

Videopelien lisensointi

Lapin yliopisto
Oikeustieteiden tiedekunta
Varallisuus oikeus
Pro gradu -tutkielma
Harriet Lindfors
Kevät 2020

Lapin yliopisto, oikeustieteiden tiedekunta

Työn nimi: Videopelien lisensointi

Tekijä: Harriet Lindfors

Oppiaine: Oikeustiede, Varallisuus oikeus

Työn laji: Tutkielma X Laudaturtyö__ Lisensiaatintyö__ Kirjallinen työ__

Sivumäärä: XIV + 69

Vuosi: 2020

Tiivistelmä:

Peliteollisuus on vuosituhannen alusta lukien nopeimmin kasvanut viihdeteollisuuden osa-alue. Pelialan teknologioissa ja liiketoimintamalleissa on tapahtunut vuosien saatossa paljon muutoksia muun muassa pelialustojen, mobiiliteknologioiden ja pelien jakelun kannalta. Videopelien lisensointia erilaista sisältöä ja nykyään digitaalisessa muodossa olevia videopelien lisensointia loppukäyttäjille, eikä pelaaja omista peliä itse. Videopelien lisensointiin liittyy paljon erilaisia oikeudellisia kysymyksiä, joita tutkielman on tarkoitus selvittää.

Tutkielman pääasiallinen tutkimusmetodi on lainoppi eli oikeusdogmatiikka. Tutkielmassa videopelien lisensoinnin oikeudelliset ongelmat jaetaan kahteen osaan. Huomiota kiinnitetään ensinnäkin yritysten tai vastaavien toimijoiden välisiin lisenssisopimuksiin, joiden tarkoituksena on sopia videopelien sisällöstä. Toisaalta tutkielmassa käsitellään yritysten ja loppukäyttäjien välisiä sopimuksia ja lisenssiehtoja.

Tutkielman tarkoituksena on antaa systemaattinen kokonaiskuva siitä, minkälaisia asioita tulisi ottaa huomioon videopelien lisenssisopimuksia solmittaessa tai miten erilaiset lisenssiehdot vaikuttavat loppukäyttäjän oikeuksiin ja miten niihin tulisi suhtautua. Tutkielmassa on käytetty aineistona kotimaista sekä eurooppalaista lainsäädäntöä, kansainvälisiä sopimuksia, lainvalmisteluaineistoja, oikeustapauksia ja oikeuskirjallisuutta. Aineistona on hyödynnetty myös videopelien koskevaa kirjallisuutta.

Avainsanat: videopelit, lisensointi, lisenssiehdot

SISÄLLYS

LÄHTEET	IV
LYHENTEET	XIV
1 Johdanto	1
1.1 Taustaa.....	1
1.2 Tutkimuskysymys ja aiheen rajausta.....	4
1.3 Tutkimusmetodi ja aineisto	6
1.4 Tutkielman rakenne	7
2 Videopelin määritelmä ja suhde tekijänoikeuteen	9
2.1 Videopeli teoksena	9
2.2 Pelien teostyyppi.....	15
2.3 Videopelin hahmojen itsenäinen asema teoksena	15
2.4 Teoksen tekijä.....	18
2.5 Tekijänoikeus yksinoikeutena	19
2.5.1 <i>Tekijänoikeuden rajoitukset</i>	24
2.5.2 <i>Lähioikeudet ja tietokannan suoja</i>	26
2.6 Kansainväliset sopimukset	27
2.7 Pelialustat.....	28
2.7.1 <i>Perinteinen jakelu</i>	28
2.7.2 <i>Digitaalinen jakelu</i>	30
3 Teollisoikeuksien vaikutus videopeleihin	32
3.1 Teollisoikeuksista	32
3.2 Tavaramerkki.....	33
3.3 Mallioikeus	35
3.4 Patenttioikeus.....	36
4 Videopelien lisensointi ja lisenssisopimukset	39
4.1 Lisenssin määritelmä	39
4.2 Sopimuksen sisältö	42

4.3	Kuluttajansuoja ja sopimusehdot.....	44
4.4	Videopelien lisenssit.....	46
4.4.1	<i>Lisenssiehdot</i>	46
4.4.2	<i>Ehtojen tulkintaa oikeuskäytännön valossa</i>	47
4.4.3	<i>Onko digitaalinen peli tuote vai palvelu?</i>	52
4.5	Lisensointi videopeliin	54
4.6	Oikeudet pelissä luotuun materiaaliin	57
4.7	Videopelien striimaus ja pelivideot yleisesti	64
5	Lopuksi	66

LÄHTEET

Kirjalliset lähteet

Aalto-Setälä, Minna – Sundman, Christoffer – Tuominen, Markku – Uhlbäck, Asta: IPR käytännönläheisesti. Viro 2016.

Aarnio, Aulis: Laintulkinnan teoria. Porvoo Helsinki Juva 1989.

Aarnio, Aulis: Mitä lainoppi on?. Helsinki 1978.

Brooke, Michael Z. – Skilbeck, John M.: Licensing. Aldershot 1994.

Choi Soon-Yong – Stahl, Dale O. – Whinston, Andrew B.: The Economics of Electronic Commerce. The Essential Economics of Doing Business in the Electronic Marketplace. Indiana, USA 1997.

Davidson, Mark J.: The Legal Protection of Databases. Cambridge University Press 2009.

Epstein, Michael A. – Politano, Frank L.: Drafting License Agreements. Aspen Publishers 2002.

Eriksen, Arne – Kylliäinen, Timo S. – Heinonen, Keijo – Leitzinger, Jorma – Zakamsky, J. N. – Kalin, Y. M. – Melart, Allan – Kjellson, Per – Kiviaho, Jaakko – Roine, Hannu – Solin, Heikki – Seeste, Rauno: Lisenssit yrityksen toimintakentässä. Vammala 1972.

Haarmann, Pirkko-Liisa: Tekijänoikeus ja lähioikeudet. Jyväskylä 2005.

Haarmann, Pirkko-Liisa: Immateriaalioikeus. Helsinki 2006.

Haarmann, Pirkko-Liisa – Mansala, Marja-Leena: Immateriaalioikeuden perusteet. Helsinki 2012.

Haarmann, Pirkko-Liisa: Immateriaalioikeus. Helsinki 2014.

Halttunen, Rauno: Johdatus oikeusteoriaan. s. 1–16 teoksessa Haavisto, Risto (toim.) Oikeusjärjestys 2000 osa III. 4. täydennetty painos. Rovaniemi 2006.

Harenko, Kristiina: Multimedian tekijänoikeudet: perusteita ja arvioita. Helsinki 1996.

Harenko, Kristiina – Niiranen, Valter – Tarkela, Pekka: Tekijänoikeus. Helsinki 2016.

Hiltunen, KooPee – Latva, Suvi – Kaleva, Jari-Pekka: Peliteollisuus – kehityspolku. Tekes 2013. https://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/peliteollisuus_kehityspolku.pdf.

Honkinen, Tuomas – Innanen, Antti – Lindgren, Jaakko – Pello, Jukka – Rantanen, Johanna – Siltala, Kyösti – Tuomala, Sara: Startup-juridiikan käsikirja. Helsinki 2016.

Hoppu, Esko – Hoppu, Kari: Kauppa- ja varallisuus oikeuden pääpiirteet. Helsinki 2005.

Hoppu, Esko – Hoppu, Kari: Kauppa- ja varallisuus oikeuden pääpiirteet. Helsinki 2016.

Husa, Jaakko – Mutanen, Anu – Pohjolainen, Teuvo: Kirjoitetaan juridiikkaa Ohjeita oikeustieteellisten kirjallisten töiden laatijoille. Talentum Helsinki 2008.

Husa, Jaakko: Oikeusvertailu. Viro 2013.

Kuorikoski, Juho: Pelitaiteen manifesti. Viljandi 2018.

Kotler, Philip – Bloom, Paul N.: Marketing professional services. Prentice-Hall 1984.

