyldig att acceptera några nya villkor om de inte använder tjänsten Mojang.com.

4.2.4 2013 års EULA var förhållandevis kort och tydlig med innebörden att icke

kommersiell användning var tillåten samt att konsumenterna inte fick distribuera spelet, sälja spelinnehåll som gav fördelar för pengar eller motsvarande, eller ge orättvisa fördelar i spelvärlden. Avtalet tillämpades dock inte, vilket möjliggjorde att det etablerades en praxis med innebörden att det växte fram mycket spelarutvecklat innehåll som finansierades av andra Spelare. Senare EULA införde villkorsändringar som synes ge oinskränkt kontroll åt Svaranden/Microsoft över vilket användargenererat innehåll som var godkänt, vilket inneburit att annat när som helst kan förbjudas. Den stora skillnaden för spelarna/Gruppmedlemmarna är att de nya villkoren kommit att tillämpas på ett godtyckligt sätt som försvårat för Spelare att publicera utvecklat material, med följd att samtliga Gruppmedlemmars tillgång till sådant material minskat.

4.2.5 Avtalsändringarna som Svaranden ensidigt infört från 2015-01-23 när Microsoft införs som part och framåt framgår av **Bilaga 5**.

De villkor som påstås gälla för Gruppmedlemmarna 2026 är betydligt mer omfattande (från 10 till 128 sidor avtalstext) och begränsar Gruppmedlemmarnas och andra konsumenters användning av Spelet och utgörs av följande:

- EULA 2026 (3 sidor) (Bilaga 9)
- Minecraft Usage Guidelines 2026 (6 sidor) (Bilaga 10)
- Minecraft Community Standards (2 sidor) (Bilaga 13)
- Mojang Account Terms (6 sidor) (Bilaga 31)
- Microsoft Privacy Statement (62 sidor) (Bilaga 11)
- Avtal för Microsoft tjänster MSA 2025 (33 sidor) (Bilaga 8)
- Xbox Terms of Use (tillämpas på samtliga konsumenter oavsett om de använder Xbox eller inte) (2 sidor) (Bilaga 12)
- Xbox Community Guidelines (7 sidor) (Bilaga 15)
- Digital Safety at Xbox (2 sidor) (Bilaga 32)
- Microsoft Terms of Use (5 sidor) (Bilaga 27)

4.2.6 Avtalsvillkoren är väsentligt mer omfattande, komplexa och svårtolkade för en konsument än de som godkänts vid köpet av Spelet. De nya avtalsvillkoren inför

även Microsoft som ny avtalspart. Det gamla Mojang-avtalet avseende Mojang konto var ett enda kort dokument på några sidor. Microsoft-avtalet utgörs av 33 sidor med tjänstespecifika villkor, separata policydokument som inkorporeras genom hänvisning, och ett virrvarr av externa URL:er som också påstås utgöra avtalsinnehåll. Det finns ingen sammanställning eller tydlig hierarki mellan de olika avtalsdokumenten som hjälper konsumenten att förstå vilka villkor som görs gällande eller hur de tolkas. Konsumenten kan därför i praktiken inte överblicka vad som faktiskt påstås utgöra avtalsinnehåll, än mindre har det presenterats tydligt för dem, eller funnits tillgängligt för referens när ändringar påstås ha införts. De olika avtalen har olika innehåll vilket gör att det i praktiken är omöjligt för en konsument att veta hur denne ska invända mot hur Svaranden tillämpar villkoren.

I avtalsvillkoren framgår att Svaranden endast har rätt att häva/säga upp (termination) avtalet vid direkta brott mot avtalet. Kontoavstängning medför med de nya villkoren förverkande av spelkonton och därmed ingen fortsatt tillgång till Spelet. Microsoft-avtalet anger explicit att avstängning av kontot kan innebära förverkande av innehållslicenser, prenumerationssaldon och associerat innehåll. Mojang-avtalet saknade denna typ av förverkandemekanism, men har i praktiken tillämpats ändå av Svaranden.

Svaranden har även behållit köpeskillingen (och rätten att använda Gruppmedlemmarnas personuppgifter och skapade "innehåll", men har själv bekräftat att leveransen ersattes med ett strukturellt annorlunda produkt/tjänst (Microsoft-konto-bundet, telemetri och användning av konsumenternas data). Detta utgör ett erkänt olovligt återtagande av den ursprungliga varan och utgör därför även en obehörig vinst.

- 4.2.7 Usage Guidelines (**Bilaga 10**) anger uttryckligen att ändringar träder i kraft nästa gång konsumenten använder spelet och försöker därmed skjuta över ansvaret för att informera om och bevara avtalsvillkoren på konsumenterna. Usage Guidelines anger bland annat ett detaljerat ramverk för serveroperatörer som tillåter indirekt "monetarisering" (att ta betalt i någon form), men den ges i dolda klausuler och dokument som Compass Brand Guidelines (Bilaga 40) som är dolt från

allmänheten och Mojang/Microsoft kan dra tillbaka när som helst och utan förvarning, vilket är en kritisk svaghet för spelare som även är serveroperatörer som investerat i sin infrastruktur, och därför radikalt minskar incitamentet för oberoende utveckling.

- 4.2.8 Automatiska programuppdateringar är med de ändrade villkoren obligatoriska då tillgången till tjänsten nu faller under Microsofts tjänsteavtal där de beskrivs som prenumerationer (Bilaga 8). Microsoft förbehåller sig där rätten att automatiskt uppdatera, ändra konfiguration och till och med hindra åtkomst till tjänster och hårdvara via uppdateringar - inklusive att blockera obehörig kringutrustning till Xbox. Mojang-avtalet innehöll inget liknande. Att inte längre använda onlinefunktionen för att spela är i det här sammanhanget samma sak som att förlora tillgången till spelet då det varit den egenskap som gjort spelet populärt. Men konto-konstruktionen gör att Svaranden inte heller tillåter att Gruppmedlemmarna spelar utan att vara anslutna till någon av Svaranden eller Microsofts tjänster, vilket innebär att de helt förlorat tillgång till Spelet.
- 4.2.9 Svaranden har i strid med 2 kap 1§ DavtL och 5-10 och 22 §§ MFL inte lämnat relevant information till Gruppmedlemmarna innan påstådda nya avtal ingåtts, vilket vilselett dem avseende leveransvillkor och konsumenternas rättigheter i enlighet med gällande lag då Mojangs rätt att ändra avtalsvillkor inte varit ett skäligt avtalsvillkor och därtill är otydligt och svårtolkat. Svarandens affärsmetod har bestått i att ange vaga licensvillkor som ändras utan att Gruppmedlemmarna kan invända, vilket utgör en vilseledande affärsmetod i enlighet med artikel 7.1 och 7.4 Europaparlamentets och rådets direktiv 2005/29/EG om otillbörliga affärsmetoder. Affärsmetoden är vilseledande då näringsidkaren utifrån sammanhanget underlåter att lämna väsentlig information, återger det på ett tvetydigt, oklart eller olämpligt sätt, eller inte anger affärsmetodens kommersiella syfte. Effekten av de otydliga avtalsvillkoren har för Gruppmedlemmarna varit att de försatts i en situation där de inte vet vad som utgör tillåten användning användningsvillkoren varit otydliga och förändrats vilket fråntagit dem rättigheter i egenskap av konsument. Osäkerheten har medfört att de inte kunnat fatta beslut i form av krav på åtgärder, information och skadestånd, då Svarandens

regler varit ägnade att vilseleda dem och försvåra utövande av deras konsumenträttigheter.

4.2.10 Konsumenternas motpart uppges från januari 2015 (Bilaga 35) förutom Mojang även vara Microsoft, med följd att Gruppmedlemmarna påstås vara och behandlas som om de är bundna av de nya av Svaranden ensidigt utökade avtalspaketet som i sin nuvarande form anges i 4.2.5. Ändringen genomfördes utan att Gruppmedlemmarna informerades eller gavs någon möjlighet att invända förutom att förlora tillgång till Spelet. Att en näringsidkare inför så omfattande och svåröverskådliga villkor för konsumenterna måste i sig anses vara oskäligt då det skapar osäkerhet och svårighet för konsumenterna att hävda sina rättigheter.

4.2.11 Avtalsändringarna bryter mot Lag om avtalsvillkor i konsumentförhållanden (1994:1512) då Svaranden infört avtalsändringarna utan att informera konsumenterna eller inhämta deras uttryckliga samtycke, då de ensidigt genomfört väsentliga ändringar i de licens- och andra avtal som reglerar konsumenternas/ Gruppmedlemmarnas användning av Spelet, jämfört med villkor de accepterade vid köpet. De ändringar som Svaranden infört är obalanserade till konsumenternas nackdel varför Gruppmedlemmarna i enlighet med har rätt kräva att de ursprungliga villkoren ska gälla. Ändringarna och deras tillämpning är även oskäliga för en konsument, särskilt barn och strider mot 10, 11 och 13 §§ i Lag om avtalsvillkor i konsumentförhållanden (1994:1512), implementering av EU-direktivet om oskäliga villkor i konsumentavtal (93/13/EEG), Marknadsföringslagen implementering av EU-direktiv 2005/29/EG om otillbörliga affärsmetoder och EU-direktiv 2011/83/EU om konsumenträttigheter. Mojang har inte motiverat ändringarna i användarvillkoren är skäliga genom att visa att de beror på lagändringar eller att någon spelare angripit annan spelare s.k. "griefing" som skulle motivera ändringarna.

4.2.12 Ändringarna har inte varit sakligt motiverade, och försämringen för konsumenterna är väsentlig samtidigt som Gruppmedlemmarna inte har informerats eller getts möjlighet att häva köpet eller få annan kompensation. Att

ändringarna införts trots att Svaranden varit medveten om att en stor del av Spelarna var barn och unga och därför hade svårt att hävda sina rättigheter när de infördes, förstärker otillbörligheten i Svarandens agerande.

#### 4.2.13 Utformningen och tillämpningen av avtalsvillkoren strider även mot

Europaparlaments och rådets förordning (EU) 2022/2065 om en inre marknad för digitala tjänster och om ändring av direktiv 2000/31/EG, det som i dagligt tal kallas för Digital Services Act (DSA) eller på svenska, Förordningen om digitala tjänster. DSA som trädde i kraft 16 november 2022 och fick full verkan i februari 2024 är tillämplig då Minecraft innehåller multiplayer-servrar, Chattfunktioner, och hosting för användargenererat innehåll. DSA ställer bland annat krav på att konsumentens avtalsvilja ska vara verklig och informerad och att det finns skydd mot godtycklig tillämpning av avtalsvillkor. DSA slår även fast att Plattformer inte kan kringgå lag genom sina villkor och att grundläggande rättigheter och konsumentskydd gäller oavsett avtalsvillkor samt att Avtalsvillkor inte får urholka lagstadgat skydd.

Konsekvensen är att Svaranden måste inhämta verklig accept på avtalsändringar eller förändringar i tjänsten. Därtill krävs att Svaranden

- Tillämpar villkor konsekvent och proportionerligt
- Motiverar beslut om borttagning, avstängning eller begränsning
- Ger konsumenten möjlighet att överklaga

#### 4.2.14 DSA's artikel 17 kräver att plattformer ger användare ett specifikt och motiverat beslut när deras innehåll tas bort, begränsas eller kontot stängs av, inklusive information om överklagandemöjligheter.

Microsofts tjänsteavtal nämner att överklagandeprocesser finns men hänvisar bara till externa URL:er. EULA:n ger Mojang/Microsoft en i det närmaste obegränsad rätt att ta bort innehåll "efter eget gottfinnande" utan krav på motivering eller möjlighet att få rättelse. Den formuleringen är direkt oförenlig med DSA artikel 17 för plattformer som faller under förordningens tillämpningsområde.

För en konsument som stängs av från sitt Microsoft-konto och förlorar åtkomst till köpta spel och sparade filer är det oklart vilket konkret överklagande-förfarande som gäller och inom vilken tidsfrist Svaranden/Microsoft måste svara.

4.2.15 DSA artikel 25 förbjuder gränssnittsdesign och avtalsvillkor som vilseleder användare eller hindrar dem från att fatta fria och informerade beslut.

Här finns flera potentiella problem i avtalsdokumenten. Systemet med fyra till fem parallella dokument med olika ändringsregler och olika rättslig tyngd gör det i praktiken omöjligt för en genomsnittlig konsument att överblicka vilka villkor denne faktiskt anses vara bunden av. DSA:s krav på klarhet och begriplighet talar starkt mot den strukturens giltighet. Mojang-kontomigrationens koppling till Microsoft-kontot, som innebar att användare tvingades acceptera ett väsentligt bredare avtalspaket för att behålla tillgång till redan köpta spel, aktualiserar även avtalsändringarnas ogiltighet enligt 36§ AvtL, då det inte lämnats någon saklig motivering (**Bilaga 19, 30, 38**).

#### 4.3 Utveckling av grunderna för oskälighet 3.3

4.3.1 I 2015-EULA:n angav Mojang att ändringar ska meddelas i förväg (vilket inte skett) och att de bara gäller i den utsträckning lagen tillåter. Det var en relativt förhållandevis balanserad skrivning som nu inte kvarstår. I de nu gällande avtalsvillkoren gäller tre parallella ändringsregimer. EULA:n medger ändringar med förvarning, men ännu större påverkan har reglerna under rubriken "All användning" där det slås fast att alla behörigheter och samtycken kan återkallas "när som helst om vi anser att det är lämpligt att göra det eller om vi inte gillar det du håller på med." Det ger Svaranden obegränsad och oskälig rätt riktad direkt mot spelare som använder eller utvecklar innehåll i Spelet, utan något krav på förvarning, skäl eller kompensation.

En serveroperatör som byggt upp en community under de tillåtna ramarna i Usage Guidelines har alltså inget rättsligt skydd mot att dessa regler dras tillbaka utan varsel. På samma sätt kan Gruppmedlemmar som använt en server då stängas av från Servern. Det var ett problem redan med de ändringar som infördes 2015 men är nu mer explicit formulerat.

