

Kære medlemmer af Erhvervsudvalget,

Jeg skriver til jer som borger og passioneret spiller med stor interesse for digitale medier og kultur.

Jeg vil gerne gøre opmærksom på en bekymrende udvikling, der i stigende grad påvirker adgangen til spil og kulturelle værker – også for danske forbrugere. Internationale betalingsgiganter som Mastercard og Visa er begyndt at presse platforme som Steam (verdens største digitale spilbutik) til at fjerne eller nægte betaling for visse typer indhold, særligt spil med seksuelle temaer, uanset om de er lovlige eller ikke-krænkende.

Denne praksis betyder, at **private, globale virksomheder reelt sætter grænser for, hvad voksne danskere må købe og hvilke kulturelle produkter, der må eksistere digitalt – helt uden demokratisk kontrol, gennemsigtighed eller appelmulighed**. Det handler ikke blot om enkeltstående titler, men sætter en farlig præcedens, hvor **økonomisk infrastruktur bruges til at filtrere kultur**.

Jeg beder jer som folkevalgte overveje følgende:

- Hvordan beskytter vi **digital kunst og spil som kulturform** mod uformel censur fra udenlandske, private aktører?
- Er det i overensstemmelse med danske værdier og EU's principper om **ytrings- og forbrugersuverænitet**, at betalingsnetværk får så stor magt over kulturdistribution?
- Skal der indledes en **politisk drøftelse af betalingsmonopolers rolle i digital adgang og markedsstyring**, fx i samarbejde med Erhvervsudvalget eller relevante EU-repræsentanter?

Jeg ønsker mig en fremtid, hvor Danmark er med til at værne om **kreativ frihed og borgerens adgang til digital kultur**, også når den er anderledes, provokerende eller nichepræget.

Tak for jeres tid og opmærksomhed.

Med venlig hilsen
- Tobias Johansson