Leidö, Jan: Realizing the Single Software Market: Cross-Nationality of Software Licence Agreements. Uppsala 2014.

Mäyrä, Frans – Karvinen, Juho – Ermi, Laura: Pelaajabarometri 2015 Lajityyppien suosio. Tampereen yliopisto 2016.

Määttä, Kalle: Oikeustaloustieteen aakkoset. Helsinki 1999.

Määttä, Kalle: Yritysoikeus yritystoiminnan suunnittelussa. Helsinki 2005.

Neuvonen, Riku: Viestintä- ja informaatio-oikeuden perusteet. Helsinki 2012.

Norri, Matti: Laki ja miten sitä luetaan. Vantaa 2014.

Oesch, Rainer – Eloranta, Mikko – Heino, Mari – Kokko, Mira: Immateriaalioikeus ja yleinen etu. Helsinki 2017.

Peltonen, Anja – Määttä, Kalle: Kuluttajansuojaoikeus. Helsinki 2015.

Pihlajarinne, Taina: Lupa linkittää. Toisen aineiston hyödyntämisen tekijänoikeudelliset rajat. Vantaa 2012.

Salokannel, Marjut: Ownership of Rights in Audiovisual Productions – A Comparative Study. The Hague 1997.

Salste, Tuomas: Digitaalisten tuotteiden menestymisen edellytykset internetissä. Helsinki 2000.

Siltala, Raimo: Oikeustieteen tieteenteoria. Vammalan Kirjapaino Oy Vammala 2003.

Stokes, Simon: Digital Copyright. Law and Practice. Third edition. Hart Publishing 2009.

Takki, Pekka: IT-sopimukset – käytännön käsikirja. Helsinki 2002.

Takki, Pekka – Halonen, Sakari: IT-sopimukset Käytännön käsikirja. Helsinki 2017.

Vuorijoki, Mika: Yrityksen teknologia- ja yhteistyösopimukset. Helsinki 2007.

Wilkof, Neil J. – Burkitt, Daniel: Trade Mark Licensing. London 2005.

Ämmälä, Tuula: Suomen kuluttajaoikeus. Helsinki 2006.

Artikkelit

Alha, Kati – Koskinen, Elina – Paavilainen, Janne – Hamari, Juho – Kinnunen, Jani: Free-to-Play Games: Professionals' Perspectives. 2014 DiGRA Nordic '14: Proceedings of the 2014 International DiGRA Nordic Conference, Visby, Ruotsi, toukokuu 29–30, 2014.

Andström, Kristina: Johdatus oikeustieteeseen: Lainoppi ja oikeudenalat. 2017. Saatavissa: <https://blogs.helsinki.fi/avoin-johdatusoik/lainoppi-ja-oikeudenalat/#4.1>.

De Prato, Giuditta – Simon, Jean: Paving the way to e-services: Innovation through online games. 22nd European Regional Conference of the International Telecommunications Society, Budapest, Unkari, syyskuu 18–21, 2011.

Ferrante, Daniel: Software Licensing Models: What's Out There? IT Professional, IEEE Volume 8, Issue 6. 2006.

Ewald, Konstantin – Hilgert, Felix: German Court Rules Valve May Prohibit Steam Account Transfers. Osborne Clarke 2014.

Hämäläinen, Pertti: Virtualisointi uudistaa lisensointimallit, Tietokone 11/2012 s. 38–43.

Laaninen, Heikki: Lisensointi kansainvälistymisen työkaluna. IPRInfo 2/2016. Julkaistu 4.5.2016. Saatavilla https://iprinfo.fi/artikkeli/lisensointi_kansainvalistymisen_tyokaluna/.

Laes, Suvi: Digital Games as Intellectual Property. Edilex 2013. Saatavilla www.edilex.fi/artikkelit/10758.

Lastowka, Greg: Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium. 2013. Saatavilla https://www.academia.edu/4415769/Copyright_Law_and_Video_Games_A_Brief_History_of_an_Interactive_Medium.

Moreno-Ger, Pablo – Sierra, José Luis – Martínez-Ortiz, Iván – Fernández-Manjón, Baltasar: A Documental Approach to Adventure Game Development. *Science of Computer Programming* 67/2007.

Neuvonen, Riku: Kuvaohjelmien sääntely Suomessa – nykytila ja haasteet. *Lakimies* 1/2010 s. 40–60.

Oesch, Rainer: Teknologialisenssien ongelmakohtia. *Defensor Legis* N:o 5/2004 s. 912–927.

Paananen, Risto: Taloustiede korostuu immateriaalioikeuksissa. *IPRInfo* 4/2004. Julkaistu 21.1.2005. Saatavilla https://iprinfo.fi/artikkeli/taloustiede_korostuu_immateriaalioikeuksissa/.

Rendas, Tito: Lex Specialis(sima): Videogames and Technological Protection Measures in EU Copyright Law (June 18, 2014). 37(1) *European Intellectual Property Review* 39 (2015). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2456273>.

Schreyer, Amanda: "An Overview of Legal Protection for Fictional Characters: Balancing Public and Private Interests," *Cybaris®*: Vol. 6: Iss. 1, Article 3. (2015). Available at: <http://open.mitchellhamline.edu/cybaris/vol6/iss1/3>.

Sotamaa, Olli – Toivonen, Saara: Digitaaliset pelit kodin esineinä. *Pelitutkimuksen vuosikirja* 2011, 12–21. Saatavilla <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-02.pdf>.

Takalo, Tuomas: Esseitä immateriaalioikeuksien taloustieteestä. *Kansantaloudellinen aikakauskirja* 3/1999 s. 607–610.

The European Commission “A Consultation Paper of the European Commission Creative Content in a European Digital Single Market: Challenges for the Future A Reflection Document of DG INFSO and DG MARKT”. Brussels 2009.

Turtiainen, Riitta: Realistisuuden ylistys: pelaan jalkapalloa – olen mies. Pelitutkimuksen vuosikirja 2009, s. 124–129. Toim. Jaakko Suominen et al. Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/>.

Won, Alice J.: Exhausted? Video Game Companies and the Battle Against Allowing the Resale of Software Licenses. *Journal of the National Association of Administrative Law Judiciary*, Volume 33, Article 10. Pepperdine University Libraries 2013.

Virallislähteet

Kansallinen lainsäädäntö

Digitaalisten palveluiden tarjoamisesta annettu laki 306/2019

Kauppalaki 355/1987

Kuluttajansuojalaki 38/1978

Kuvaohjelmalaki 710/2011

Laki varallisuusosoikeudellisista oikeustoimista 228/1929

Mallioikeuslaki 221/1971

Patenttilaki 550/1967

Tavaramerkkilaki 544/2019

Tekijänoikeuslaki 404/1961

Tietosuojalaki 1050/2018

Tuotevastuulaki 694/1990

Hallituksen esitykset:

HE 201/2018 vp Hallituksen esitys eduskunnalle tavaramerkkilaiksi ja siihen liittyviksi laeiksi sekä tavaramerkkioikeudesta tehdyn Singaporen sopimuksen hyväksymiseksi ja voimaansaatamiseksi

HE 6/2002 vp Hallituksen esitys eduskunnalle laiksi mallioikeuslain muuttamisesta

HE 287/1994 vp Hallituksen esitys eduskunnalle laiksi tekijänoikeuslain muuttamisesta ja oikeudesta valokuvaan annetun lain kumoamisesta

HE 360/1992 vp Hallituksen esitys Eduskunnalle laiksi kuluttajansuojalain muuttamisesta ja eräiksi siihen liittyviksi laeiksi

HE 161/1990 vp Hallituksen esitys eduskunnalle laeiksi yksinoikeudesta integroidun piirin piirimalliin sekä tekijänoikeuslain, oikeudesta valokuvaan annetun lain ja patenti- ja rekisterihallituksesta annetun lain muuttamisesta