- 4.3.2 Svaranden har inte heller i strid med 9 kapitlet 20§ Konsumentköplagen (2022:260) informerat Gruppmedlemmarna om de ändrade avtalsvillkoren före eller efter utskicket med krav på migration av spelkonton 1 maj 2022. Det har inte framgått vilka förändringar av avtalsvillkoren som skett när Gruppmedlemmarna använt Spelet. Den information om ändringar som lämnats har enbart varit två blogginlägg med hänvisningar av generell karaktär till webbsidor med vad som uppges vara gällande villkor, det kan även noteras att samtliga gällande villkor inte varit samlade.
- Svaranden har inte heller uppfyllt kravet att lämna relevant information innan de påstådda nya avtalen ingåtts. Den information som lämnats brister i tydlighet och förutsägbarhet och har inte heller varit komplett, eller tydligt visat vad ändringarna påstås innebära för Gruppmedlemmarna. Ändringarna av avtalsvillkoren har påverkat möjligheten att använda Spelet på ett sådant sätt att det inte längre överensstämmer med vad som följde av avtalet när avtalet ingicks.
- i) Ändringarna är inte tydliga och klara
  - ii) Ändringarna har inte varit sakligt motiverade
  - iii) Gruppmedlemmarna har inte informerats
  - iv) Försämringen för konsumenterna är väsentlig
  - v) Gruppmedlemmarna har inte getts möjlighet att häva köpet eller få annan kompensation vilket strider mot konsumenträttsliga principer
- 4.3.3 Det ska vid bedömning av otillbörlighet och avtalsvillkorens skälighet härvid noteras att Mojang/Microsofts avtalsvillkor för konsumenter är oförmånligare och ger konsumenterna väsentligt sämre rättigheter än företagsanvändare av Microsoft 365 (**Bilaga 16**), där det framgår att kunderna dels ska informeras om ändringarna dels ges en möjlighet att fortsätta använda den version de godkänt villkoren för.<sup>1</sup> Att Gruppmedlemmarnas rättigheter är svagare än de kommersiella användarnas visar att detta varit Svarandens avsikt.

---

<sup>1</sup> Sid 3-4 Dataskyddstillägg för Microsofts Produkter och tjänster Senast uppdaterat 1 September 2025  
**Bilaga 16**

4.3.4 Svaranden har sedan 2013 infört flera hundra små och stora ändringar av villkoren för att använda Spelet där de större revisionerna finns angivna i **Bilaga 5**.

4.3.5 De avtalsändringar som Svaranden infört har utöver de ovanstående övergripande förändringarna, även genom tillämpning inneburit restriktioner för hur Gruppmedlemmarna får tillgängliggöra och därmed även ta del av självständigt utvecklade tillägg till Spelet. Den sammantagna effekten blir att villkoren avviker väsentligt från förhållandena då köpet ingicks vilket utgör fel i varan/tjänsten. Även om upphovsrättsägare till spel generellt har större möjligheter att reglera vad användarna får göra med spel än rena serverplattformar, men begränsningar i att ta del av och tillhandahålla innehåll och servertjänster kan i sig antas utgöra konkurrensbegränsande plattformsmisbruk i enlighet med utslaget i Comp/C3/37.792 - Microsoft. Spelet fungerar som marknadsplats eller utvecklarplattform, där Svaranden blockerar konkurrerande innehåll genom att införa nya avtalsvillkor och ändra tillämpningen av avtalsvillkoren till Gruppmedlemmarnas nackdel på ett godtyckligt sätt. Ett konkurrensmisbruk är alltid att anse som ytterst riktat mot konsumenterna genom att begränsa Gruppmedlemmarnas valmöjligheter, vilket är oskäligt.

4.3.6 Villkoren för att erbjuda och ta betalt för tillgången till en server, eller så kallade mods skiljer sig mellan de olika avtalen, är motstridiga och svårbedömda för den normale konsumenten särskilt då de är barn, med innebörden att Svaranden anser sig ha obegränsade möjligheter att styra hur Spelet får användas och ett tolkningsföreträde avseende avtalens innebörd. Mojang förbehåller sig också rätten att ensidigt avgöra vad som är en mod och vad som inte är det. Det är en i grunden oprecis och godtycklig rätt som är tydligt till Gruppmedlemmarnas nackdel som är oproportionerlig.

4.3.7 Begränsande regler för servrar och kommunikation.

Regler för serververksamhet och modifieringar är mer detaljerade till nackdel för Gruppmedlemmarna, och det finns numera särskilda "Usage Guidelines" (Bilaga

10) för hur community-innehåll får marknadsföras, visas, monetariseras (erhålla ersättning) och beskrivas.

Till skillnad från tidigare betraktas alla servrar och spridande av något innehåll från spelarna som kommersiella, *“when you decide to share your content you are doing a commercial thing”* oavsett om de har ett kommersiellt syfte eller inte, vilket är en förändring jämfört med äldre tillämpningen där icke-intäktsdrivna servrar var en del av Spelets identitet.

De ändrade villkoren är mycket långtgående på grund av Svarandens definition av vad som anses utgöra kommersiell verksamhet och därför oskäligen.

*“When you decide to share your content with the community (whether you plan to make money off it or not), you are doing what we consider to be a commercial thing. When you do commercial things, you must follow the Commercial Use guidelines.*

*This applies, for example, if you want to set up and run any non-commercial blogs, servers, community forums, fan sites, fan clubs, news groups, events, and gatherings.”* (Bilaga 10)

Innebörden synes vara att ett barn som vill visa slottet de skapade i spelet för sina vänner räknas som “commercial” då de delar innehåll (share your content with the community (sina vänner)) oberoende av om syftet är kommersiellt (whether you plan to make money off it or not).

#### 4.3.8 Begränsningar i rätten att utveckla och använda moddar och plugins.

Moddar är tillägg för programmet som skapats av andra spelare och som kan delas mellan spelarna. Moddar skapar nya upplevelser för Spelarna och har starkt bidragit till Spelets genomslag. Moddar och plugins skapas helt utan att ändra (så kallad hooking) Mojangs egen källkod eller upphovsrättsskyddade tillgångar, koden i dessa plugins samt moddar är därför skaparens egen immateriella egendom. Svaranden saknar därför rättslig grund för att förbjuda användningen och eventuella ersättningar, då avtalsvillkoren synes lämna förutsättningar för moddar så länge de inte innebär oskäligen skada för rättsinnehavarens legitima intressen. Möjligheten att dela på kostnaderna var från början självklar men har senare ändrats vid ett flertal tillfällen, i Mojang EULA 2011/2012 formulerades det enligt nedan.

*"Any tools you write for the game from scratch belongs to you. You're free to do whatever you want with screenshots and videos of the game, but don't just rip art resources and pass them around, that's no fun. Plugins for the game also belong to you and you can do whatever you want with them, including selling them for money. We reserve the final say regarding what constitutes a tool/plugin and what doesn't."*

Formuleringen är i sig är bred och oprecis, men utesluter inte kostnadsdelning, men har i senare versioner har det ändrats till att vara mer detaljerat och begränsande genom att Svaranden definierat allt som kommersiellt. Det har trots det varit en etablerat underförstådd praxis som fortsatt att tillämpas efter att ändringar införts, men då varit helt beroende av Svarandens välvilja.

- 4.3.9 Avtalsvillkorens giltighet kan även starkt ifrågasättas utifrån att "Mods" i sig inte utgör någon kränkning av Svarandens immaterialrätt till Spelet som ger dem rätt att förbjuda Spelarnas åtgärder. I EU domstolens DOM AV 17. 10. 2024 – MÅL C-159/23 har frågan om tolkningen av Artikel 1.1–1.3 i Europaparlamentets och rådets direktiv 2009/24/EG av den 23 april 2009 om rättsligt skydd för datorprogram, ska tolkas så, *att innehållet i de variabla data som ett skyddat datorprogram har lagrat i en dators arbetsminne och använder när programmet körs inte omfattas av det skydd som följer av detta direktiv, i den mån detta innehåll inte möjliggör återgivning eller kan resultera i ett sådant datorprogram i ett senare skede.*

Då det inte sker en förändring eller publicering av Svarandens kod som skulle kunna utgöra ett immaterialrättsligt intrång, och det ligger inom en licenstagares rätt att utveckla självständiga tillägg, kan Svaranden därför inte förbjuda Spelare att skapa och distribuera "Mods" som består i att Modsens kod körs i internminnet parallellt med Spelets kod utan att den kopieras eller förändras. Avtalsvillkor och tillämpning av dem som begränsar Spelares möjligheter att utnyttja vad de skapat strider därför mot licenstagares/konsumenters rättigheter och är ogiltiga.

4.3.10 Detta ska ställas mot att det i EULA från 2025 anges att "Vi äger inte några original som du skapar" vilket måste tolkas som att det fritt kan göras tillgängligt för andra.

Villkoret att det inte får säljas är ett oskäligt villkor antingen enligt 36§ AvtL eller enligt upphovsrätten. I enlighet med recital (skäl) 13 i preamblet till EU Direktiv 2009/24 stadgas att 'the acts of loading and running necessary for the use of a copy of a program which has been lawfully acquired ... may not be prohibited by contract'.

Både svensk § 19 Upphovsrättslagen (1960:729) (URL) och EU:s Infosoc-direktiv gäller att när en upphovsrätts-innehavare frivilligt distribuerat ett exemplar av ett verk, är vidareförsäljningsrätten uttömd. EU-domstolen tillämpade detta i UsedSoft-målet (C-128/11, 2012) där man slog fast att digitala licenser kan vara föremål för uttömning under vissa villkor, vilket gör att villkoret inte kan hävdas. När Gruppmedlemmar hindras från att ta del av innehåll från andra spelare genom att dela på kostnaderna som tidigare varit möjligt, utgör det en direkt begränsning för Gruppmedlemmarna då de inte längre kan komma åt samma innehåll som förut. På samma sätt innebär det en begränsning när visst innehåll producerat av andra spelare inte längre får användas i Spelet.

Ett konkret exemplet är införandet av förbud mot vapen. Mojang började den 10 maj 2023 tillämpa en ny regel som inte fanns i de publika avtalen. Det infördes ett förbud med hänvisning till regler från ett partneravtal under NDA (non disclosure agreement) vilket framgår av utdragen ur avtalen (**Bilaga 21**), och använde de dolda reglerna för att tvinga även de innehållskapare som inte hade partneravtal att ta bort sitt innehåll genom att inte längre göra det tillgängligt för andra spelare i Spelet. På grund av detta kunde spelare inte längre komma åt innehåll som de hade haft i över tio år, utan att Mojang någonsin informerade dem om eller följaktligen fick deras godkännande av de nya dolda reglerna. Detta trots att det gått ut information om att vapen var tillåtna (**Bilaga 25**)

4.3.11 Mojang kräver även en oåterkallelig licens till uppladdat innehåll för användning "as part of our business." Microsoft-avtalet utvidgar detta till att inkludera rätt att använda innehåll i marknadsföring och demonstrationer av tjänsten om det

publicerats offentligt, samt förbehåller dem en separat bred licens specifikt för Xbox-tjänster som täcker "alla sätt och i allt material", vilket är en påtaglig utvidgning som inte är skälig. Det kan även ifrågasättas om avtalsvillkoren är förenliga med specifikationsprincipen i 28§ (URL).

4.3.12 Till bedömningen av oskäligheten i Svarandens avtalsvillkor och tillämpning av dem, ska läggas att Mojang genom sina Partneravtal även tillämpar avtalsvillkor som indirekt påverkar konsumenternas möjlighet att använda Spelet på det sätt de hade rätt att förvänta när de köpte det. Partneravtalen (som inte är tillgängliga för Gruppmedlemmarna, annat än när de kan få del av dem via en partner som bryter mot Svarandens krav på sekretess) gynnar och ger Svaranden, Microsoft och deras partners rättigheter samtidigt som tredjeparts-leverantörer, content creators, får färre begränsningar än andra avseende:

- hur en server kan drivas och finansieras
- moddar och innehåll som kan användas i spelet
- visuellt innehåll, (såsom YouTube videos)

Gruppmedlemmarna och övriga konsumenter har inte tillgång till villkoren, och därmed inte har möjlighet att invända mot dem eller verka i enlighet med dem med följd att de riskerar att få sina konton nedstängda.

4.3.13 Ett exempel är att möjligheten att ta emot betalning blivit helt förbjuden för innehåll som spelarna själva skapat, såsom moddar, oavsett om det funnits ett kommersiellt syfte eller inte. Detta trots att det enligt de senare utgåvorna av avtalen synes medge betalning för tjänster i Spelet. Flera av de mest populära moddarna som används av miljontals spelare har kunnat existera genom någon form av ersättning från andra konsumenter. Mojang tillämpar inte heller reglerna konsekvent och förutsägbart. Förbudet står i stark kontrast till Mojangs officiella Bedrock Marketplace, där de tillåter försäljning mot 66.7% i avgift. (Begränsningen av att mot ersättning för att ta del av vad andra konsumenter skapat fanns inte när gruppmedlemmarna köpte spelet, vilket således utgör en försämring för dem, eftersom de nu i praktiken är hänvisade till det som erbjuds kommersiellt på "Marketplace" eftersom skaparna av innehåll tvingas dit för att inte riskera DMCA-varningar och avstängning från Svaranden).

- 4.4 Tro och heder, avtalsvillkor är ogiltiga på grund av otillbörliga affärsmetoder då de framtvings av näringsidkaren.

Mojang har utformat avtalsvillkoren på ett sådant sätt att de måste ha varit medvetna om att de gjorde det svårt för konsumenterna att hävda sina rättigheter. Det gäller särskilt då en stor del av spelarna och samtliga Gruppmedlemmarna var barn, vilket var väl känt av Svaranden, då spelet i sin utformning och marknadsföring riktade sig mot barn. Genom bristen på tydlighet, inbördes motstridighet och hänvisning till sin uppgivna generositet har de i praktiken gett sig själva tolkningsföreträde som skapat osäkerhet för Gruppmedlemmarna och deras möjligheter att hävda sin rätt som konsument. Svaranden har även medvetet gjort det svårt för Gruppmedlemmarna att veta vilka villkor som gäller för Spelet genom att dölja, inte ge tydlig information om ändringarna, ge åtkomst till tidigare avtalsvillkor eller gett Gruppmedlemmarna praktiska möjligheter att invända mot de nya villkoren. Det framgår även av mejl från Svaranden när frågan ställs

*"Your contract is the new EULA, the old one doesn't apply anymore. You agreed to these terms by using the service."* (Bilaga 19).

Svaret styrker även att Svaranden ensidigt sagt upp avtalet utan att vare sig ange grund eller delge Gruppmedlemmarna om att så skett. Då svaret även står i direkt strid med Svarandens hävningsrätt (Termination) i Terms and Conditions och EULA som svaranden själv utformat, och som förutsätter konsumentens brott mot avtalsvillkoren, visar det ett tydlig avsikt att förleda konsumenterna illojalt. I det aktuella fallet har det inte förelegat något brott mot avtalet eftersom det inte funnits något avtalsvillkor som anger skyldighet för konsumenterna att migrera sina användarkonton till Microsoft.

- 4.4.1 Nedanstående formulering med innebörden att Svarandens insikt i att avtalen med konsumenten är underordnat den konsumenträttsliga skyddslagstiftningen,

utan att det sedan återspeglar sig i utformningen, tillämpningen eller kommunikationen med Gruppmedlemmarna.

