

Forespørgsel/spørgsmål fra parlamentsmedlemmer - P-000377/2023

Europa-parlamentet

[Download](#)

# EU's momsregler for virtuelle produkter (skins) i videospil og ikke-fungible tokens (NFT) – risikoen for europæisk industri på grund af forældede momsregler

7.2.2023

## [Skriftlig besvarelse](#)

Prioriteret forespørgsel til skriftlig besvarelse P-000377/2023

til Kommissionen

jf. forretningsordenens artikel 138

Morten Løkkegaard (Renew)

E-sport er en hurtigt voksende sektor og en vigtig del af livet for mange unge europæere. I mange videospil køber, sælger eller handler brugerne virtuelt tilbehør og dekorative genstande til deres onlinekarakter, også kaldet skins, til gengæld for virtuelle mønter eller reel valuta.

Desværre er nogle unge spillere underlagt urimelige afgifter, når de sælger dette virtuelle tilbehør online. I Danmark har brugere ved flere lejligheder været forpligtet til at betale merværdiafgift (moms) for både den akkumulerede værdi af skins og den fortjeneste, de opnår, når de sælger dem. Dette adskiller sig fra salg af brugte genstande i det virkelige liv, hvor momsen kun skal betales af den opnåede fortjeneste. Ifølge de danske skattemyndigheder er årsagen til dette, at virtuelt tilbehør, såsom skins, betragtes som en tjenesteydelse og ikke en vare i henhold til EU's skattelovgivning. Dette kan også få konsekvenser for ikke-fungible tokens (NFT) i fremtiden.

- 1.Hvorfor skelner den nuværende momslovgivning mellem virtuelle og reelle fysiske genstande, når de sælges?
- 2.Hvordan kan de nuværende momsregler påvirke det kort- og langsigtede marked for ikke-fungible tokens i EU?
- 3.Hvilke løsninger vil Kommissionen overveje for at ajourføre EU-lovgivningen for at sikre retfærdighed og lignende regler for virtuelle og fysiske produkter, herunder NFT'er?

Indgivet: 7.2.2023

Seneste opdatering: 9. februar 2023