HE 119/1989 vp Hallituksen esitys Eduskunnalle tuotevastuulaiksi

HE 8/1977 vp Hallituksen esitys eduskunnalle Kuluttajansuojalainsäädännöksi

Asetukset ja direktiivit

Euroopan parlamentin ja neuvoston asetus (EU) 2016/679, annettu 27 päivänä huhtikuuta 2016, luonnollisten henkilöiden suojelusta henkilötietojen käsittelyssä sekä näiden tietojen vapaasta liikkuvuudesta ja direktiivin 95/46/EY kumoamisesta

Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi 2001/29/EY, annettu 22 päivänä toukokuuta 2001, tekijänoikeuden ja lähioikeuksien tiettyjen piirteiden yhdenmukaistamisesta tietoyhteiskunnassa

Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi 2009/24/EY, annettu 23 päivänä huhtikuuta 2009, tietokoneohjelmien oikeudellisesta suojasta

Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi 96/9/EY, annettu 11 päivänä maaliskuuta 1996, tietokantojen oikeudellisesta suojasta

Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi (EU) 2019/790, annettu 17 päivänä huhtikuuta 2019, tekijänoikeudesta ja lähioikeuksista digitaalisilla sisämarkkinoilla ja direktiivien 96/9/EY ja 2001/29/EY muuttamisesta

Neuvoston direktiivi 93/13/ETY, annettu 5 päivänä huhtikuuta 1993, kuluttajasopimusten kohtuuttomista ehdoista

Oikeustapaukset

Euroopan unionin tuomioistuin

C-5/08 Infopaq International

C-273/00 Sieckmann

C-128/11 UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp

C-355/12 Nintendo ym.

Bundesgerichtshof (Saksa)

KG, 27.08.2015 - 23 U 42/1

Tribunal de Grande Instance Paris (Ranska)

TGI Paris, September 17, 2019, RG 16/01008

Tekijänoikeusneuvoston lausunnot

TN 1992:3

TN 1993:25

TN 2006:16

TN 2015:7

TN 2015:8

TN 2018:12

Muut virallislähteet:

Kansainvälisen kauppakamari ICC:n markkinointisäännöt. Saatavilla: https://kauppakamari.fi/wp-content/uploads/2012/01/Markkinoinnin-kansainvaliset-ohjeet-ICC-Markkinointisaannot_-final-version-2012.pdf.

Tietosuojatyöryhmän lausunto 4/2007 henkilötietojen käsitteestä. Annettu 20. kesäkuuta 2007. Saatavilla http://ec.europa.eu/justice/article-29/documentation/opinion-recommendation/files/2007/wp136_fi.pdf.

Muut lähteet:

Verkkouutiset

Euroopan komissio, Tekijänoikeusuudistukselle lopullinen hyväksyntä: Komissio tyytyväinen sopuun uusista digiajan tarpeisiin soveltuvista säännöistä, 15.4.2019 [lehdistötiedote] Viitattu 30.12.2019. Saatavilla https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/fi/IP_19_2151.

Euroopan parlamentti, Euroopan parlamentti hyväksyi uudet digitaaliset tekijänoikeussäännöt, 26.3.2019 [lehdistötiedote] Viitattu 30.12.2019. Saatavilla <https://www.europarl.europa.eu/news/fi/press-room/20190321IPR32110/euroopan-parlamentti-hyvaksyi-uudet-digitaaliset-tekijanoikeussaannot>.

Hartig, Ossian: SimCity-startti oli katastrofi - kopiointisuojaus oli asiakkaille lähes pahempi ongelma kuin piraateille, Tivi, 8.3.2013 [online] Saatavilla <https://www.tivi.fi/uutiset/simcity-startti-oli-katastrofi-kopiointisuojaus-oli-asiakkaille-lahes-pahempi-ongelma-kuin-piraateille/032615d6-d262-32be-ba6c-7ada76c227e4>.

Hämäläinen, Pertti: Lisenssit hallintaan, Tivi, 15.4.2003 [online] Saatavilla <https://www.tivi.fi/uutiset/lisenssit-hallintaan/33601cba-b3be-34c1-b6c6-f1a3a0c1609b>.

Lane, Rick: Swedish artist Simon Stålenhag is not happy with Generation Zero, PC Gamer, 31.8.2018 [online] Saatavilla <https://www.pcgamer.com/swedish-artist-simon-stalenhag-is-not-happy-with-generation-zero/>.

Raivio, Petri: Euroopan parlamentti hyväksyi lopullisesti uuden tekijänoikeuslain – Tekijöille lisää oikeuksia, ilmaiset uutislinkit uhan alle, YLE Uutiset, 26.3.2019 [online] Saatavilla <https://yle.fi/uutiset/3-10707635>.

Tarason, Dominic: Valve will appeal French courts ruling that Steam cannot ban resale of 'dematerialised' games (updated), PC Gamer, 19.9.2019 [online] Viitattu 31.12.2019. Saatavilla <https://www.pcgamer.com/french-courts-rule-that-steam-cannot-ban-resale-of-dematerialised-games/>.

Teosto, EU:n tekijänoikeusdirektiivi hyväksytty: parannus sisällöntekijöiden neuvotteluasemaan, 26.2.2019 [online] Viitattu 10.1.2020. Saatavilla <https://www.teosto.fi/teosto/uutiset/eu-tekijanoikeusdirektiivi-hyvaksytty>.

Vänskä, Olli: Elisa mainostaa luvatta hittipelisarjan hahmolla - "Inhimillinen virhe", Tivi, 28.8.2012 [online] Saatavilla <https://www.tivi.fi/uutiset/elisa-mainostaa-luvatta-hittipelisarjan-hahmolla-inhimillinen-virhe/2331945c-9857-3fea-943d-ec5c2aaa7a50>.

Verkkosivut

Aalto yliopiston oppimiskeskus 2020, Tekijänoikeusopas: Tietokoneohjelmat, pelit ja tietokannat. [verkkosivu]. Viitattu 12.5.2020. Saatavilla <https://libguides.aalto.fi/c.php?g=664486&p=4702182>.

Creative Commons 2019. [verkkosivu] Viitattu 10.8.2019. Saatavilla <https://creativecommons.fi>.

Electronic Arts 2019, EULA [verkkosivu] Viitattu 18.12.2019. Saatavilla <https://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/US/fi/PC/#ContentandEntitlements>.

European IP Helpdesk 2020, IP in Videogames [verkkosivu] Viitattu 7.4.2020. Saatavilla <https://www.iprhelphdesk.eu/blog/ip-videogames>.

European Justice 2019, Yleiset tuomioistuimet – Saksa [verkkosivu] Viitattu 14.10.2019. Saatavilla https://e-justice.europa.eu/content_ordinary_courts-18-de-printMS-fi.do?member=1.

European Patent Office 2019, Guidelines for Examination in the European Patent Office [verkkosivu] Viitattu 10.12.2019. Saatavilla <https://www.epo.org/law-practice/legal-texts/guidelines.html>.

European Union Intellectual Property Office 2020, (Trade mark without text) 006384515. [verkkosivu] Viitattu 1.1.2020. Saatavilla <https://euipo.europa.eu/eSearch/#details/trademarks/006384515>.

Fortnite 2019, EULA. [verkkosivu] Viitattu 18.12.2019. Saatavilla <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/eula>.

Kielitoimiston sanakirja 2019, brändi [verkkosivu] Viitattu 25.7.2019. Saatavilla <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/brändi>.

Kilpailu- ja kuluttajavirasto 2020a, Verkkokauppa, posti- ja puhelinmyynti ovat etämyyntiä. [verkkosivu] Viitattu 12.1.2020. Saatavilla <https://www.kkv.fi/Tietoa-ja-ohjeita/Ostaminen-myyminen-ja-sopimukset/verkkokauppa-posti-ja-puhelinmyynti-etamyynti/>.