*The EULA is subject to any legal rights you might have. Nothing in these terms and conditions will limit any of your rights that may not be excluded under law nor shall it exclude or limit our liability for death or personal injury resulting from our negligence nor any fraudulent representation.*

*We may also change this EULA from time to time but those changes will only be effective to the extent that they can legally apply. For example if you only use the Game in single player mode and don't use the updates we make available then the old EULA applies but if you do use the updates or use parts of the game that rely on our providing ongoing online services then the new EULA will apply. In that case we may not be able to / don't need to tell you about the changes for them to have effect so you should check back here from time to time so you are aware of any changes to the EULA. We're not going to be unfair about this though - but sometimes the law changes or someone does something that affects other users of the Game and we therefore need to put a lid on it.*

Utdrag från avtalsvillkoren EULA 2013-11-27 (Bilaga 3)

4.4.2 Avtalsutformningen utgör ett hinder för Gruppmedlemmarnas utövande av sina rättigheter då det inte utgör tydliga avtalsvillkor utan skapar ytterligare osäkerhet för konsumenterna genom att negativt referera till konsumenträtten och överlåta tolkningen av innebörden till konsumenterna, Svaranden har således medvetet utformat reglerna för att sträcka ut sina egna rättigheter samtidigt som de gjort dem svårbedömda för konsumenterna.

4.4.3 I de villkorsändringar som anges ha införts 2015-10-27 har detta ändrats till att

*Your local law may give you rights that this EULA cannot change; if so, this EULA applies as far as the law allows. Nothing in this license limits our liability for death or bodily injury resulting from our negligence or fraudulent misrepresentations.*

*We may change this EULA from time to time, if we have reason to, such as changes to our games, our practices, or our legal obligation. But those changes will be effective only to the extent that they can legally apply. For example if you use the Game only in single-player mode and don't use the updates we make available then the old EULA applies but if you do use the updates or use parts of the game that rely on our providing ongoing online services then the new EULA will apply. In that case we'll inform you of the change before it takes effect, either by posting a notice on our*

*Website or by other reasonable means. We're not going to be unfair about this though - but sometimes the law changes or someone does something that affects other users of the Game and we therefore need to put a lid on it. [EULA 2015-10-27] (Bilaga 7)*

Ändringen understryker Svarandens avsikt att försvåra för Gruppmedlemmarna genom att i strid med sin tidigare påstådda generositet sträcka ut sina egna rättigheter så lång som möjligt på konsumenternas bekostnad.

- 4.4.4 I och med att ändringen synes förutsätta att villkorsändringarna ska vara framtvingade av lagändringar, ändringar i spelet eller konstaterade missbruk, måste Svaranden som rimlig konsekvens visa vad som föranlett ändringar. Då detta aldrig visats har Svaranden inte efterföljt vare sig lag eller de egna avtalsvillkoren, vilket gör avtalsändringarna till nulliteter.
- 4.4.5 Spelare har fått meddelande om att de bryter mot de ändrade avtalsvillkoren och riskerar sanktioner. I Bilagorna 22, 29, 36 samt 37 finns exempel på meddelanden som skickats till Spelare i syfte att få dem att sluta publicera material som med tidigare avtalsvillkor varit accepterat, vilket styrker att Svaranden agerat illojalt.
- 4.4.6 Samtliga Gruppmedlemmar har oavsett om de fått meddelande om att de riskerar att få sina konton nedstängda, drabbats av osäkerheten avseende deras rättigheter som de ändrade reglerna och tillämpningen av dem orsakat. En orsak till detta att det inte getts någon sammanhängande information vilket fått till följd att uppgifterna om Mojangs åtgärder i stället spritts i olika nätforum. Den osäkerhet som Mojangs tillämpning av reglerna lett till har medfört att Gruppmedlemmarna inte kan använda Spelet på samma sätt som när de ingick köpte Spelet och registrerade sina spelkonton. Ett annat exempel är att tillämpningen av reglerna kan medföra att Gruppmedlemmarna förlorar sina användarkonton och tillgång till Spelet om de utsätts för en så kallad hacking-attack oavsett om den går att lägga konsumenten till last. Svarandens onda tro styrks även av att konton som påståtts vara permanent stängda har kunnat återstartas genom att klagomål öppnades mot Microsoft hos amerikanska Better Business Bureau (BBB). (Bilaga 44)

4.4.7 Vid bedömningen av om Svarandens agerande strider mot tro och heder behöver det ställas i relation till vilka handlingsmöjligheter parterna har. Att stänga ner konton och förhindra användning är en att jämföra med en hävning och förutsätter en rättslig grund. I avtalsvillkoren framgår även att hävning (Termination) endast kan ske vid brott mot avtalsvillkoren. Ett eventuellt hänvisande till etablerad branschpraxis hos IT- eller IT-spelsföretag är inte godtagbar ur konsumentsynpunkt om den är uppenbart ensidig till näringsidkarnas fördel. I de fallen ska istället kriterierna för god yrkessed tillämpas, även då det innebär en avvikelse från etablerad branschpraxis. Även reglerna i KkpL och EU Direktivet om digitalt innehåll (2019/770) måste beaktas för att bedöma om avtalsvillkoren uppfyller kraven på konsumentskydd. Av etablerad rättspraxis följer att en konsument inte kan bindas av diffusa och oprecisa avtalsvillkor eller ändrade villkor utan att ha godkänt dem eller fått del av dem uttryckt på ett klart och tydligt sätt, se (C-26/13 Árpád Kásler mot OTP Jelzálogbank, C-243/08 Pannon GSM och C-96/14 Jean-Claude Van Hove mot CNP Assurances). Svaranden kan inte heller hävda rättigheter som inte är förenliga med lag.

Ett exempel är att Mojang i villkoren för behandling av personuppgifter som gällde fram till 2013-12-09, uttryckligen angav att spelarnas personuppgifter endast skulle behandlas för att fullgöra Mojangs åtagande att tillhandahålla spelet. Det var dessa villkor som Gruppmedlemmarna godkände, eftersom det var de som var gällande vid deras inköp.

*When you purchase a game from us, you fill in your personal/company details. You agree that we store and use your information in our organization to complete the agreement towards you. You have the right, according to the law Personuppgiftslagen (PUL) in Sweden to know about the information registered about you. If it is wrong, insufficient or irrelevant you have the right to make sure that it gets corrected or removed.*

Den avgränsade behandlingen har från 2013-12-09 på ett otydligt sätt expanderat först till en rätt för Mojang att använda uppgifterna i sin verksamhet för att sedan utgöra en generell rätt för Mojang och Microsoft att behandla personuppgifter för tillsynes obegränsade syften som marknadsföring och

utveckling samt att dela personuppgifter med tredje part. Utifrån sekretesspolicyn (Bilaga 11) kan det antas att det sker en kartläggning av Gruppmedlemmarna som inte redovisas öppet.

*Microsoft använder de uppgifter vi samlar in för att ge dig innehållsrika, interaktiva upplevelser. Vi använder i synnerhet uppgifterna till att:*

*tillhandahålla våra produkter, vilket omfattar uppdateringar, skydd, felsökning samt support. Det omfattar även att avslöja uppgifter för andra om så krävs för att tillhandahålla tjänsten eller utföra de transaktioner du begär.*

- förbättra och utveckla våra produkter.*
- anpassa våra produkter och ge rekommendationer.*
- Visa annonser och marknadsföring för dig, vilket omfattar att skicka reklammeddelanden, visa riktad reklam och lägga fram relevanta erbjudanden för dig.*

*Vi använder dessutom uppgifterna till att driva vår verksamhet, vilket inkluderar att vi analyserar våra prestationer, uppfyller våra juridiska skyldigheter, utvecklar vår personal och bedriver forskning.*

*För dessa syften kombinerar vi uppgifter som vi samlar in från olika sammanhang (t.ex. från ditt bruk av två Microsoft-produkter) eller inhämtar från tredje part för att ge dig smidigare, mer enhetliga och anpassade upplevelser, för att fatta välgrundade affärsbeslut och för andra legitima syften.*

*I vår bearbetning av personuppgifter för dessa syften använder vi både automatiserade och manuella (mänskliga) metoder. Våra automatiserade metoder är ofta relaterade till våra manuella metoder. Det kan t.ex. gälla data om vilka knappar du trycker ned på en trådlös Xbox-handkontroll via Xbox-nätverket, spårningsdata när du använder Kinect, samt andra sensoruppgifter som när du använder enheter med relevanta sensorer som mäter antalet steg du tar.*

*Som en del av vårt arbete med att förbättra och utveckla våra produkter kan vi använda dina data för att utveckla och träna våra AI-modeller.*

Ur (Bilaga 11) Att insamlad data används framgår i t.ex. Project Clarity <https://clarity.microsoft.com/pricing> där det uttalas att data inte kommer att delas med tredje part (vilket de förbehåller sig rätten att göra), vilket måste tolkas så att Microsoft använder data för egna kommersiella syften.

Som framgår ovan ger Svaranden sig själv rätt att behandla Gruppmedlemmarnas personuppgifter för ändamål som ligger långt från att tillhandahålla tjänsten och

som snarast gör att personuppgifterna blir en kommersiell tillgång som Svaranden kan exploatera. Tillgången till personuppgifterna är därför att betrakta som en ny form av betalning för att kunna fortsätta använda Spelet. Behandlingen strider även mot GDPRs artikel 5 b då behandlingen bryter mot finalitetsprincipen .

#### 4.5 Otillbörliga affärsmetoder vid tillämpning av avtal

4.5.1 Det otillbörliga i affärsmetoden har bestått i ett hot med innebörden att konsumenter som inte accepterade även Microsofts användarvillkor för tillgång till Spelet samt migrerade sitt användarkonto till Microsoft skulle stängas av från tjänsten med följd att Spelet inte längre skulle gå att använda. Hotet har även inneburit att användare som inte accepterat de nya och väsentligt utökade användarvillkoren och migrerat sitt användarkonto till Microsoft förlorat tillgång till Spelet.

4.5.2 Svaranden har även använt sig av så kallade "dark pattern" i sin kommunikation avseende kontomigreringen till Microsoft. Svaranden har använt sig av emotional steering under kategorin Sturring i EDPB Guidelines 03/2022 (med EDPB:s egen formulering om "patterns ... that strongly influence the users' emotional state ... by making users feel ... safe or rewarded"). Svaranden har här erbjudit en "Migration Cape" (**Bilaga 34**) för att förmå spelare att underkasta sig tvångsmigreringen. Vad som framställs som en belöning är enbart ett försök att maskera tvångskaraktären och framkalla positiv emotionell respons under samtyckesinhämtningen, vilket är noterbart då kampanjen tydligt riktar sig mot barn. Svaranden har själv, i videomaterial om migreringen, skämtsamt beskrivit Migration Cape som en "bribe" (muta), vilket ytterligare understryker att åtgärden var avsedd att förmå spelare att underkasta sig tvångsmigreringen snällare än att utgöra en genuin belöning. (**Bilaga 51**)

4.6 Svarandens ändrade avtalsvillkor och behandling av personuppgifter strider mot GDPR.

- 4.6.1 Gruppmedlemmarna har inte frivilligt gett Mojang rätt att även inkludera Microsoft i behandlingen av deras personuppgifter. Reglering av personuppgiftsbehandling (Privacy policy) ändrades 23 januari 2015 till att förutom Mojang även ange Microsoft som behandlande part (Bilaga 6). Den 29 augusti 2017 infördes länkning till Microsofts privacy policy med innebörden att konsumenterna påtvingats nya villkor från Microsoft avseende regleringen av ansvar och hur Mojang/Microsoft får använda Gruppmedlemmarnas personuppgifter. De ändrade avtalsvillkoren har (2020) krävt migrering av Användar-/kundkonton till Microsoft på väsentligt ändrade villkor för dem som konsumenter. Ändringen är inte skälig då villkoren tagits fram ensidigt, och utan att informera Gruppmedlemmarna som inte getts möjlighet att avstå från att godkänna villkoren på annat sätt än att sluta använda Spelet och således berövas det de köpt.
- 4.6.2 Svaranden uppfyller inte kraven på personuppgiftsansvariga då de inte underlättar för Gruppmedlemmarna att utöva sina rättigheter genom att uppställa oproportionerliga krav för att de registrerade ska kunna utöva sina rätt att i enlighet med GDPR Art 15 få utdrag på hur deras personuppgifter behandlas.
- 4.6.3 Förändringen av användarvillkor har inneburit att konsumenternas i strid med konsumenträtten och principerna i GDPR tvingats att acceptera en behandling av deras personuppgifter utanför EU för att kunna fortsätta använda Spelet. Då konsumenterna påtvingats och befunnit sig i en situation där de inte haft ett fritt val kan de inte anses ha ingått ett giltigt avtal eller lämnat ett samtycke till behandlingen som ger Svaranden rätt att införa nya parter som behandlar personuppgifterna. Försämringen består även i att Gruppmedlemmarna får sina personuppgifter behandlade för andra odefinierade syften (förbättra och utveckla produkter, anpassa produkter och ge rekommendationer, visa annonser och marknadsföring, visa riktad reklam) än att tillhandahålla Spelet samt att behandlingen av deras personuppgifter sker utanför EU trots att det vid två tidigare prövningar (Schrems I och II) konstaterats att de saknas adekvat skydd

för de registrerade vid behandling i USA. Behandlingen sker således utan rättslig grund.

4.6.4 EU-domstolen har i Schremsdomarna ogiltigförklarat det beslut om adekvat skyddsnivå som tidigare gällde avseende USA. Eftersom ett beslut om adekvat skyddsnivå sedan juli 2020 saknas fick överföringar till USA inte grundas på artikel 45. Ett nytt avtal för överföring av personuppgifter EU-US Data Privacy Framework (DPF) trädde i kraft 10 juli 2023 (över 2 år efter tvångsmigrationen inleddes) men är även det föremål för prövning i målet C-703/25 P och kan förväntas ogiltigförklaras på väsentligen samma grunder som de tidigare besluten.

I artikel 46.1 föreskrivs bland annat att i avsaknad av ett beslut i enlighet med artikel 45.3 får en personuppgiftsansvarig eller ett personuppgiftsbiträde endast överföra personuppgifter till ett tredjeland efter att ha vidtagit lämpliga skyddsåtgärder, och på villkor att lagstadgade rättigheter för registrerade och effektiva rättsmedel för registrerade finns tillgängliga. I artikel 46.2 c stadgas att sådana lämpliga skyddsåtgärder får ta formen av standardiserade dataskyddsbestämmelser som antas av kommissionen i enlighet med det granskningsförfarande som avses i artikel 93.2.

I domen Schrems II underkände EU-domstolen inte i sig standardavtals- klausuler som överföringsverktyg. Domstolen konstaterade dock att de inte är bindande för myndigheterna i tredjelandet. EU-domstolen uttalade därvid att

*"även om det således finns situationer där mottagaren av en sådan överföring, beroende på rättsläget och gällande praxis i det berörda tredjelandet, kan garantera det nödvändiga skyddet av uppgifter enbart med stöd av de standardiserade dataskyddsbestämmelserna, finns det andra situationer i vilka bestämmelserna i dessa klausuler inte kan vara ett tillräckligt medel för att i praktiken säkerställa ett effektivt skydd av de personuppgifter som överförs till det berörda tredjelandet."*

Enligt EU-domstolen är så "bland annat fallet när lagstiftningen i det tredjelandet tillåter att myndigheterna i detta tredjeland gör ingrepp i de registrerade personernas rättigheter avseende dessa uppgifter."

Anledningen till att EU-domstolen ogiltigförklarade beslutet om adekvat skyddsnivå med USA var hur de amerikanska underrättelsetjänsterna kan få åtkomst till personuppgifter. Enligt domstolen kan ingåendet av standardavtalsklausuler inte i sig säkerställa en skyddsnivå som krävs enligt artikel 44 i dataskyddsförordningen, eftersom de garantier som där anges inte tillämpas när sådana myndigheter begär åtkomst. EU-domstolen uttalade därför följande: "Det framgår således att de standardiserade dataskyddsbestämmelser som kommissionen antagit med stöd av artikel 46.2 c i samma förordning endast syftar till att tillhandahålla de personuppgiftsansvariga eller deras personuppgiftsbiträden etablerade i unionen avtalsenliga skyddsåtgärder som tillämpas på ett enhetligt sätt i alla tredjeländer och således oberoende av den skyddsnivå som säkerställs i vart och ett av dessa länder.

Eftersom dessa standardiserade dataskyddsbestämmelser, med hänsyn till deras art, inte kan leda till skyddsåtgärder som går utöver en avtalsenlig skyldighet att säkerställa att den skyddsnivå som krävs enligt unionsrätten iakttas, kan det vara nödvändigt, beroende på den situation som råder i ett visst tredjeland, för den personuppgiftsansvarige att vidta ytterligare åtgärder för att säkerställa att skyddsnivån iakttas". I Europeiska dataskyddsstyrelsens (EDPB) rekommendationer om följderna av domen klargörs att om bedömningen av lagstiftning och praxis i tredjelandet innebär att det skydd som överföringsverktyget ska garantera inte kan upprätthållas i praktiken måste exportören, inom ramen för sin överföring, som regel antingen avbryta överföringen eller vidta lämpliga ytterligare skyddsåtgärder. EDPB konstaterar därvid att "ytterligare åtgärder kan endast anses vara effektiva i den mening som avses i EU domstolens dom "Schrems II" om och i den mån de - ensamt eller i kombination - åtgärdar de specifika brister som konstaterats vid bedömningen av situationen i tredjelandet när det gäller dess lagar och praxis som är tillämpliga på överföringen". Av EDPB:s rekommendationer framgår att sådana ytterligare skyddsåtgärder kan delas in i tre kategorier: avtalsmässiga, organisatoriska och tekniska.

4.6.5 När det gäller avtalsmässiga åtgärder uttalar EDPB att sådana åtgärder "[...] kan komplettera och förstärka de skyddsåtgärder som överföringsverktyget och relevant lagstiftning i tredjelandet tillhandahåller [...]. Med hänsyn till att de avtalsmässiga åtgärderna är av sådan art att de i allmänhet inte kan binda myndigheterna i det tredjelandet eftersom de inte är parter i avtalet, kan dessa åtgärder ofta behöva kombineras med andra tekniska och organisatoriska åtgärder för att tillhandahålla den nivå av uppgiftsskydd som krävs [...]". När det gäller organisatoriska åtgärder betonar EDPB "att välja och genomföra en eller flera av dessa åtgärder kommer inte nödvändigtvis och systematiskt att säkerställa att [en] överföring uppfyller den grundläggande likvärdighetsnorm som krävs enligt EU-lagstiftningen. Beroende på de särskilda omständigheterna kring överföringen och den bedömning som gjorts av tredjelandets lagstiftning krävs organisatoriska åtgärder för att komplettera avtalsmässiga och/eller tekniska åtgärder för att säkerställa en skyddsnivå för personuppgifter som är väsentligen likvärdigt den som garanteras inom EU/EES".

När det gäller tekniska åtgärder påpekar EDPB att "dessa åtgärder kommer särskilt att vara nödvändiga när lagstiftningen i det landet ålägger importören skyldigheter som strider mot garantierna i artikel 46 i dataskyddsförordningens överföringsverktyg och som i synnerhet kan inkräkta på den avtalsenliga garantin om ett i allt väsentligt likvärdigt skydd mot att myndigheterna i det tredjelandet får tillgång till dessa uppgifter".

EDPB uttalar därvid att "de åtgärder som anges [i Rekommendationerna] är avsedda att säkerställa att åtkomsten till de överförda uppgifterna för offentliga myndigheter i tredjeländer inte inkräktar på ändamålsenligheten i de lämpliga skyddsåtgärderna i artikel 46 i dataskyddsförordningens överföringsverktyg.

Dessa åtgärder skulle vara nödvändiga för att garantera en i allt väsentligt likvärdig skyddsnivå som den som garanteras inom EU/EES, även om de offentliga myndigheternas tillgång är förenlig med lagstiftningen i importörens land, där sådan tillgång i praktiken går utöver vad som är nödvändigt och proportionerligt i ett demokratiskt samhälle. Syftet med dessa åtgärder är att förhindra potentiellt otillåten åtkomst genom att hindra myndigheterna från att identifiera de registrerade, dra slutsatser om dem, peka ut dem i ett annat sammanhang eller koppla de överförda uppgifterna till andra datamängder som

bland annat kan innehålla nätidentifierare som tillhandahålls av de enheter, applikationer, verktyg och protokoll som används av registrerade i andra sammanhang”.<sup>2</sup>

Microsofts införande av ytterligare tekniska och organisatoriska skyddsåtgärder för att uppfylla EDPB's krav, EU Data Boundary avser enbart företagstjänster och inte de aktuella tjänsterna för privatpersoner.

4.6.6 Microsoft Corp ska i egenskap av importör av uppgifterna till USA, klassificeras som leverantör av elektroniska kommunikationstjänster i den mening som avses i 50 US Code § 1881 (b)(4). Microsoft är därför föremål för övervakning av amerikanska underrättelsetjänster i enlighet med 50 US § 1881a ("702 FISA") och därmed skyldigt att förse den amerikanska regeringen med personuppgifter när 702 FISA används. EU-domstolen konstaterade i domen Schrems II att de amerikanska övervakningsprogrammen som grundar sig på 702 FISA, Executive Order 12333 (nedan "E.O. 12333") och Presidential Policy Directive 28 (nedan "PPD-28") i den amerikanska lagstiftningen inte motsvarar de minimikrav som i unionsrätten gäller enligt proportionalitetsprincipen. Det innebär att de övervakningsprogram som grundas på dessa bestämmelser inte kan anses vara begränsade till vad som är strikt nödvändigt. Domstolen konstaterade dessutom att övervakningsprogrammen inte ger de registrerade rättigheter som kan göras gällande mot amerikanska myndigheter i domstol, vilket innebär att dessa personer inte har rätt till ett effektivt rättsmedel.

4.6.7 IMY har i beslutet DI-2020-11373 mot denna bakgrund konstaterat att användningen av EU-kommissionens standardavtalsklausuler inte i sig är tillräckligt för att uppnå en godtagbar skyddsnivå för de överförda personuppgifterna.

Microsoft har efter domen i Schrems II infört så kallade Standard Contractual Clauses (SCC) och tekniska åtgärder, dessa har dock av flera Europeiska myndigheter i Tyskland, Frankrike, Nederländerna och Österrike underkänts då de inte ansågs kunna neutralisera risken för amerikansk underrättelseåtkomst

---

<sup>2</sup> EDPB:s Rekommendationer 01/2020, punkt 79; IMY:s översättning.

bland annat eftersom Microsofts möjligheter att påverkas av FISA 702 bedömdes kvarstå trots kryptering. Mojang har inte redovisat på vilket annat sätt de vidtagit skyddsåtgärder för att ge de Gruppmedlemmarna ett adekvat skydd och möjlighet att hävda sina rättigheter på ett effektivt sätt. Gruppmedlemmarna har därför genom Svarandens avtalsändringar och tillämpning fått sämre villkor och möjligheter att tillvarata sina rättigheter. Försämringen har dessutom skett utan att de beretts ett val eller möjlighet att motsätta sig villkoren vilket inte kan ses som samtycke eller frivillig acceptans.

Överföringen av personuppgifter till Microsoft i USA har inte godkänts av kunderna när de köpte Spelet. När Gruppmedlemmarna ingick avtalet var PUL gällande lag, och det har inte skett någon informerad och uttrycklig accept av att uppgifterna behandlas av den nya parten Microsoft för andra ändamål utanför EU. Då förändringen inte föranleddes av någon tvingande omständighet är förändringen inte giltig mot Gruppmedlemmarna. Överföringen av personuppgifter till USA har fram till 2018 skett med Safe Harbour som sedermera underkändes i mål C-362/14 (Schrems I) för att därefter ske med Privacy Shield som 2020 underkändes i mål C-311/18 (Schrems II), varefter SCC Standardavtalsklausuler användes till 2023 då Data Privacy Framework infördes. Det är fortfarande oklart om de registrerade kan utöva sina rättigheter enligt GDPR, men givet att det rättsliga skyddet i USA avser USA-medborgare är det inte visat.

Den domstol, Data Protection Review Court (DPRC) som ska pröva om behandlingen sker i överensstämmelse med adekvansbeslutet kan svårligen sägas vara oberoende då den är den del av USA's justitiedepartement. Inte heller det organ Privacy and Civil Liberties Oversight Board (PCLOB) som bl.a. ansvarar för den årliga granskningen av DPF:s redressmekanismer är i funktion, vilket gör att de registrerade i dagsläget i praktiken alltjämt saknar skydd för sina rättigheter. Frågan om det föreligger adekvat skyddsnivå är för närvarande under prövning av EU-domstolen i (Latombe v Commission (T-553/23)). Det har således saknats såväl rättslig grund som adekvat skyddsnivå för överföringen av personuppgifter.

#### 4.7 Preskription har inte inträtt

4.7.1 Ändringarna av avtalen är och har varit nulliteter och har således aldrig varit giltiga vilket följer av såväl lag som formuleringar i EULA.

4.7.2 Då Svarandens ändringar av avtalsvillkoren och deras tillämpning bryter mot lag som syftar till att skydda konsumenter kan preskription inte åberopas. Gruppmedlemmarna har därtill inte informerats om avtalsändringarna eller haft någon praktisk möjlighet att invända mot dem.

4.7.3 Gruppmedlemmarnas talan avser pågående överträdelser av konsumentskyddslagstiftning som genom kontinuerliga ändringar och tillämpning vållat Gruppmedlemmarna skada varje dag ogiltiga avtalsändringarna består. Personuppgifter överförs därtill löpande vilket ytterligare styrker att brotten mot lag och avtal är perdurerande. På samma sätt har avtalsvillkorens oklarhet och ogrundade hot om sanktioner gjort att tjänster från andra Spelare inte publicerats och har därför löpande berövat Gruppmedlemmarna rättigheter, samtidigt som de även utan rättslig grund riskerat eller fått sina spelkonton avstängda.

4.7.4 Då det rör sig om ett perdurerande avtalsförhållande där Svaranden fortfarande tillämpar de otillbörliga villkoren kan preskription inte inträda när avtalsändringarna först publicerades. Den kan heller inte räknas från när Gruppmedlemmarna fick del av ändringarna, då de varken mottagit något meddelande eller godkänt ändringarna. Preskription börjar därför normalt löpa från varje ny skadegörande handling, inte från den ursprungliga avtalsändringen. Varje gång Svaranden tillämpar ett ogiltigt villkor mot Gruppmedlemmarna uppstår en ny skada med en ny preskriptionsfrist. Svarandens ändrade avtalsvillkor har sådana konsekvenser för Gruppmedlemmarnas kollektiva rättigheter som konsumenter vilket innebär att överträdelsen måste ses som en kontinuerligt skadegörande handling, se NJA 2018 s. 103 och NJA 2018 s. 793. Skadeståndsanspråket preskriberas därför löpande med en preskriptionstid från varje överträdelse och skadetillfälle. Då Svaranden synes anse att avtalen förnyas

vid varje inloggning, utgör således den senaste inloggningen dies a quo, med innebörden att preskription inte inträtt för några skador. Att preskriptionstiden därför inte ska räknas från när en avtalsändring skedde utan när Gruppmedlemmarna lider en skada eller när Svaranden borde ha vidtagit en rättande åtgärd får stöd i NJA 1987 s. 243,

- 4.7.5 I enlighet med 33 § KöpL kan en säljare inte åberopa att köparen inte reklamerat i tid om säljaren handlat i strid mot tro och heder. Svaranden kan inte åberopa preskription för avtalsändringar som inte kommunicerades till konsumenterna, utan enbart anslogs. En preskriptionsfrist kan därför inte börja löpa förrän den skadelidande haft rimlig möjlighet att känna till sin fordran. Migrationen av användarkonton till Microsoftkonton utan möjlighet för Gruppmedlemmarna att invända utan att förlora tillgång till Spelet avslutades 19 september 2023, med följd att det utgör dies a quo för Gruppmedlemmarna. Preskriptionsfristen kan således räknas först från när reglerna aktivt tillämpas mot Gruppmedlemmarna.
- 4.7.6 Svaranden har inget effektivt sätt för Gruppmedlemmarna att reklamera eller ställa frågor om de ensidigt införda ändringarna, de ärenden som skickas in i deras s.k. "Ticketsystem" (ärendehantering på webbsida där Gruppmedlemmarna inte kan följa sina ärenden) avslutas automatiskt och/eller renderar inte svar. Svaranden tillhandahåller inte heller någon e-postadress eller telefonnummer vilket gör att de inte uppfyllt kraven i 2kap 2§ DavtL jämte 22a § i MFL. Svaranden har med ändringarna utan saklig grund begränsat vad kunderna kan göra och publicera i spelet, med följd att kunderna inte längre kan ta del av innehåll skapat av andra spelare och att deras eget nedlagda arbete inte längre får delas med andra eller användas i Spelet. Förändringarna har medfört en medveten försämring till skada för konsumenterna som de inte haft anledning att påräkna utifrån det avtal de accepterat och den konsumentskyddslagstiftning som varit gällande.
- 4.7.7 Då Svaranden även försvårat möjligheterna att ta del av tidigare avtalsversioner och ändringar i efterhand, och medvetet tillämpar reglerna i strid med konsumenternas rättigheter är det i enlighet med 33 och 36§§ AvtL oskäligt och

stridande mot tro och heder att hävda att preskription ska räknas från den tid då Svaranden vidtog åtgärden. I vilket fall ska preskription inte räknas från annan tid än den Svaranden kan visa att gruppmedlemmarna informerats, getts praktisk möjlighet att invända mot ändringarna och/eller kräva rättelse.