Kilpailu- ja kuluttajavirasto 2020b, Peruuttamisoikeus etämyynissä. [verkkosivu] Viitattu 12.1.2020. Saatavilla <https://www.kkv.fi/Tietoa-ja-ohjeita/Ostaminen-myyminen-ja-sopimukset/verkkokauppa-posti-ja-puhelinmyynti-etamyyni-peruutusoikeus-etamyynissa/>.

Minecraft 2019, EULA [verkkosivu] Viitattu 18.12.2019. Saatavilla https://account.mojang.com/documents/minecraft_eula käyty 18.12.2019.

Open Source Initiative 2020. [verkkosivu] Viitattu 1.1.2020. Saatavilla <https://opensource.org>.

Operight 2019, Tekijänoikeus opetustyössä [verkkosivu] Viitattu 30.12.2019. Saatavilla <https://operight.fi/artikkeli/yleista/tietokonepelit-oppitunnilla>.

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2020, Tekijänoikeusneuvosto [verkkosivu] Viitattu 10.1.2020. Saatavilla: <https://minedu.fi/tekijanoikeusneuvosto>.

Roblox 2019, Terms of Use [verkkosivu] Viitattu 18.12.2019. Saatavilla <https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/115004647846-Roblox-Terms-of-Use> käyty 18.12.2019.

Statista 2020, Value of the global video games market from 2012 to 2021 [verkkosivu] Viitattu 6.3.2020. <https://www.statista.com/statistics/246888/value-of-the-global-video-game-market/>.

Steam 2020, End User License Agreement (Cities: Skylines) [verkkosivu] Viitattu 22.3.2020. Saatavilla http://store.steampowered.com//eula/255710_eula_0.

Suomen Ammattiliittojen Keskusjärjestö SAK ry: työelämäsano, brändi [verkkosivu] Viitattu 25.7.2019. Saatavilla <https://www.tyoelamasanasto.fi/b/brandi/>.

Suomen elektronisen urheilun liitto 2020. [verkkosivu] Viitattu 10.1.2020. Saatavilla <https://seul.fi/>.

Twitch.tv 2019. [verkkosivu] Viitattu 30.12.2019. Saatavilla <https://www.twitch.tv>.

United States Patent and Trademark Office 2020 [verkkosivu] Viitattu 1.1.2020. Saatavilla <http://tmsearch.uspto.gov/>.

Valve Corporation 2020. [verkkosivu] Viitattu 5.1.2020. Saatavilla <https://www.valvesoftware.com/fi>.

LYHENTEET

CJEU	The Court of Justice of the European Union/Euroopan Unionin tuomioistuin
EPO	European Patent Office/Euroopan patenttivirasto
EPC	European Patent Convention/Euroopan patenttisopimus
EUIPO	European Union Intellectual Property Office/Euroopan unionin teollisoikeuksien virasto
EU	European Union/Euroopan unioni
EULA	End-User Licence Agreement/Loppukäyttäjän lisenssisopimus
ICC	International Chamber of Commerce/Kansainvälinen kauppakamari
IP	Intellectual Property
IPR	Intellectual Property Rights
KSL	Kuluttajansuojalaki
MalliL	Mallioikeuslaki
MMOG	Massively Multiplayer Online Game/Massiivinen monen pelaajan verkkopeli
PatenttiL	Patenttilaki
PCT	Patent Cooperation Treaty/Patenttiyhdistyösopimus
PRH	Patentti- ja rekisterihallitus
TMerkkiL	Tavaramerkkilaki
TekOikL	Tekijänoikeuslaki
TLT	Trademark Law Treaty
TRIPS	Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights
UGC	User Generated Content/Käyttäjän luoma materiaali
WIPO	World Intellectual Property Organization/Maailman henkisen omaisuuden järjestö
WTO	World Trade Organization/Maailman kauppajärjestö

1 Johdanto

1.1 Taustaa

Immateriaalioikeuksien merkitys on kasvanut viime vuosina merkittävästi ja niiden merkitys tulee kasvamaan entisestään maailman digitalisoituessa vauhdilla. Digitaalisuuteen ja teknologian kasvuun ovat merkittävästi vaikuttaneet immateriaalioikeudet. Teknologian kehitys taas puolestaan vaikuttaa olennaisesti taloudelliseen kasvuun.¹

Immateriaalioikeudet ovat haltijalleen yksinoikeuksia henkisen työn tulokseen. Nämä yksinoikeudet antavat haltijalleen etua toimiessaan markkinoilla ja siten auttavat saamaan suurempia voittoja. Voittojen tavoittelu laittaa yritykset investoimaan tutkimus- ja kehitystoimintaan, mikä kiihdyttää teknologista kehitystä.² Yksi tapa, jolla yritys voi hyödyntää yksinoikeuttaan, on lisenssien eli käyttöoikeuksien myöntäminen tästä yksinoikeudesta. Lisensointi antaa yrityksille monia mahdollisuuksia kasvuun ja kehitykseen, riippumatta siitä onko lisensoiva vai lisenssin saava osapuoli. Hyvin tehty lisensointi ei välttämättä edes suoranaisesti näy loppukäyttäjälle.³ Immateriaalioikeudet ovat levinneet kaikille elämänaloille, joten niiden merkitystä ei voi jättää täysin huomiotta missään olosuhteissa: niin taloustieteen kuin myös politiikan merkitys immateriaalioikeudessa on merkittävä.⁴

Immateriaalioikeudet ovat poikkeuksellisia niin sanottuun normaaliin omaisuuteen ja omistamiseen verrattuna, koska ne eivät vähene tai kulu samalla tavalla käytössä kuin fyysiset esineet. Perinteisesti omistusoikeus kohdistuu johonkin konkreettiseen esineeseen ja esineen hallinta luo oletettaman omistajuudesta. Immateriaalioikeuden kohdalla haltijan omistajuuden ja määräysvallan rajat eivät ole yhtä selkeät.⁵ Toisekseen digitaalisten kopioiden ottaminen on nopeaa ja halpaa, joka tekee immateriaalioikeuksien hyödyntämisestä helppoa. Tavalliseen materiaaliseen omistukseen liittyy yleensä rajoittavia tekijöitä, kuten kuljetusta, tulleja ja varastointia, mitkä eivät koske laisinkaan immateriaalioikeuksia.⁶ Kuten sanottu, aineettomuus tuo myös

¹ Takalo 1999, s. 607.

² Takalo 1999, s. 608.

³ Laaninen 2016.

⁴ Ks. lisää Paananen 2005.

⁵ Haarmann – Mansala 2012, s. 15.

⁶ Honkinen – Innanen – Lindgren – Pello – Rantanen – Siltala – Tuomala 2016, jakso 5.1. 3. IP-oikeudet eivät vähenny käytössä samalla tavalla kuin fyysinen omaisuus.

omat ongelmakohtansa, kuten epäselvyyden siitä, kenellä on oikeus mihinkin immateriaalioikeuteen ja miten niitä hallinnoidaan sekä miten valvotaan mahdollisia oikeudenloukkauksia.⁷

Immateriaalioikeuksille on myös hankalaa määrittää tarkkaa arvoa. Rekisteröinti maksaa aina jonkun summan ja se kasvaa sen mukaan, kuinka laajaa suojaa halutaan maantieteellisesti tai muutoin, kuten esimerkiksi eri tavaroille tai palveluille. Lisäksi ei riitä, että oikeus on saatu. On tärkeää, että saatua oikeutta käytetään, eikä se jää unohduksiin.⁸ Oikeuksien käyttöä tulee itseenäisesti valvoa ja se vaatii resursseja, mikä osaltaan aiheuttaa lisäkustannuksia.⁹ Immateriaalioikeudet ovat kuitenkin monesti elintärkeitä yrityksen toiminnalle ja ilman niiden riittävää suojaamista yritys ei välttämättä pärjää markkinoilla.¹⁰ Esimerkiksi, jos luvattomaan toimintaan ei puututa ajoissa, voi se aiheuttaa ongelmia myöhemmin, jos esimerkiksi toinen toimija on vaikkein kiinnittänyt oman oikeutensa, ja kyseistä tahoja ei voi enää estää käyttämästä tätä oikeutta.

Immateriaalioikeuksia voi hyödyntää yrityksen omassa elinkeinotoiminnassa tai oikeus on mahdollista luovuttaa toisen käytettäväksi osittain tai kokonaan. Immateriaalioikeus syntyy luonnolliselle henkilölle, mutta sopimuksilla niitä on mahdollista siirtää. Työntekijät ovat lähtökohtaisesti ensimmäisiä oikeudenhaltijoita, joten yrityksen on huolehdittava sopimusteitse tarvittavien sopimuksien siirtymisestä. Näistä on mahdollista sopia jo työsopimuksen yhteydessä. Lainsäädännössä on erityisiä säännöksiä muun muassa työsuhteessa syntyvien keksintöjen ja tietokoneohjelmien osalta. Nämä säännökset määrittelevät työnantajan aseman kyseisissä tilanteissa.¹¹ Immateriaalioikeudellisen lainsäädännön yksi tärkeä tavoite on kannustaa luovaan toimintaan ja palkita siitä. Toisaalta tavoitteena on teknisen kehityksen edistäminen.¹²

Pelejä on pelattu läpi ihmiskunnan historian ja ne ovatkin kiinteä osa jokaisen kansakunnan kulttuurihistoriaa sekä vanhimpia sosiaalisen vuorovaikutuksen muotoja. Peleillä ja pelaamisella on pidempi historia kuin kirjoituksella. Pelit ovat kulkeneet mukana ja kehittyneet muun kulttuurin mukana. Pelit ja leikki opettavat ja viihdyttävät.¹³ Videopelit ovat koko historiansa

⁷ Fyysisten esineiden kohdalla omistusoikeus on yksinkertaisempaa havaita, koska esineen hallinta voi antaa ainakin oletettaman sen omistajuudesta. Immateriaalioikeuksien kohdalla tällaista hallintaa ei voida samalla tavoin todeta.

⁸ Tavaramerkkien osalta tähän liittyy niin sanottu käyttöpakko eli oikeus saatua tavaramerkkiin menetetään, jos sitä ei käytetä (ks. tavaramerkkilaki 46 §). Mallien ja patenttien osalta tällaista käyttöpakkoa ei ole, mutta ei niidenkään hyödyntämättä jättäminen ole hyväksi.

⁹ Immateriaalioikeuden myöntävä rekisteriviranomainen ei hoida rekisteröityjen oikeuksien valvontaa vaan tämä täytyy oikeudenhaltijan hoitaa itse tai palkata muu taho valvomaan oikeuksia.

¹⁰ Haarmann – Mansala 2012, s. 17–18.

¹¹ Haarmann – Mansala 2012, s. 17.

¹² Takalo 1999, s. 607–610; Haarman 2014, s. 40.

¹³ Kuorikoski 2018, s. 9

ajan eläneet aktiivisessa vuorovaikutuksessa muiden taidemuotojen kanssa. Pelien asema taiteen ja kulttuurin alueella on kuitenkin heikko, pelien joutuessa perustelemaan olemassaoloaan.¹⁴

Peliteollisuus on ollut vuosituhaten alusta lukien viihdeteollisuuden nopeimmin kasvanut osa-alue. Globaalisti sen arvon on arvioitu vuonna 2014 lähenevän 100 miljardia euroa.¹⁵ Erään arvion mukaan vuonna 2021 videopelimarkkinoiden arvo globaalisti olisi 138 miljardia Yhdysvaltain dollaria eli noin 123 miljardia euroa.¹⁶ Vertailukohdaksi voidaan ottaa se, että 1970-luvulla pelialan arvo oli ainoastaan muutama miljardi. Kasvulle ei näy vielä loppua ja voidaan sanoa, että pelit ovat maailman eniten tuottava media, jonka myynti on paljon suurempaa kuin Blu-ray- ja DVD-levyjen, musiikkiäänitteiden tai elokuvateattereiden lipunmyynti. Huomionarvoista on se, että esimerkiksi jo vuonna 2008 Nintendo ohitti Googlen maailman tuottavimpana yrityksenä työntekijää kohden laskettuna.¹⁷

Peleihin kohdistuu sellaista vetovoimaa, joka vetoaa kaikkiin ikäryhmiin.¹⁸ Videopelien veto-voima perustuu niiden kuvitteelliseen todellisuuteen, joka mahdollistaa vaihtoehtolämän kokemisen ja fyysisten maailman rajojen ulkopuolelle matkaamisen. Peleissä pääsemme olemaan supersankareita, huippu-urheilijoita tai mitä tahansa muuta haluammekaan.¹⁹

Pelialan teknologioissa ja liiketoimintamalleissa on tapahtunut vahvaa muutosta pelialustojen, mobiiliteknologioiden, pelien jakelun ja monien muiden syiden vuoksi. Peliteollisuus on pohjimmiltaan vientiteollisuutta ja nopeimmin kasvava luovan teollisuuden ala Suomessa, mutta sen kasvussa on omat haasteensa.²⁰ Lisensoinnin parempi hyödyntäminen on yksi mahdollinen vaihtoehto edistää peliteollisuuden kasvua. Pelille voidaan saada merkittävää näkyvyyttä, kun se luodaan jonkun brändin alle. Sellaisessa tapauksessa on mahdollista sopia jonkun toisen immateriaalioikeuden hyväksikäyttämistä, jolloin hyödyntämistä varten hankintaan käyttöluupa

¹⁴ Kuorikoski 2018, s. 11.

¹⁵ Hiltunen – Latva – Kaleva 2013, s. 6.

¹⁶ Statista 2020.

¹⁷ Chatfield 2011, s. 31.

¹⁸ Videopelit mielletään yleensä poikien tai nuorten miesten maailmaksi, mutta pelit eivät todellakaan katso ikää tai sukupuolta vaan pelejä löytyy joka lähtöön erilaisille alustoille, kuten laskimiin, kelloihin, puhelimiin ja MP3-soittimiin. Suomalaisten pelaamista mittaavan Pelaajabarometri-tutkimuksen perusteella voidaan todeta, että tilastoitujen sukupuolten välillä ei ole kovinkaan merkittäviä eroja pelaamisen määrässä. Ks. lisää Chatfield 2011, s. 31; Mäyrä – Karvinen – Ermi 2016.

¹⁹ Kuorikoski 2018, s. 275.

²⁰ Hiltunen – Latva – Kaleva 2013, s. 6.

eli lisenssi. Pelit voidaan nähdä myös merkittävänä mainontapaikkana, ja nykypelit sisältävätkin paljon tuotesijoittelua ja piilomainontaa. Tavaramerkin haltija maksaa tässä tilanteessa korvauksen, että tietty tavaramerkki sijoitetaan peliin.²¹

Alun perin liiketoiminta pelialalla perustui ainoastaan fyysiseen retail-myyntiin, jossa pelit myytiin fyysisinä levyinä kaupassa. 2000-luvun alkupuolelta lähtien uudenlaiset kaupankäynnin mahdollisuudet, kuten digitaaliset jakelukanavat ja online-pelit, ovat yleistyneet.²² Tällaiset digitaaliset jakelukanavat ovat mahdollistaneet peliteollisuuden kehityksen merkittäväällä tavalla, koska ne eivät edellytä pelinkehittäjiltä välttämättä niin suuria investointeja. Digitaalisiin jakelukanaviin liittyy kuitenkin paljon oikeudellisia kysymyksiä, kuten miten lisenssisopimusten ehtoja tulee tulkita ja mitkä ovat pelaajan oikeudet. Euroopan unionin tuomioistuin on antanut aiheeseen liittyen ratkaisuja, mutta oikeustila on erilainen tietokoneohjelmien ja videopelien välillä. Erilainen oikeustila on toisaalta hieman kyseenalainen, koska molemmat tuotteet pohjautuvat ohjelmakoodiin. EU-lainsäädäntöäkin tulkitaan eri tavoin näiden tuotteiden kohdalla eri maissa.