4.7.8 Konsumenterna har inte kunnat reklamera mot felen, då det inte varit enstaka tydliga förändringar utan snarast varit osäkerheten i avtalets innebörd som påverkat Gruppmedlemmarna avseende vad de kan göra utan att riskera sanktioner. Näringsidkaren har inte tillhandahållit något effektivt sätt för konsumenterna att genomföra reklamation, och har heller inte informerat Gruppmedlemmarna om ändringarna trots att de förbehåller sig rätten att använda deras personuppgifter.

4.7.9 När konton stängts ner har det inte erbjudits någon avhjälpande eller kompensation. Då fråga om det framställts har den besvarats nekande med hänvisning till de "nuvarande" avtalsvillkoren, trots att det inte visats att konsumenten varit vållande. (Bilaga 19, 30, 38, 49, 55)

Gruppdeltagarna har lidit skada genom att avtalsvillkoren och dess tillämpning efter Microsofts köp av Mojang 2014, med införande av Microsoft som part 2015 förändrat vad Gruppmedlemmarna kan göra med Spelet.

Gruppmedlemmarna har inte informerats eller beretts någon möjlighet att ta ställning till avtalsändringarna eller erhålla kompensation för dem. Ändringarna har på ett negativt sätt påverkat kundernas möjligheter att använda spelet jämfört med villkoren vid köpet. Förändringarna kan indelas i 7 kategorier.

4.7.9.1 Förändringar som påverkar konsumenternas möjlighet att hävda sina rättigheter.

4.7.9.2 Förändringar som ensidigt inför nya avtalsvillkor som påverkar spelets funktioner eller Gruppmedlemmarnas möjlighet att använda spelet, till exempel genom att begränsa möjligheterna att ta del av eller dela med sig av spelarutvecklat innehåll genom att införa begränsningar i vilka ändringar och

tillägg användarna kan göra i spelet, eller i hur de kan interagera med andra spelare till exempel genom att använda så kallade mods.

- 4.7.9.3 Förändringar som innebär att konsumenter på grund av sin användning av programvaran förändras till att omfattas av villkoren för näringsidkare.
- 4.7.9.4 Förändringar som innebär att kunderna inte längre kan använda spelet, då spelkonton kan stängas av.
- 4.7.9.5 Förändringar som inför Microsoft som konsumenternas motpart.
- 4.7.9.6 Förändringar som innebär att kundernas personuppgifter behandlas på ett annat sätt än de vid köpets ingående accepterat.
- 4.7.9.7 Svaranden har även reglerat möjligheten att dela och ta del av andra Spelares utvecklade tillägg, så kallade "Mods" på olika sätt över tid. För Gruppmedlemmarna är det här en viktig fråga då friheten att skapa, dela och ta del av vad andra spelare skapat varit en viktig drivkraft och motivator för att använda Spelet. Det är även en egenskap som Svaranden marknadsfört som en "Java edition feature". I avtalsversioner efter 2015 tillåts inte längre att mods innehåller särskiljande egenskaper som t.ex. ökad snabbhet eller vapen om de inte anser att det stämmer överens med Mojangs eller Microsofts värdegrund.

Då värdegrund inte är definierat eller tydligt kan detta inte tillämpas mot Gruppmedlemmarna.

Mojang tillåter inte heller att "modden" monetariseras (säljs eller kräver avgift) utan särskilt tillstånd. Även konsumenter som delar på kostnaderna för en server riskerar därför att bryta mot villkoren även om det inte finns ett kommersiellt syfte.

- 4.8 Svaranden var medveten om att Spelarna var barn eller unga när avtalsändringarna skedde och att det därför var sannolikt att Gruppmedlemmarna skulle ha svårt att bedöma konsekvenserna och utmana

ändringarna då de inte var klara, begripliga och kommunicerats på ett åldersanpassat sätt. Ett tydligt exempel på att Svaranden varit medveten om och direkt riktat sig mot barn är den Migration Cape som erbjöds för att förmå spelare att flytta sina användarkonton till Microsoft.

Med anledning av det, utgör alla ändringar i spelet och hur det kan användas utifrån de nya avtalsvillkoren, fel i produkten då de direkt eller indirekt påverkat Gruppmedlemmarnas möjligheter att använda produkten. Gruppmedlemmarna har då enligt 34§ KöpL. rätt att begära avhjälpande av felen som är väsentliga, ett avhjälpande skulle därför innebära att tidigare rättigheter för Gruppmedlemmarna återställs, vilket ska innefatta nedstängda eller förlorade spelarkonton.

#### 4.9 Skadestånd (grund 3.7)

4.9.1 Ett skadestånd ska bestämmas till 15 000 kronor per Gruppmedlem eller ett sådant belopp som skäligen bestäms av rätten i enlighet med 35 kap 5§ RB för den skada de vållats genom de införda ändringarna i tjänsten som påverkar behandlingen av deras personuppgifter och hur de kunnat använda Spelet. Skadeståndsskyldigheten för integritetsskadan de vållats av personuppgiftsbehandlingen följer av art. 82 GDPR (Dataskyddsförordningen), då den påtvingade migrationen av personuppgifter till Microsoft inneburit att deras personuppgifter nu används för andra ändamål än Gruppmedlemmarna frivilligt accepterat samt att personuppgifter överförts till USA där Gruppmedlemmarna inte har samma rättsliga skydd som inom EU. Vid bestämmande av skadeståndet ska det beaktas att avtalet med konsumenterna framkallats med tvång, avsett personuppgifter för barn och att de villkor de tvingats acceptera medfört att deras personuppgifter används för andra och betydligt mer integritetskränkande syften än de som ursprungligen accepterades. Villkorens utformning gör att utgångspunkten måste vara att Svaranden kartlagt Gruppmedlemmarna sedan de var barn.

4.9.2 Genom ändringen av Svarandens behandling har Gruppmedlemmarna berövats kontrollen över sina personuppgifter, och de har använts för Svaranden och dess

ägares ekonomiska vinning. Svaranden har genom sitt handlande visat att de inte efterkommer skyldigheten i artikel 12 p2 GDPR då de inte underlättar för de registrerade att utöva sina rättigheter enligt GDPR då de ställer sådana krav på uppgifter för att lämna ut artikel 15 utdrag att de registrerade inte kan efterkomma dem. **(BILAGA 20)**

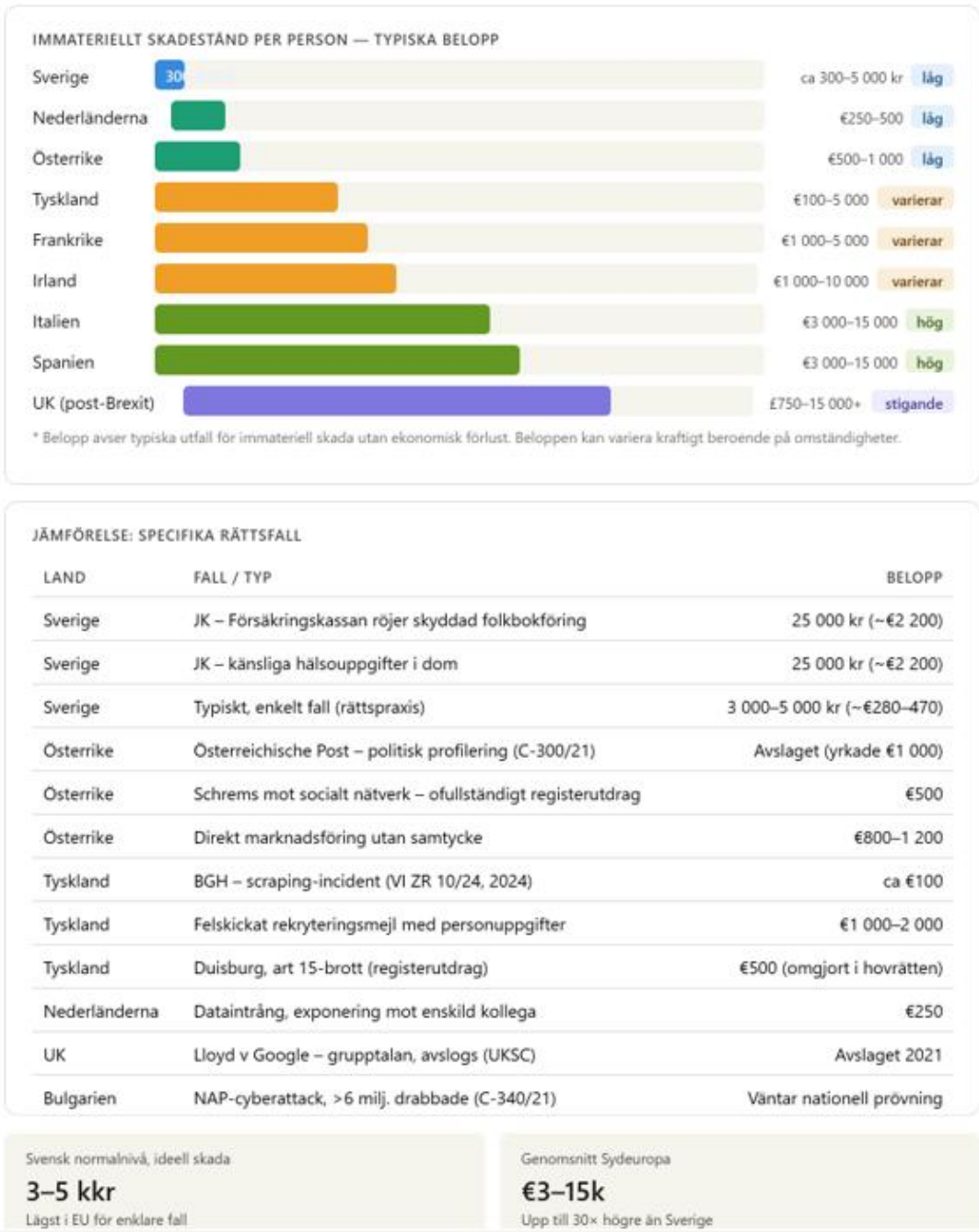
4.9.3 Då den nuvarande behandlingen av personuppgifter sker utan ett giltigt godkännande av avtalsvillkoren eller samtycke bryter Mojang mot artiklarna 6-8 i GDPR. Ett skadestånd för otillåten behandling av personuppgifter måste ta i beaktande att behandlingen sker genom ett medvetet risktagande där det finns en tydlig ekonomisk vinning. Den praxis som hittills gällt i Sverige (NJA 2013 s. 1046 då PUL var gällande lag) avseende ersättning kan inte längre anses vara relevant och spegla intentionerna vid införande av GDPR. Förutom att det har det förflutit 13 år sedan domen, där penningvärdet påverkats av väsentlig inflation, samtidigt som införandet av GDPR haft avsikten att skadestånd ska fungera avhållande. Det kan därför även ifrågasättas om HD's värdering av skadevärdet efter införande av GDPR fortfarande är relevant. Det kan ifrågasättas om den etablerade nivån på skadestånd för kränkningar av den personliga integriteten lever upp till principerna om likvärdighet och effektivitet, då det är tydligt att nivåerna på skadestånd är betydligt högre i andra EU-länder. Skadan för Gruppmedlemmarna kan inte anses vara mindre än det hade varit om talan väckts i en annan EU-stat, då skadan till sin natur inte följer nationsgränserna.

4.9.4 BGH, den federala tyska domstolen har också i BGH VI ZR 10/24 "Facebook Scraping-fallet" kommit fram till att det föreligger en skada enbart genom att de registrerade förlorar kontrollen över sina uppgifter även om det inte kan visas en monetär skada. Den beloppsbegränsning som infördes i och med domen är dock inte relevant då den enbart avsåg triviala och allmänt tillgängliga uppgifter som är allmänt tillgängliga. I det aktuella fallet har Gruppdeltagarna kartlagts under flera år där demografiska uppgifter och användardata kopplats ihop med uppgifter om användarbeteende vilket innebär en djupgående kartläggning av de registrerade som troligen även använts för att träna AI.

Eu domstolens utslag i C-340/21 VB v. **Natsionalna agentsia za prihodite** (AG Pitruzzellas förslag, är relevant då den slår fast att rädsla för framtida missbruk är ersättningsgill och att det föreligger en culpapresumtion på personuppgiftsansvarig). Svaranden kan i enlighet med sina ensidiga villkor förväntas ha behandlat uppgifterna på ett sådant sätt som Gruppmedlemmarna inte har någon kontroll över. Då det även enligt avtalet är möjligt att uppgifterna överförts till tredje part utanför de registrerades kontroll är detta en väsentlig risk.

I de Irländska fallen Kaminski v Ballymaguire Foods AA Ireland Ltd. (2023) tillerkändes de registrerade £2000 för att personuppgifter användes för annat ändamål (i utbildningssyfte) respektive McCabe v AA Ireland Ltd (2024) där det utdelades €5 500 för en liknande typ av överträdelse.

Nedan finns en jämförelse av skadeståndsnivåer inom EU.