1.2 Tutkimuskysymys ja aiheen rajaus

Tässä tutkielmassa on tarkoituksena tutkia videopelien lisensointia.²³ Siitä huolimatta, että tutkielman pääasiallisena tarkoituksena on tutkia videopelien lisensoinnin oikeudellisia ongelmia, on tärkeää ymmärtää perustiedot videopeleistä ja lisensoinnista sekä siitä, miten niitä säännellään. Tästä syystä tutkielmassa käsitellään suhteellisen laajasti videopelin määritelmää ja sisältöä sekä tekijänoikeuden että tiettyjen valikoitujen teollisoikeuksien kannalta. Videopelillä tarkoitetaan lähtökohtaisesti digitaalisessa muodossa olevaa peliä, jota pelataan jollakin elektronisella laitteella. Tästä näkökulmasta videopeliä tarkastellaan myös tässä tutkielmassa. Videopelin juridinen määritelmä on kuitenkin monimutkaisempi ja videopeli ymmärretään audiovisuaaliseksi multimediatuotteeksi, joka koostuu monista eri osuuksista. Tämä aspekti videopeleissä aiheuttaa osaltaan niihin kohdistuvat tulkintaongelmat myös lisensoinnin kannalta.

Tutkielmassa videopelin lisensoinnin oikeudelliset ongelmat jaetaan kahteen osaan. Huomiota kiinnitetään ensinnäkin yritysten tai vastaavien toimijoiden välisiin lisenssisopimuksiin, joiden

²¹ Aalto yliopiston oppimiskeskus 2020.

²² Hiltunen – Latva – Kaleva 2013, s. 31.

²³ Kiinnostuin videopelien oikeudellisista aspekteista tehdessäni aikaisempiin tietojenkäsittelyn opintoihin liittyvän opinnäytetyön ICT-alan tekijänoikeuksista. Tekijänoikeusneuvosto oli tuolloin vuonna 2015 antanut lausunnon koskien videopelien määritelmää perustuen Euroopan unionin tuomioistuimen ratkaisuun. Opinnäytetyön jälkeen minulle jäi kiinnostus tutkia videopelejä tarkemmin.

tarkoituksena on sopia videopelin sisällöstä. Tästä näkökulmasta tarkastellaan esimerkiksi, mitä oikeudellisia ongelmia videopelien lisensointiin voi liittyä, kuten esimerkiksi henkilötietojen suojaamisen näkökulmasta. Toisaalta tutkielmassa käsitellään yritysten ja loppukäyttäjien välisiä sopimuksia ja lisenssiehtoja. Näiden osalta käydään läpi myös käytännön lisenssiehtoja. Esimerkiksi ohjelmistojen oikeustila ikuisten eli määräämättömäksi ajaksi myytyjen lisenssien osalta on selvä, mutta videopelien osalta vastaava tilanne on tulkinnallinen ja epäselvä. Videopelien kohdalla tilanne rajoittaa loppukäyttäjän oikeutta esimerkiksi myydä peli eteenpäin, mikä on ohjelmistojen kohdalla mahdollista tiettyjen edellytysten täytyessä. Tulkinnallinen ongelma on siinä, että videopelejä ei katsota ohjelmistoiksi, joten sama sääntely ei päde niihin. Tätä asetelmaa tarkastellaan ja tulkitaan eri tuomioistuimien antamien ratkaisujen kautta.

Lisenssiehdoilla on vaikutusta moneen asiaan, joita ei välttämättä tulisi ajatelleeksi. Tutkielman tarkoituksena on antaa systemaattinen kokonaiskuva siitä, minkälaisia asioita tulisi ottaa huomioon videopelien lisenssisopimuksia solmittaessa tai miten erilaiset lisenssiehdot vaikuttavat loppukäyttäjän oikeuksiin ja miten niihin tulisi suhtautua. Tämän osalta on käytetty hyödyksi käytännön esimerkkejä lisenssiehdoista.

Videopelin sääntelyä lähestytään tässä tutkielmassa tietokoneohjelmiin kohdistuvan sääntelyn kautta, mutta keskittyen myös videopelien muihin ominaispiirteisiin niiden ollessa mainitun kaltaisia moniosaisia teoksia. Videopelit koostuvat tietokoneohjelmista, tietokannoista ja erilaisista audiovisuaalisista teoksista, joten eri osien sääntelyä on lähestytty myös yleiseltä tasolta. Tutkielmassa on tarkoitus selvittää eroja videopelien ja tietokoneohjelmien välillä sekä selvittää perusteita niiden erilaiselle juridiselle kohtelulle. Epäselvyyttä videopelien lisensoinnin tulkinnassa aiheuttaa se, mitä direktiiviä tulisi soveltaa videopelien kohdalla, jota pyritään osaltaan selvittämään tutkielmassa. Lähtökohtaisesti sovellettava direktiivi olisi tekijänoikeusdirektiivi, mutta on esitetty näkemyksiä, että tietokoneohjelmadirektiiviä voitaisiin soveltaa myös videopeleihin eikä ainoastaan tietokoneohjelmiin. Lisäksi voidaan kysyä, pitäisikö digitaaliset pelit tulkita tuotteiksi vai palveluiksi, koska tällä seikalla on merkitystä arvioitaessa lisenssiehtoja.

Tutkielman ulkopuolelle on rajattu yrityskauppaan liittyvät lisenssisopimuksien siirtämiset. Pakkolisensoinnin sääntely käydään tutkielmassa lyhyesti teorian tasolla läpi, mutta sen merkitykseen ei kuitenkaan syvennyttä tarkemmin, koska se ei ole oleellista tutkielman aiheen kannalta. Tutkielmasta on rajattu pois konsolivalmistajien lisensointi, joka mahdollistaa pelien to-

teuttamisen tietyille konsolille tai alustalle. Tutkielmassa ei myöskään käsitellä tarkemmin videopeleihin kohdistuvaa piratismia, joten immateriaalioikeuksien loukkauksia koskevaa sääntely on rajattu pois.

1.3 Tutkimusmetodi ja aineisto

Tämän tutkielman pääasiallinen tutkimusmetodi on lainoppi eli oikeusdogmatiikka, jonka tutkimuskohteena on voimassa oleva oikeus ja normien väliset suhteet. Tutkielma sisältää kuitenkin myös hieman vertailevaa oikeustiedettä toisena oikeudellisen tutkimuksen metodina. Lainoppi on ensinnäkin voimassa olevan oikeuden systematisointia ja tulkintaa sekä oikeusperiaatteiden punnintaa.²⁴ Lainopin tehtävänä on lain hahmotteleman ideaalisen asiantilän täsmällisen luonteen tutkiminen ja selvittäminen.²⁵ Lainopin tärkein tehtävä johtuu oikeusjärjestyksen sisällön aiheuttamasta epätietoisuudesta. Oikeussääntöjen tulkinnan tarkoituksena on tutkia oikeusjärjestykseen kuuluvia sääntöjä ja selvittää niiden sisältöä. Tulkinnan lisäksi keskeinen lainopin tehtävä on tutkimuskohteen (oikeusjärjestyksen) systematisointia eli voimassa olevan oikeuden jäsentämistä.²⁶

Systematisointitehtävän tavoitteena on normimateriaalin järjestäminen johdonmukaiseksi ja ristiriidattomaksi kokonaisuudeksi.²⁷ Oikeussäännösten systematisointi auttaa oikeusjärjestykseen tutustuvaa löytämään tarvittavat säännökset ja hahmottamaan kokonaiskuvan oikeudellisista järjestelyistä. Systematisoinnin päätehtävänä on järjestää edelleen lain säännöksissä ilmaistua järjestelmää. Lainopin systematisointi on eräänlaista lainlaatijan systematisointityön jatkamista.²⁸

Vertaileva oikeustiede on yhteiskuntia tutkiva akateeminen käytäntö ja sen kohteena on oikeusnormatiivisena ilmiönä. Vertailevan tarkasteluasetelman käyttö on sille tyypillistä, eli päätelmiä tehdään eroista ja yhtäläisyyksistä. Oikeusvertailu voidaan jakaa kahteen osaan: oikeusvertaileva tutkimus ja oikeusvertailun teoria. Oikeusvertailevassa tutkimuksessa on kyse erilaisten oikeusjärjestelmien asettamisesta rinnakkain, ja tavoitteena on tiedonhankinta.²⁹

²⁴ Siltala 2003, s. 67.