Källor:

Noerr damages tracker <https://www.noerr.com/en/topics/gdpr-damages-tracker>

Mona Naomi Lintvedt Putting a price on data protection infringement" – Oxford Academic / IDPL (2022)

Shu Li Compensation for non-material damage under Article 82 GDPR: A review of Case C-300/21

- 4.10 Nio försvårande omständigheter i Svarandens bristande efterlevnad av PUL/GDPR som ska beaktas vid bestämmande av skadestånd
- 4.10.1 (i) Recidivism - Microsofts dokumenterade historik (FTC COPPA \$20 M 2023)
- 4.10.2 (ii) Tvång - verkställt via nedstängning av spelkonton
- 4.10.3 (iii) Minderåriga - andelen vid avtalsingåendet (9 kap. FB)
- 4.10.4 (iv) Volym - över 4 000 [KB1.1]medlemmar, miljarder i total migrationsvolym
- 4.10.5 (v) Varaktighet - ~3 år (2020 12 01 till 2023 09 19)
- 4.10.6 (vi) Ekonomisk vinst - telemetri, Xbox Live konvertering, AI träning
- 4.10.7 (vii) Riktad manipulation mot barn - Migration Cape som dark pattern typen emotional steering under kategorin Stirring i EDPB Guidelines 03/2022; bryter mot UCPD art. 5.3 + 6 + 7 (sårbar konsumentgrupp + vilseledande), MFL 5, 7, 8, 10 §§, GDPR art. 7.4 (frivillighet utesluts av belönings /bestraffningsmekanismen), GDPR art. 8 + recital 38/58 (barns samtycke), barnkonventionen art. 3, 13, 16, 17 (SFS 2018:1197) samt WP29 Opinion 2/2009 om barns personuppgifter och IMY:s vägledning om barns personuppgifter (krav på särskilt skydd vid behandling av barns data, jfr även EDPB Guidelines 05/2020 om samtycke och kopplingsförbud i art. 7.4).
- 4.11 (viii) Refusal to engage / corporate stonewalling mönster, medvetet motarbetetande av de registerades möjlighet att tillvarata sina rättigheter. Detta är dokumenterat i Microsoft Commercial Escalations ärendet 11259545 (oktober 2023, Bilaga 19), där Microsoft Relationship Manager Mario Montoya efter att ha erkänt unilateral substitution av perpetuell licens ("the old one doesn't apply anymore") avslutar med "I will take no further action on the matter, and will no longer be responding to any further email communications concerning your request". Detta är dokumentation av en näringsidkares systematiska vägran att engagera med berättigade konsumentförfrågningar om avtalsförhållandet efter att grundläggande avtalsändring genomdrivits. Ytterligare exempel på samma vägran att besvara konsumenters förfrågningar framgår av (Bilaga 17, 28, 30, 52, 53, 54, 55). Detta bryter mot GDPR art. 12.4 andan (skyldighet att svara på registrerades förfrågningar), UCPD art. 7 (vilseledande utelämnande genom ren vägran).
- 4.12

- 4.13 De ideella skadorna utöver intrånget i Gruppmedlemmarnas integritet består i att deras möjligheter att fritt uttrycka sig själva begränsats samt att de berövats möjlighet att fortsätta använda sådant som skapats i spelet oavsett om det skett som spelare eller som skapare av en server eller mods. Kian Brösa uppskattar att han liksom många andra lagt kring 1500 timmar på spelet. Enligt externa uppskattningar har spelarkollektivets speltid för Minecraft på PC legat runt på i genomsnitt 500-1000 timmar per användare, vilket innebär att alla begränsningar som införs för Gruppmedlemmarna kommer att få stor påverkan på förlorad tid. Ofta lägger spelare ner 7-8 timmar i veckan och för de yngre ibland 10–15 timmar i veckan på spelet, vilket innebär att förändringar i spelet snabbt radera stora mängder nedlagd tid. Gruppmedlemmarna har därför rätt att erhålla en skälig ersättning för den uppskattade förlusten bestående i nedlagd tid och arbete som uppstått när Svaranden orsakat genom att stänga ner och förbjuda användning av tjänster.

## **5 Sakomständigheter**

- 5.1 Bakgrunden till talan om grupprättegång är att ett stort antal konsumenter (27 023) upplever att de blivit utnyttjade av marknadsdominerande företag som verkar på internet och på så sätt verkar över landgränserna utan att respektera konsumenternas rättigheter. Många av företagen som dominerar marknaden för digital underhållning har sin rättsliga hemvist utanför EU, vilket i många stycken innebär att de är främmande för det konsumentskydd som finns i Europa. Den snabba utvecklingen har även gjort att det utvecklats affärsmetoder som är främmande från tidigare praxis inom konsumenträtten och den enskilde konsumenten har små möjligheter att hävda sin rätt emot. Ofta baseras "gratistjänster" på insamlade uppgifter om användarna eller återanvändning av vad de skapat, vilket på så sätt blir bolagens resurser som kan exploateras kommersiellt. Det är vanligt förekommande med mycket omfattande, komplexa och otydliga avtalsvillkor som gör att flertalet konsumenter berövas möjlighet att hävda sina rättigheter. Affärsmetoderna är särskilt tveksamt då Svaranden som i det aktuella fallet är väl medveten om att en mycket stor del av deras kunder är

barn och unga. Den hänvisning som finns avseende att omyndiga ska ta hjälp av någon vuxen för att förstå innebörden av avtalen, kan inte betraktas som något annat än ett "fikonlöv" eftersom Spelet tydligt riktar sig mot unga spelare.

- 5.2 Dataspel utgör en stor del av dagens mediamarknad med innebörden att konsumenter lägger mycket tid, pengar och tar utöver underhållning del av opinionsyttringar genom dem. Det är därför viktigt att konsumenterna har tydliga, begripliga och skäliga villkor som de kan förvänta är beständiga över tid. Det är särskilt viktigt där en stor del av det värde som finns i ett spel och attraherar kunderna är sådant som skapas av andra konsumenter. När det utan spårbara rättsliga krav införs begränsningar i hur konsumenterna kan använda och ta del av det andra konsumenter skapat är det en i sig väsentlig förändring av ett Spel som till stor del byggt sin framgång på konsumenternas möjlighet till interaktion med varandra.
- 5.3 När näringsidkare inte längre respekterar konsumenternas rättigheter utan anger att de när som helst kan ändra villkoren för att använda produkten utan att meddela konsumenterna ifrågasätts själva fundamentet i konsumenträtten. I och med att det ofta är relativt billiga produkter och förknippat med höga kostnader att hävda sina rättigheter har många konsumenter upplevt en uppgivenhet avseende möjligheten att hävda sina rättigheter. Att många konsumenter anser att det här är ett problem står dock klart då vi hittills mottagit svar från 27 023 personer som anmält intresse av att delta i grupptalan och ytterligare 457 012 personer som på uttryckt sitt gillande för initiativet. För att talan ska kunna drivas som en grupptalan enligt svensk rätt har det dock varit nödvändigt att sätta upp kriterier avseende jurisdiktion, köptillfälle och ålder vid köpet som begränsat gruppen.
- 5.4 Det finns således ett starkt konsumentintresse att hålla näringsidkare ansvariga för övergrepp mot konsumenter och säkerställa att den enskilde har möjligheter att få sina rättigheter respekterade, vilket är orsaken till att Kian Bröse startat en kampanj för att driva en grupptalan mot Mojang/Microsoft. Han och många andra spelare har försökt att få kontakt med och påverka Mojang/Microsoft för

att få svar eller rättelse utan resultat, vilket gör att rättslig prövning blivit den enda utvägen för att hävda konsumenternas grundläggande rättigheter. Det brev som 17 september 2025 ställdes till svaranden med Gruppmedlemmarnas krav, besvarades på ett sådant sätt att det är tydligt att det inte finns någon vilja att åtgärda bristerna.

- 5.5 När Spelet lanserades var samarbete mellan spelare/konsumenter och spelarnas delande av eget skapande med andra spelare något som uppmuntrades och utgjorde förutsättningen för Spelets spridning och succé. För Gruppmedlemmarna har friheten att såväl skapa och fritt dela med sig av det man skapat, som att kunna ta del av vad andra skapat för att spela med andra spelare varit en central egenskap i Spelet. Efter Microsofts köp av Mojang 2014 har väsentliga förändringar till nackdel för konsumenternas möjlighet att göra det skett. Konsumenterna har tvingats flytta sina konton för Spelet till Microsoft-konton och acceptera helt nya licensvillkor för att kunna fortsätta spela Spelet, samtidigt som deras personuppgifter nu behandlas utanför EU i strid med GDPR.
- 5.6 Kian Bröse köpte en licens för datorspelet Minecraft den 17e mars 2012 då han var 9 år gammal. Avtal mellan konsumenter som Kian Bröse och övriga gruppmedlemmar ingicks med Mojang genom ett s.k. "shrinkwrap-avtal" när de köpte programvaran, tillsammans med registreringen av sina spelkonton på Svarandens websida för att kunna börja spela. Det har då funnits en möjlighet att se avtalsvillkoren som reglerade köpet av spelet och villkoren för hur spelet fick användas. I och med att villkoren och tillämpningen av dem var generös fanns det för de flesta användare ingen anledning att konsultera avtalsvillkoren eftersom det inte påverkade möjligheterna att använda Spelet som förväntades. Svaranden har dock aldrig krävt att användaren ska scrolla igenom och aktivt godkänna avtalsvillkoren, så som är vanligt förekommande (t.ex. Riot Games, Epic Games, Blizzard.) Formen kan dock ifrågasättas i sig om avtalsvillkoren strider mot konsumenträtten genom att brista i tydlighet och vara oskäligen.

5.7 Gruppmedlemmar har därför haft anledning att utgå från att de villkor som gällde vid köpet skulle fortsätta gälla så länge han använde spelet, eller i vilket fall att inga väsentliga förändringar skulle ske. Samtliga gruppmedlemmar har köpt Spelet och startat sina användarkonton före 2013-12-10 med de avtalsvillkor som gällde då (**Bilagorna 1, 2, 3**). Samtliga har även angett att de inte vill ha Microsoft som avtalspart och hade nekat till migrationen om de inte hade förlorat tillgång till Spelet.

5.8 Kian Bröse och övriga Gruppmedlemmar är konsumenter, Kian Bröse har liksom många andra även skapat innehåll, genom att utveckla mjukvarufunktioner och spela in filmer som publiceras i olika medier, t.ex. Youtube. Kian Bröse har även liksom många andra, på amatörbasis drivit en fristående Minecraftserver på internet under ett stort antal år, vilket inneburit att han installerat mjukvara för Minecraft i en hyrd IT-miljö som han sedan låtit andra spelare använda för att de ska kunna spela tillsammans och mot varandra. Ofta har det varit den som liksom Kian Bröse drivit servern som stått för kostnaderna, men det har även varit vanligt att de spelare som använt server har delat på kostnaderna för driften på självkostnadsbasis.

Flera andra gruppmedlemmar driver också Minecraftservrar och är influencers som bland annat publicerar material som har anknytning till Minecraft. Som influencers får de ibland donationer eller ersättning från företag för hjälp med marknadsföring. Den omständigheten är relevant för talan eftersom det är den verksamheten som gjort dem uppmärksamma på de förändringar som genomförts och drabbat samtliga Gruppmedlemmar.

Gemensamt för Gruppmedlemmarna är att de spelat på servrar som satts upp av en annan konsument, och betraktat möjligheten till det som en självklar del av det spel-community de tillhört. Det har då förekommit att den som driver en server tar ut en avgift från andra spelare. Avgifterna är låga och avsikten är att dela på kostnaderna för att driva servern. Gemensamt är att verksamheten med serverdrift är av begränsad natur. I grunden är dock Gruppmedlemmarna som drivit servrar konsumenter då tillhandahållande av serverar inte bedrivs näringsmässigt med vinstsyfte, utan utgjort fritidsverksamhet.

- 5.9 Förändringarna i användarvillkor har införts ensidigt av Mojang/Microsoft där det helt saknas balans och ensidigt är till näringsidkarens fördel. Ett exempel på det är att det i villkoren framgår att Mojang har rätt att ensidigt ändra villkoren när som helst, och att kundernas enda valmöjlighet då är att sluta använda spelet. Förändringen i relationen till Spelarna från när spelet lanserades och spreds är uppenbar, se de ursprungliga villkoren för tillgång till Spelet (**Bilaga 14**). Skaparen av Spelet, Notch Persson bloggade öppet om utvecklingen och kommunicerade direkt med spelarna via Twitter och mejl. Denna transparens skapade en engagerad community som kände ägarskap över spelet och dess riktning. Felrapporter, förslag och diskussioner hanterades öppet, vilket förstärkte känslan av att vara med och forma något. Det var också i hög grad community, YouTubers och mun-till-mun som drev försäljningen av Spelet fram till Microsofts köp. Sedan 2015 har öppenheten försvunnit och det är idag svårt att få svar eller tydlighet kring hur Spelet får användas.

Det har inte gått ut någon tydlig information till Gruppmedlemmarna om och möjlighet att ta ställning till de nya avtalsvillkoren än mindre att få del av offentliga officiella ställningstaganden kring tillämpningen. Det har inte heller vid utformningen eller kommunikationen beaktats att Gruppmedlemmarna var barn. Det har inte krävts något aktivt ställningstagande till de nya villkoren med undantag för den påtvingade migrationen av spelkonton till Microsoft. Det har heller inte varit möjligt att se historiken för avtalsvillkor och vilka ändringar som skett eftersom det enbart är de aktuella avtalsvillkoren som publiceras på den webbsida som Svaranden kontrollerar. För att kunna se tidigare villkor för jämförelse måste verktyg som Wayback machine användas för att återskapa websidorna och sedan tusentals sidor analyseras för att se vilka ändringar som skett. Genom att enbart Svaranden har tillgång till, men inte tillhandahåller uppgifterna har de skapat ett illojalt informationsöverläge som försvårat för Gruppmedlemmarna att utöva sina rättigheter.

- 5.10 Tillämpningen av villkor som har begränsat Gruppmedlemmarnas möjligheter att använda Spelet med de egenskaper som förväntats har i huvudsak riktats mot enstaka Spelare som förbjudits att sprida uppgifterna. Metoden som använts för

att kontrollera Spelarna har således bestått i att skapa osäkerhet genom att inte vara transparent.

- 5.11 Spel som Minecraft har en affärsmodell som i allt väsentligt bygger på att det var de 50 miljoner användarna som utgjorde värdet i bolaget, vilket illustreras av att Mojang köptes av Microsoft för 2,5 miljarder USD, trots att det bara omsatte 300 miljoner USD och hade en vinst på 150 miljoner USD. Att Microsoft var beredda att betala 50 USD per befintlig konsument ger ledning om att kunduppgifterna avses utnyttjas för kommersiell räkning. Gruppmedlemmarna har genom köpet förvandlats från konsumenter till att bli en tillgång i balansräkningen hos Microsoft, utan att de tillfrågats om det. Därutöver tillkommer att deras användarvillkor försämrats utan att de haft en realistisk möjlighet att invända. Ändringar som införts utan att ge en proportionerlig fördel eller nytta för konsumenterna är därför oskäligen.
- 5.12 Det kan urskiljas en förändring i avtalsvillkoren med början efter att Mojang introducerar sin egen avgiftsbelagda tjänst Realms, som på många sätt konkurrerade med servrar som sattes upp av konsumenter för att spela tillsammans med andra. Efter Microsofts köp av Mojang 2014-09-15 har ett stort antal förändringar som påverkar konsumenterna införts från 2015-01-23. De tydligaste förändringarna är att konsumenterna nu även omfattas av Microsofts kontovillkor, med innebörden att konsumenten underkastas en mängd nya krav samt måste godkänna att Microsoft får behandla deras personuppgifter för helt andra ändamål än att leverera Spelet till konsumenterna.
- 5.13 När Mojang lanserade Minecraft var de ett bolag som drevs av spelare för spelare (en beskrivning Svaranden fortfarande använder), de användarvillkor som fanns då hade en rimlig balans mellan dem och spelarna vilket var en förutsättning för spelets stora framgång. Ett exempel på det är att grundaren Notch Persson lade in en funktion för att konsumenterna skulle kunna behålla en tidigare version av Spelet och inte påverkas av senare förändringar i Spelet. Möjligheten att fortsätta spela äldre versioner av Spelet finns visserligen fortfarande kvar, men då det krävs ett Microsoft-konto och därmed godkännande

av villkoren för att använda kontot så har poängen med konsumentens kontroll över avtalsvillkoren försvunnit, då Svaranden synes anse att de accepterat de nya villkoren oavsett om de tagit del eller ställning till dem eller inte. Förändringarna i användarvillkoren har införts ensidigt på ett sådant sätt att det helt saknas balans och snarare utgör exploatering av kunderna.