²⁵ Halttunen 2006, s. 11.

²⁶ Husa – Mutanen – Pohjolainen 2008, s. 20.

²⁷ Andström 2017, luku 4.1.

²⁸ Aarnio 1978, s. 74, 76.

²⁹ Husa 2013, s. 27, 29–30.

Tutkielmassa on käytetty aineistona kotimaista sekä eurooppalaista lainsäädäntöä, kansainvälisiä sopimuksia, lainvalmisteluaineistoja, oikeustapauksia ja oikeuskirjallisuutta. Aineistona on hyödynnetty myös videopelejä koskevaa kirjallisuutta. Tutkielmassa haetaan pääosin tukea tekijänoikeudesta, joka on todennäköisesti merkittävin immateriaalioikeus videopelien kohdalla.³⁰ Muillakin immateriaalioikeuksien muodoilla on merkitystä videopeleihin, jonka vuoksi teollisoikeuksien osalta käsitellään erityisesti tavaramerkkejä ja mallioikeutta. Lisäksi lyhyesti käydään läpi patentoinnin tuomia mahdollisuuksia, mutta patentoinnin keskittyessä enemmän teknisiin toimiin, siihen ei ole tarvetta syventyä erityisen tarkasti.

Immateriaalioikeudesta on kirjoitettu paljon ja myös videopelejä on käsitelty oikeudellisista näkökulmista. Tämän tutkielman materiaalia on koostettu erilaisista lähteistä, kuten oikeustapauksista ja erilaisista oikeudellisista artikkeleista. Videopelejä tulee lähestyä tutkielman kannalta myös käytännön tasolta ja pelitutkimuksen kautta, eikä ainoastaan oikeudellisesta näkökulmasta.

1.4 Tutkielman rakenne

Tutkielma koostuu viidestä pääluvusta. Tämän ensimmäisen luvun tarkoituksena on johdattaa aiheen pariin ja keskittyä siten yleisesti tutkielman aiheeseen, tutkimusmenetelmiin ja sen rakenteeseen. Alussa on käyty läpi myös immateriaalioikeutta yleisellä tasolla ja selostettu videopelialan merkittävyyttä nykypäivänä.

Toisessa luvussa tutkitaan videopelin määritelmää ja mitä ominaispiirteitä videopeleihin kohdistuu tekijänoikeuden kannalta. Tekijänoikeuden perusasioiden läpikäynti antaa pohjaa myöhemmin käsiteltävälle lisensoinnille. Luvussa otetaan myös katsaus videopelien toimintaympäristön muutokseen fyysisistä kappaleista digitaalisiin pelialustoihin. Tällä muutoksella on keskeinen merkitys nykypäivänä siihen, miten digitaalisesti myytävien videopelikappaleiden sääntelyä arvioidaan. Kolmannessa luvussa otetaan katsaus teollisoikeuksiin ja tutustutaan siihen, mikä merkitys niillä on videopelien kannalta.

Neljännessä luvussa käydään läpi lisensoinnin määritelmä ja tarkoitus sekä minkälaisista asioista lisenssisopimuksessa tulisi sopia. Tutkielman tarkoituksena on perehtyä videopelien lisensointiin, joten on hyvä käydä läpi lisensoinnin pääperiaatteita ennen kuin paneudutaan tar-

³⁰ European IP Helpdesk 2020.

kemmin videopelien lisensointiin. Videopelejä myydään kuluttajalle, jonka vuoksi kuluttajansuojan säännöksillä on keskeinen merkitys videopelien kaupassa, joten luvussa käydään läpi kuluttajansuojan säännöksiä sopimusehtojen tulkinnan valossa.

Aikaisemmin videopelin kappaleen omistajuudesta ei ole ollut epäselvyyttä, koska videopelikappaleen fyysinen olemus on luonut siitä oletaman. Nykyisin videopelin omistajuutta ei myydä, vaan pelaajalle luovutetaan käyttöoikeus pelin pelaamiseen, joka määritellään lisenssiehdoissa. Epäselvyyttä aiheuttaa se, miten tällaista videopelin ikuista käyttöoikeutta tulisi kohdella ja säännellä. Tietokoneohjelmien osalta asia on ratkaistu tuomioistuimessa, mutta videopelien osalta tilanne on epäselvä. Alaluvussa 4.4.2 tutustutaan tuomioistuinten ratkaisuihin, jotka koskevat tietokoneohjelmia tai videopelejä. Alaluvussa myös käsitellään myös sitä, mitä direktiiviä videopelien kohdalla tulisi soveltaa tai mitä asioita tulisi ottaa huomioon sovellettavaa direktiiviä valitessa. Luvun lopussa käydään esimerkkien kautta läpi, miten lisenssiehdoissa määritellään pelaajan oikeudet luomaansa materiaaliin ja käsitellään lyhyesti myös sitä, miten lisenssiehdoilla on vaikutusta videopelien striimaukseen.

Viidennessä eli viimeisessä luvussa tehdään johtopäätökset tutkielman aihealueesta ja kootaan keskeisimmät pohdinnat yhteen.

2 Videopelin määritelmä ja suhde tekijänoikeuteen

Videopelit ovat vain yksi alalaji suuren pelikategorian alla. Peli voidaan määritellä huvin vuoksi järjestetyksi toiminnaksi, joka noudattaa kirjoitettuja tai kirjoittamattomia sääntöjä.³¹ Pelille on erilaisia määritelmiä riippuen näkökulmasta. Eri yhteyksissä puhutaan digitaalisesta pelistä, tietokonepelistä tai videopelistä. Yksiselitteistä määritelmää pelitutkimus ei ole saanut aikaiseksi ja määritelmä riippuu yleensä siitä, missä kontekstissa pelistä puhutaan.³² Videopeleillä tarkoitetaan tässä tutkielmassa digitaalisessa muodossa olevia pelejä, joita käytetään tietokoneella, pelikonsolilla³³ tai jollakin muulla elektronisella laitteella. Suomessa videopelisääntely kohdistuu niiden sisältöön, sisällön luokitteluun ja niihin liittyviin merkintöihin sekä videopelien myyntiin liittyviin seikkoihin. Videopeli on pohjimmiltaan ohjelmisto, mutta ongelmia sääntelyyn kuitenkin tuo se, että videopelit koostuvat erilaisista osista eivätkä ainoastaan ohjelmistosta.

Kuvaohjelmalain (710/2011) 3 §:ssä on määritelty, että pelit, jotka ovat tarkoitettu katseltavaksi liikkuvina kuvina teknisin keinoin, ovat kuvaohjelmia. Kuvaohjelmalaki sääntelee 1 §:n mukaisesti kuvaohjelmien tarjoamista koskevista rajoituksista lasten suojelemiseksi. Laki ei sääntele, miten videopelejä tulisi kohdella muutoin. Kuvaohjelmalaki on niin sanottu sensuurilaki, jonka lähtökohtana on, että kaikki alle 18-vuotiaille tarjottavat elokuvat ja pelit on tarkastettava.³⁴ Kuvaohjelmalaki ei sisällä sellaisia säännöksiä videopeleihin liittyen, jotka vaikuttaisivat suoraan niiden lisensointiin.³⁵

2.1 Videopeli teoksena

Tekijänoikeus suojaa kirjallisia ja taiteellisia teoksia. Kirjallisiksi teoksiksi katsotaan muun muassa kaunokirjalliset teokset, asiatekstit, selittävät piirustukset (kartat, konepiirustukset ja rakennuspiirustukset) ja tietokoneohjelmat. Taiteellisiksi teoksiksi puolestaan katsotaan muun muassa sävelteokset, elokuva- ja näytelmäteokset, kuvataiteen, käyttötaiteen ja arkkitehtuurin tuotteet. Tekijänoikeussuojaa on mahdollista saada myös muille ilmaisumuodoltaan itsenäisille

³¹ Chatfield 2011, s. 13.