- 5.14 De ursprungliga användarvillkoren för Minecraft "Copyright" (Bilaga 14) var kortfattade och hade i princip innebörden att konsumenterna fick göra som de ville så länge de inte sålde det Mojang skapat eller trakasserade andra spelare. Det fanns ingen hänvisning till hur personuppgifter skulle behandlas, utan detta tillkom i villkoren i slutet av 2010 (Bilaga 33) och hänvisade till konsumenternas rättigheter enligt PUL samt att personuppgifterna skulle användas inom Mojang för att fullgöra av skyldigheter mot konsumenten.
- 5.15 Mojang har från 2010-12-17 ensidigt infört ett avtalsvillkor med innebörden att det kan införas vilka som helst ändringar, när som helst med retroaktiv effekt.

|                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>We reserve the right to change this agreement at any time with or without notice, with immediate and/or retroactive effect</i> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

#### Minecraft Terms of Use (Bilaga 1)

Mojang anger inga begränsningar och är dessutom inte transparenta med ändringarna, dels genom att inte ha de ursprungliga villkoren tillgängliga, men även genom att konsumenternas rättigheter påverkas av hemliga avtal med Mojangs partners.

Att tvinga Gruppmedlemmarna att godkänna nya versioner av avtalet med andra villkor än dem som gäller vid acceptans av villkoren för Spelet, är en form av vilseledande och strider mot 11 § Lag om avtalsvillkor i konsumentförhållanden (1994:1512) då det är tillkommande omständighet som inte ska kunna åberopas till nackdel för konsumenten.

Ett exempel är Mojang Brand Guidelines vilket är ett dolt avtal för "Mojang Partners" som är inte tillgänglig för allmänheten; den återfinns som ett dokument

i "Compass" plattformen<sup>3</sup>, Mojangs hemliga dokumentationssida för Partners som har ett direkt avtal med företaget. Se utdrag (**Bilaga 21, 40, 41, 42, 43**). De villkor som anges där överförs/tillämpas sedan på Gruppmedlemmarna av Svarandens partners utan att det framgår.

Avtalsvillkoret är också mycket långtgående och bryter mot principerna för vad som är skäligt enligt Lag om avtalsvillkor i konsumentförhållanden (1994:1512) och EU-direktiv 93/13/EEG om oskäliga avtalsvillkor. Avtalsvillkoret är ogiltigt och hävdande av rätten att ändra villkoren och tillämpa dem utan att i praktiken ta hänsyn till konsumentskyddslagstiftningen strider mot tro och heder. Det gäller särskilt i ett avtalsförhållande då Svaranden genom sin storlek och marknadsnärvaro måste vara medveten om att det inte är förenligt med konsumentskyddslagarna att hävde avtalsvillkoren. Då en sådan tillämpning strider mot såväl 33§ AvtL. som 33§ KöpL. följer att felen på grund av brott mot tro och heder kan åberopas oavsett preskriptionstid. Det skulle även strida mot tro och heder att hänvisa till att villkoret inte tillämpas då Mojang vid ett flertal tillfällen har hänvisat till att äldre licensvillkor som inte längre är tillgängliga (Bilaga 31).

#### 5.16 Förändringar som inför Microsoft som konsumenternas motpart

Med början 2015-01-23 införs Microsoft som en ny avtalspart för konsumenterna. Initialt är det i Privacy Policy som Microsoft införs som motpart (Bilaga 6), det görs dock enbart genom att detta dokument ändras på Mojangs hemsida, 2016-08-16 länkas direkt till Microsofts Privacy Policy från Mojangs hemsida, någon information om ändringen går inte ut till konsumenterna, utan Svaranden ändrar enbart innehållet på hemsidan utan notis. Därefter har alla avtal skrivits om med Microsoft som konsumenternas motpart utan att detta meddelats konsumenterna på annat sätt än att anges på Mojangs hemsida. Den 21 oktober 2020 började Mojang / Microsoft sin påtvingade migration av konsumenternas konton från Mojang till Microsoft. Migrationen genomfördes därefter och avslutades den 19 september 2023 med hot om att konsumenterna

---

<sup>3</sup> Compass är ett konfidentiellt internt verktyg som Mojang/Microsoft använder i sin relation med officiella partnerservrar och Marketplace-partners.

skulle förlora tillgång till Spelet om de inte accepterade migrationen och de villkor som då angavs.

Last call to voluntarily migrate Java accounts (Last call article)  
However, the voluntary migration period is closing soon (Last call article)  
you will need to migrate to a Microsoft account to continue playing Minecraft (Migration FAQ)  
Starting March 10, 2022, you won't be able to play Minecraft: Java Edition  
unless you move to a Microsoft account (Last call article)  
must be migrated to a Microsoft account to continue playing. (Migration email)  
you will not be able to access the game until you complete migration (Migration FAQ)  
Migration is mandatory (Migration FAQ)  
when the voluntary migration period ends, you'll need to move your account  
or risk not being able to play the game (Migration FAQ)  
Java players need to move to a microsoft account (Java Account Move Video)  
To make this improvement possible, all players will need to transition from  
Mojang accounts to Microsoft accounts. (Moving Java Edition Is Moving House Article)  
This move is mandatory (Moving Java Edition Is Moving House Article)  
We're moving accounts from Minecraft accounts to Microsoft accounts (Java Account Migration Video)  
players will need to migrate to a Microsoft account (Minecraft Official Tweet)  
If you're reading this and still haven't switched to a Microsoft account yet,  
make sure you migrate before the deadline to keep your account (Last call article)

Meddelande från Mojang till konsumenter som hade konto för Minecraft Java Edition (Bilaga 45, 50)

De Spelare som inte aktivt migrerat sina konton har därefter förlorat tillgång till Spelet, vilket är att betrakta som en ogrundad hävning från Svarandens sida.

- 5.17 Förändringar som innebär att konsumenter på grund av sin användning av programvaran förändras till att omfattas av villkoren för näringsidkare.

En av de annonserade funktionerna i spelet är möjligheten att spela med andra. En Minecraft-server är förenklat ett sätt för fler än en person att spela Minecraft tillsammans.

Att spela med andra spelare kan göras på olika sätt:

- Konsumenten själv gör Spelet tillgängligt för andra deltagare som befinner sig på samma lokala nätverk "LAN". För att spela på det sättet krävs ingen ytterligare avtalsaccept.
- Konsumenten själv laddar ner mjukvara för servern och installerar den så att den är åtkomlig för andra på internet. Om servern publicerades på internet krävdes det fram till 26 juni 2014 ingen ytterligare licens eller annat avtal för att göra det. Det ändrades genom att det infördes krav att ändra i filen "eula.txt" genom att ange "eula=true" för att låta servern starta vilket innebar att den som sätter upp servern anger att EULA villkoren accepteras. Detta är dock inte något som Svaranden meddelat Gruppmedlemmarna eller publicerat, samt hade skett efter konsumenterna hade accepterat avtalsvillkoren. För att förstå detta har det varit nödvändigt att gå in i koden och det har inte heller framgått av avtalet trots att möjligheten att sätta upp egna servrar varit en central del av marknadsföringen.
- Mojang Realms, en kommersiell servertjänst som lanserades 2013 erbjuds för att spelare ska kunna spela via internet. Mojang Realms saknar stöd för s.k. mods, plugins och avancerad administration, och konkurrerar med men har inte konkurrerat ut privata Minecraft-servrar. Den har påverkat marknaden genom att skapa ett enklare, kontrollerat alternativ - särskilt för yngre eller mer tillfälliga spelare.

5.18 Då Commercial Usage Guidelines skärptes den 31 maj 2016 med innebörden att servrar som konsumenterna drev, med de nya reglerna ansågs utgöra kommersiell verksamhet oavsett om det var fråga om näringsverksamhet skapade det mycket osäkerhet, med följd att företeelsen minskade.

5.19 Förändringar som innebär att kunderna inte längre kan använda spelet.

Svaranden har infört eller tillämpar regler som innebär att en användare som får sitt användarkonto hos Microsoft hackat blir av med sitt användarkonto och tillgång till spelet och tvingas köpa det igen för att kunna fortsätta spela.

Konsumenten erbjuds inte heller någon kompensation oavsett om incidenten berott på konsumenten eller Mojang/Microsoft. (Bilagorna 24, 46)

Se även korrespondens Microsoft till konsument (Bilaga 19) samt Bilagorna 30, 38, 55.

## 5.20 Verkställighet av sanktioner

Ändringen av avtalsvillkor är i sig problematiskt då det visar en bristande respekt för konsumenternas rättigheter och möjligheten att fatta informerade beslut. Mojang har dock inte enbart ändrat villkoren utan även hur de tolkar villkoren i praktiken vilket medfört att de utfärdat hot om och genomfört sanktioner mot konsumenter.

Mojang har således verkställt sanktioner (Suspensions) mot användare som uppges bryta mot de nya reglerna trots att konsumenterna ingått avtal då andra villkor var gällande än de som utgör grund för sanktionerna.

## 5.21 Förändringar som innebär att kundernas personuppgifter behandlas på ett annat sätt än de vid köpets ingående accepterat.

När Mojang lanserade Minecraft och började erbjuda tjänster var skyddet för personuppgifter baserat på EU:s dataskyddsdirektiv 95/46/EG, i Sverige implementerat i Personuppgiftslag (1998:204). Den ersattes 25 maj 2018 med EU-förordningen General Data Protection Regulation (Regulation (EU) 2016/679 i Sverige kallad Dataskyddsförordningen. Innebörden av förändringen var att fler uppgifter anses utgöra personuppgifter och att det ställs striktare krav på rättslig grund för behandlingen samtidigt som kraven på information till de registrerade skärpts.

Svaranden infördes en ny Privacy Policy 2015 där det tydligt framgår att även Microsoft och deras villkor ska tillämpas på avtalsförhållandet. Det ges inget val att avstå från att Microsoft omfattas av avtalet och således ges rätt att behandla uppgifterna.

It is important to us that your privacy and data are protected. Most importantly we would like you to know that we do not want to use your data unless it is ok with you. That is why we have made this privacy policy - so you can be clear on how we intend to use your data. Please be aware that Mojang is now part of Microsoft. When this policy says "we" or "our," that means Microsoft, including Mojang and other controlled affiliates and subsidiaries.

(Bilaga 35)

Konsumenterna har inte presenterats med något val avseende att deras personuppgifter ska behandlas av Microsoft eller för andra ändamål än de ursprungligen samlades in för.

Gruppmedlemmarna har inte tillfrågats eller gett sitt frivilliga samtycke till den behandling som Mojang/Microsoft genomför. Medgivandet som lämnades vid migrationen till Microsoft var påtvingat för att inte förlora tillgång till Spelet och var inte proportionerligt eftersom medgivandet är mer långtgående än vad som var nödvändigt för att Mojang/Microsoft skulle kunna fortsätta tillhandahålla Spelet till konsumenterna.

5.22 Talans yrkanden är därför sammanfattningsvis grundade i att konsumenter måste kunna lita på att avtalsvillkor som de godkänner vid köpet inte senare kan ändras godtyckligt, och att det finns möjligheter att hävda rättigheterna på ett effektivt sätt genom att föra en grupptalan.

Ett ingånget konsumentavtal kan inte ensidigt hävas eller ändras om det inte föreligger sakliga skäl för det. Att ett företag säljer sin verksamhet till ett annat företag med annan affärslogik och inställning till konsumenträtten kan inte innebära att konsumenter förlorar sina tidigare rättigheter att använda något de köpt.

Konsumenter ska inte kunna påtvingas avtalsändringar eller förändrad tillämpning av användningsvillkoren utan att de får en praktisk möjlighet att invända, eller fortsätta använda den tjänst de ursprungligen köpt och förvärvat rätten till att använda om det är tekniskt möjligt.

Förändringar i villkor och tillämpning som påverkar inarbetade användningsmönster måste vara tydliga och informerade för att vara giltiga. Grundläggande och etablerad användning kan inte ensidigt ändras utan att erbjuda alternativ eller kompensation när det är ensidigt gynnande till näringsidkarens fördel.

Kommersiell användning av personuppgifter kräver ett uttryckligt och informerat medgivande från konsumenterna och är att uppfatta som ett tillkommande krav på betalning för tjänsten. En överföring av personuppgiftsansvaret är inte möjlig när det innebär att de registrerades rättigheter inte längre respekteras eller det är möjligt att utöva dem.

## 6. Bevisuppgift

Kian Bröse och Gruppmedlemmarna åberopar preliminärt följande skriftliga bevisning, de förbehåller sig rätten att komplettera bevisuppgiften efter att Svaranden har gått i svaromål.

### 6.8 Skriftlig bevisning

- 1) Minecraft Terms of Use gällande för gruppmedlemmarna, ensidigt ändrade 2013-12-09. Beviset åberopas till styrkande av att Parterna har ingått ett konsumentavtal avseende tillgång och användning av Spelet med angivna villkor som upprättats av Svaranden utan föregående förhandling. Beviset åberopas även till styrkande av att avtalsvillkoren är otydliga, innehåller villkor som i sig är oskäligen och ogiltiga med följd att ändringar till Gruppmedlemmarnas nackdel är ogiltiga.
- 2) Minecraft name, brand and assets usage guidelines gällande för gruppmedlemmarna, ensidigt ändrade 2013-12-09. Beviset åberopas till styrkande av att Parterna har ingått ett konsumentavtal avseende tillgång och användning av Spelet som upprättats av Svaranden utan föregående förhandling. Beviset åberopas även till styrkande av att de i avtalet förekommande och tillkommande avtalsvillkoren är otydliga och innehåller villkor som i sig är oskäligen och stridande mot konsumenträttsliga regler med följd att villkoren i sig och ändringar till Gruppmedlemmarnas nackdel är ogiltiga.
- 3) Mojang Terms and Conditions gällande för gruppmedlemmarna, ensidigt ändrade 2013-12-09. Beviset åberopas till styrkande av att Parterna har ingått ett

konsumentavtal avseende tillgång och användning av webbtjänsten Mojang.com som upprättats av Svaranden utan föregående förhandling. Beviset åberopas även till styrkande av att de i avtalet förekommande och tillkommande avtalsvillkoren är otydliga, strider mot dem som gäller Spelet och innehåller villkor som i sig är oskäligen och stridande mot konsumenträttsliga regler med följd att villkoren i sig och ändringar till Gruppmedlemmarnas nackdel är ogiltiga. Beviset åberopas därtill för styrkande av att Parterna har ingått ett avtal där personuppgiftshanteringen reglerats för Gruppmedlemmarna när avtalet ingåtts, samt att det är de villkoren som utgör laglig grund för behandlingen av personuppgifter och att de tillkommande avtalsvillkoren är ogiltiga.

- 4) Register new Mojang account. Beviset åberopas till styrkande av vilka villkor som varit gällande för att Gruppmedlemmarna ska kunna teckna ett användarkonto som ger möjlighet att ladda ner Spelet och använda webbtjänsten Mojang.com. Båda de för godkännande obligatoriska länkarna Terms and Conditions och Privacy Policy leder till bilaga 3.
- 5) Sammanställning av avtalsändringar. Beviset åberopas till styrkande av att Mojang ensidigt ändrat avtalsvillkor vid ett flertal tillfällen vilket påverkat Gruppmedlemmarnas möjligheter att använda Spelet och hävda sina rättigheter som konsument.
- 6) Mojang Terms and Conditions. Uppdaterat 23 januari 2015 (Privacy Policy). Beviset åberopas till styrkande av de förändringar som införts efter 22 januari 2015. Beviset åberopas även till styrkande av att avtalsvillkoren är otydliga, innehåller villkor som är oskäligen och ogiltiga, samt att ändringarna bryter mot Gruppmedlemmarnas rättigheter på ett sådant sätt att de är berättigade till yrkat skadestånd.
- 7) Minecraft EULA Publicerat 27 oktober 2015. Beviset åberopas till styrkande av de förändringar som införts efter 22 januari 2015. Beviset åberopas även till styrkande av att avtalsvillkoren är otydliga, innehåller villkor som är oskäligen och ogiltiga, samt att ändringarna bryter mot Gruppmedlemmarnas rättigheter på ett sådant sätt att de är berättigade till yrkat skadestånd.
- 8) Microsoft Services Agreement (Avtal för Microsoft-tjänster) 2026. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden ensidigt har ändrat avtalsvillkoren, att avtalsvillkoren är omfattande, otydliga och innehåller villkor som strider mot lag, är oskäligen och ogiltiga, samt att detta ger Gruppmedlemmarna rätt till yrkat skadestånd.
- 9) Minecraft EULA 2026. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden ensidigt har ändrat avtalsvillkoren, att avtalsvillkoren är omfattande, otydliga och innehåller villkor som strider mot lag, är oskäligen och ogiltiga, samt att detta ger Gruppmedlemmarna rätt till yrkat skadestånd.
- 10) Minecraft Usage Guidelines 2026. Beviset åberopas till styrkande av att villkoren sammantaget är omfattande, skapar otydlighet och osäkerhet i förhållande till avtalsvillkor samt att sådan otydlighet ska tolkas till konsumenternas fördel.

- 11) Microsoft Privacy Statement (sekretesspolicy) 2026. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden ensidigt har ändrat avtalsvillkoren, att avtalsvillkoren är omfattande, otydliga och innehåller villkor som strider mot lag, är oskäligen och ogiltiga, samt att detta ger Gruppmedlemmarna rätt till yrkat skadestånd.
- 12) Xbox Terms of Use tillämpas på samtliga konsumenter oavsett om de använder Xbox eller inte. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden ensidigt har ändrat avtalsvillkoren, att avtalsvillkoren är omfattande, otydliga och innehåller villkor som strider mot lag, är oskäligen och ogiltiga, samt att detta ger Gruppmedlemmarna rätt till yrkat skadestånd.
- 13) Minecraft Community Standards 2026. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden ensidigt har ändrat avtalsvillkoren, att avtalsvillkoren är omfattande, otydliga och innehåller villkor som strider mot lag, är oskäligen och ogiltiga, samt att detta ger Gruppmedlemmarna rätt till yrkat skadestånd.
- 14) Minecraft Copyright 2009, de ursprungliga användarvillkoren för Spelet. Beviset åberopas till styrkande av de normsättande villkor som ursprungligen gällde för användning av Spelet och att det var de okomplicerade och långtgående rättigheterna för konsumenterna som bidrog till Spelets framgång.
- 15) Xbox Community Guidelines 2026. Beviset åberopas till styrkande av Svaranden ensidigt har ändrat avtalsvillkoren, att avtalsvillkoren är omfattande, otydliga och innehåller villkor som strider mot lag, är oskäligen och ogiltiga, och begränsar deras rättigheter, vilket ger Gruppmedlemmarna rätt till yrkat skadestånd.
- 16) Användarvillkor för tjänsten Microsoft 365. Beviset åberopas till styrkande av att det vanligen erbjuds mer förmånliga villkor för företagsanvändare än för konsumenter av Spelet.
- 17) E-postmeddelande med kundtjänst. Beviset åberopas till styrkande av villkoren som ensidigt utformats av Svaranden är otydliga motstridiga och på så sätt begränsar konsumenternas möjligheter att använda Spelet på ett sätt som bryter mot lag. Beviset åberopas även till styrkande av att Svarandens tillämpning av villkoren inte är transparent och utformad för att främja konsumenternas rättigheter.
- 18) Korrespondens angående vilka villkor som är gällande för användning av Spelet. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden gör gällande samtliga nya villkor mot Gruppmedlemmarna oavsett när de köpt Spelet eller om de accepterat villkoren.
- 19) Korrespondens angående rätten att påtvinga konsumenterna en migration av deras användarkonton. Beviset åberopas till styrkande av att beslutet och grunden inte motiverats från Svaranden, att Svaranden gör gällande samtliga nya villkor mot Gruppmedlemmarna oavsett när de köpt Spelet eller om de accepterat villkoren samt att Svaranden ensidigt sagt upp en uppgivet evig (perpetuell) licens med Gruppmedlemmarna och ersatt den med ett nytt avtal.

- 20) Korrespondens med klagomål på Svarandens bristande uppfyllelse av de registrerades rättigheter enligt GDPR samt till styrkande av rätt till yrkat skadestånd.
- 21) Korrespondens där det framkommer att Svaranden tillämpar dolda avtalsvillkor till nackdel för Gruppmedlemmarna. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden agerar illojalt mot Gruppmedlemmarna.
- 22) Korrespondens kring möjligheten att ta betalt för skapat innehåll. Beviset åberopas till styrkande av att avtalsvillkoren förbjuder skapare av mods att ta betalt, vilket begränsat Gruppmedlemmarnas möjlighet att ta del av sådant innehåll.
- 23) Korrespondens kring migrationstvånget. Beviset åberopas till stöd för att Svaranden tillämpat ensidiga avtalsvillkorsändringar utan att erbjuda alternativ eller motivera avtalsändringen, samt att Svaranden påstått sig ha rätt att stänga konton som inte migreras.
- 24) Korrespondens kring nedstängt användarkonto. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden tillämpar avtalsvillkoren på ett otillbörligt sätt då de inte erbjuder kompensation trots att konsumenten inte gjort något fel.
- 25) Korrespondens med en serverägare. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden inte tillämpar tydliga villkor utan förbehåller sig rätten att ändra vad som är tillåtet, vilket är att betrakta som godtyckligt och inte grundat i godtagbara skäl.
- 26) Mojangs meddelande om migrering via e-post 2022. Beviset åberopas till styrkande av att migreringen varit påtvingad, och att man inte erbjudit alternativ eller motiverat den på sakliga grunder. Beviset åberopas även till styrkande av att meddelandet är särskilt riktat till barn.
- 27) Microsoft Terms of Use 2026. (Avtal för Microsoft-tjänster) 2026. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden ensidigt har ändrat avtalsvillkoren, att avtalsvillkoren är omfattande, otydliga och innehåller villkor som strider mot lag, är oskäligen och ogiltiga, samt att detta ger Gruppmedlemmarna rätt till yrkat skadestånd.
- 28) E-postmeddelande med kundtjänst Beviset åberopas till styrkande av att avtalsvillkor och regler är otydliga och att Svaranden inte stödjer Konsumenter som tillhandahåller servrar för andra användare med tydlighet vilket begränsar deras rättigheter och innebär skada.
- 29) E-postmeddelande från Patreon efter kontakt med Mojang. Beviset åberopas till styrkande av att reglerna tillämpas på ett oförutsebart och icke transparent sätt. (Samma ärende som bilaga 22)
- 30) E-postmeddelande med kundtjänst Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden avslutat vad som uppgavs vara en evig licens som kunden som köpte

med de villkor för spelet som var gällande 2011, varför åtkomst till Spelet och nekas.

- 31) Archived Mojang Account Terms. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden i sina avtalsvillkor infört villkor som är ogiltiga, oklara, motstridiga och avsedda att beröva konsumenterna möjligheten att på ett effektivt sätt hävda sina rättigheter så att de är stridande mot konsumenternas rättigheter och vållar dem skada.
- 32) Digital Safety at Xbox. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden i sina avtalsvillkor infört villkor som är ogiltiga, oklara, motstridiga och avsedda att beröva konsumenterna möjligheten att på ett effektivt sätt hävda sina rättigheter samt att de strider mot konsumenternas rättigheter och vållar dem skada.
- 33) Privacy Policy pre MS. Beviset åberopas till styrkande av de tidigare villkoren för användning av Spelet som utgjort grunden för etablering av användningssätt och kutym.
- 34) Migration Cape. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden utformat kommunikation som riktar sig till barn och strider mot god marknadssed genom att använda sig av "dark patterns".
- 35) Mojang Privacy Policy 2015. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden har infört Microsoft som motpart.
- 36) Dolda villkor. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden tillämpar villkor som påverkar Gruppmedlemmarna men inte är tillgängliga för dem och därmed påverkar deras möjligheter att hävda sina rättigheter och vållar dem skada.
- 37) YouTube DMCA takedown. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden till följd av otydliga villkor avlägsnat en användargenerad video, utan att ange närmare skäl för det.
- 38) E-postmeddelande med kundtjänst. Beviset åberopas till styrkande av att konsumenter fått sina användarkonton ensidigt nedstängda utan att ha brutit mot användarvillkoren.
- 39) E-postmeddelande med kundtjänst. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden och Microsoft är gemensamt personuppgiftsansvariga samt att behandlingen sker självständigt hos Svaranden och Microsoft. Beviset åberopas även till styrkande av att Svaranden inte säkerställt att de registrerade kan utöva sina rättigheter.
- 40) NDA Compass dokument. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden indirekt tillämpar villkor mot konsumenterna genom att ålägga partners ytterligare villkor som inte är synliga för konsumenterna.
- 41) Dolda villkor. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden tillämpar villkor som påverkar Gruppmedlemmarna men inte är tillgängliga för dem och därmed påverkar deras möjligheter att hävda sina rättigheter och vållar dem skada.

- 42) Dolda villkor 2. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden tillämpar villkor som påverkar Gruppmedlemmarna men inte är tillgängliga för dem och därmed påverkar deras möjligheter att hävda sina rättigheter och vållar dem skada.
- 43) Dolda villkor 3. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden tillämpar villkor som påverkar Gruppmedlemmarna men inte är tillgängliga för dem och därmed påverkar deras möjligheter att hävda sina rättigheter och vållar dem skada.
- 44) E-postkorrespondens med BBB. Beviset åberopas till styrkande av att de av Svaranden lämnade uppgifterna om att stängda konton inte kunde återställas är felaktiga och vilseledande.
- 45) Meddelande om migrering till kontohavare av Minecraft Java. Beviset åberopas till styrkande av att migreringen framställs som en påstådd förbättring för konsumenterna samtidigt som den är obligatorisk och det inte ges alternativ.
- 46) Meddelande från Microsoft Customer Support angående stängt konto. Beviset åberopas till styrkande av att det lämnats felaktiga och vilseledande uppgifter om att stängda konton för Minecraft inte kan återställas.
- 47) Meddelande från Minecraft Support angående förlorat Minecraft-konto. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden genom sin tillämpning av avtalsvillkoren berövar konsumenter tillgång till Spelet även om konsumenten inte brutit mot villkoren.
- 48) E-postkorrespondens mellan konsument och Minecraft Moderation. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden tillämpar användarvillkoren om tillåtet spelbeteende så att det inskränker yttrandefriheten genom att inte vara förutsebart och proportionerligt.
- 49) E-postkorrespondens mellan konsument och Minecraft Support. Beviset åberopas till styrkande av att konsumenter som inte migrerat sina konton till Microsoft förlorat tillgång till Spelet utan att bli kompenserade.
- 50) Meddelande om avslutad migrering av Minecraft-konton. Beviset åberopas till styrkande av att konsumenterna uppges förlora åtkomst till Spelet 19 september 2023 om de inte använder en särskild process som inte anges.
- 51) Migration Cape video. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden använt otillbörliga affärsmetoder för att förmå konsumenter att migrera sina användarkonton till Microsoft genom att särskilt rikta sig till barn, samt använda den så kallade migreringskappan (Migration Cape) som en muta för att förmå användarna att flytta sina konton.
- 52) Förfrågan från med påminnelse från konsument som inte besvaras. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden inte agerat på reklamationer eller förfrågningar som direkt avser vilka avtalsvillkor som ska tillämpas för konsumenterna.

- 53) Förfrågan från konsument som köpt licens för Minecraft och avstått från att migrera kontot enligt de ensidigt utformade reglerna för migrering. Beviset åberopas till styrkande av att åtkomst till Spelet nekas ägare av Spelet utan att de erbjuds kompensation vilket styrker att en väsentlig förändring av avtalsvillkoren skedde 18 december 2023 då det inte längre var möjligt att behålla sitt Minecraft-konto. Beviset åberopas även till styrkande av att konsumenten efterfrågade grund i de av honom vid inköp godkända avtalsvillkoren 2014 som gav Svaranden rätt att radera kontot utan att erhålla svar.
- 54) Förfrågan från kund om information och tillämpning av konsumentskyddsregler som inte besvarats. Beviset åberopas till styrkande av Svaranden inte kommunicerat avtalsändringar och inte agerat på reklamationer från konsumenter.
- 55) Förfrågan från som ignorerats. Beviset åberopas till styrkande av att Svaranden inte angett grund för nedstängning av användarkonto med hänvisning till villkoren i användaravtalet eller erbjuder kompensation när konto inte migreras.

#### 6.9 Muntlig bevisning

Partsförhör med Kian Bröse, beviset åberopas *till styrkande av* att Svaranden infört ändringar i avtal och tillämpning av avtalet mot Gruppmedlemmarna på ett sådant sätt att de strider mot konsumentskyddet och är ogiltiga. Kian Bröse ska också höras till styrkande av Svarandens behandling av personuppgifter strider mot GDPR samt den skada Svaranden vållat Gruppmedlemmarna.

Stockholm, dag som ovan

Advokat Björn Persson

#### Övriga bilagor:

56 Fullmakt Kian Bröse

57 Lista med Gruppmedlemmar

58 Registreringsbevis MOJANG AB

---

Ansökningsavgift är inbetald denna dag via den digitala ingivningstjänsten