³² Kuorikoski 2018, s. 22.

³³ Konsolilla tarkoitetaan vuorovaikutteista tietokonelaitetta, jonka pääasiallisena tarkoituksena on mahdollistaa videopelien pelaaminen. Ks. lisää Epstein – Politano 2002.

³⁴ Ks. lisää Neuvonen 2010.

³⁵ Tämän vuoksi tässä tutkielmassa ei perehdytä sen tarkemmin kuvaohjelmalain sääntelyyn videopelien kohdalla.

ja omaperäisille tuotteille. Lähioikeuksilla tarkoitetaan tekijänoikeutta lähellä olevia oikeuksia. Ne suojaavat sellaisia luovan työn tuloksia, jotka eivät saa suoraan suojaa tekijänoikeudesta.³⁶ Lähioikeuksista tietokannan suojaa käsitellään myöhemmin tarkemmin.

Edellä voimme huomata, että tekijänoikeudella suojattavien teosten listaus on melko laaja, mutta se ei sisällä mitään viittauksia peleihin. Tämä listaus ei ole kuitenkaan tyhjentävä, joten lainsäätäjällä on jättänyt mahdollisuuden tekijänoikeuden olemassa oloon myös sellaisten teosten kohdalla, mitä ei ole ajateltu lainsäädäntöä kirjoitettaessa. Tietokoneohjelmat voitiin esimerkiksi katsoa suojelluksi tekijänoikeudella jo aikaisemmin, vaikka ne lisättiin listaukseen vasta vuonna 1991.³⁷

Tekijänoikeuslaki (TekOikL, 404/1961) säädettiin alun perin vuonna 1961, jolloin pelit eivät olleet niin kehittyneitä kuin nykypäivänä, joten niihin ei ole osattu ottaa kantaa myöskään lain valmisteluasiakirjoissa. Ensimmäisen kerran videopelien tekijänoikeudellisesta asemasta puhuttiin tekijänoikeuslainsäädäntöä uudistettaessa hallituksen esityksessä (HE 287/1994), jossa lisättiin uusi lähioikeus koskien liikkuvia kuvia sisältävän filmin tai muun laitteen valmistajan eli elokuvatuottajan oikeudesta. Suojaa saa filmi tai muu laite, jolle on tallennettu liikkuvaa kuvaa. Hallituksen esityksessä on nimenomaan sanottu, että säännös ei koske videopelejä, vaikka niihin liittyy liikkuvaa kuvaa. Liikkuva kuva ei kuitenkaan pelien kohdalla muodosta elokuvallista kokonaisuutta, joka on tarkoitettu sellaisenaan katseltavaksi, koska videopelit on tarkoitettu pelaamista varten.³⁸ Tästä voidaan kuitenkin esittää toisenlainen näkökulma, koska nykypelit saattavat sisältää myös paljon elokuvallisia osuuksia, jotka ovat välttämättömiä katsoa tai pelissä ei pääse eteenpäin. Pelien tarina on voitu myös rakentaa sivullisen näkökulmasta niin elokuvalliseen muotoon, että se voi olla elokuvallista katseltavaa toiselle henkilölle, joka ainoastaan seuraa pelaamista vierestä. Toki hallituksen esityksessä ilmaistaan, että pelien kohdalla liikkuvasta kuvasta muodostuva kokonaisuus voi vaihdella sen mukaan, miten pelin säännöt ja valitut vaihtoehdot sen mahdollistavat. Näin ollen jokainen pelikerta voi olla erilainen, mikä ei lainsäätäjän mielestä muodosta elokuvallista kokonaisuutta. Hallituksen esityksessä on ilmaistu, että videopelit saavat suojaa yksinomaan teoksina.

³⁶ Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 1

³⁷ Haarmann 2006, s. 44.

³⁸ HE 287/1994 vp, s. 80.

Tekijänoikeusneuvosto (TN)³⁹ on antanut lausunnon jo ennen edellä mainittua hallituksen esitystä videopelien teoslajista. Tekijänoikeusneuvosto katsoi lausunnossaan 1992:3⁴⁰, että tarkastelussa olleita videopelejä ei voinut pitää tekijänoikeuslaissa tarkoitettuina elokuvateoksina, vaan että videopelit ovat niin sanottuja yhteenliitettyjä teoksia, joissa suojaa saavat tietokoneohjelma kirjallisenä teoksena, musiikki sävellysteoksena ja kuvat kuvataiteen tuotteina. Tekijänoikeusneuvoston lausuntoa on kritisoitu siitä, että sen motiivina on ollut ainoastaan kiertää lakia koskien audiovisuaalisten teosten konsumoitumista eli loppuun kulumista, minkä perusteella Nintendo-pelien rinnakkaistuonti voisi olla kielletty.⁴¹ Tekijänoikeusneuvoston näkökulma ei ole kaikkien mielestä tyydyttävä, koska peli on enemmän kuin eri osiensa summa. Tekijänoikeusneuvoston lausunnon kuvaus peleistä voisi osua yhtä lailla kuvista laadittuun diaesitykseen, jonka taustalle on vain lisätty musiikkia.⁴²

Tekijänoikeudellisesta näkökulmasta katsottuna videopelit ovat yhteenliitettyjä teoksia, jotka koostuvat useista eri teoksista. Videopeleissä koodi saa suojaa tietokoneohjelmana, grafiikka erilaisina kuvateoksina ja äänet sekä musiikki sävelteoksina.⁴³ Teosta on myös yleensä laadittu sellaisessa yhteistyössä, että osallisten panoksia ei voida erottaa toisistaan. Tällaisissa tilanteissa on kyse juuri TekOikL 6 §:n mukaisista yhteisteoksista. Tekijänoikeus kuuluu silloin yhteisesti kaikille tekijöille. Yhteisteoksen hyväksikäyttöön tarvitaan lupa kaikilta tekijöiltä, eikä yhden tekijän lupa yksinään riitä. Loukkaustapauksissa kuitenkin yksittäinen tekijä voi nostaa korvauskanteen, eikä tekijöiden tarvitse toimia yhdessä. Yhteenliitetty teos eroaa kokoomateoksesta siten, että kokoomateoksissa on mahdollista erottaa tekijöiden panokset toisistaan. Tällöin jokainen määrää osuudestaan yksin, muista riippumatta.⁴⁴ Videopeleissä ei välttämättä kaikkia osuuksia voida erotella omiksi osuuksikseen, mutta selkeimmät osat voivat saada selkeästi omaa itsenäistä suojaa esimerkiksi tekijänoikeuden avulla tai esimerkiksi pelihahmo voidaan rekisteröidä tavaramerkkinä tai mallina. Pelissä esiintyvillä musiikeilla voi olla myös vahva itsenäinen asemansa.

³⁹ Tekijänoikeusneuvosto on opetus- ja kulttuuriministeriön alainen elin, jonka tehtävänä on avustaa ministeriötä tekijänoikeutta koskevien asioiden käsittelyssä sekä antaa lausuntoja tekijänoikeuslain soveltamisesta. Ks. lisää Opetus- ja kulttuuriministeriö 2020.

⁴⁰ Lausuntopyyntö oli esitetty kilpailuviraston toimesta, koska sille oli esitetty käsiteltäväksi tapaus, jossa päämaahantuoja vetosi tekijänoikeussuojaan, jonka katsotaan estävän kilpailevan tuonnin. Kilpailuviraston toimintaan kuuluu, että se pyrkii valvomaan, ettei jonkun tuotteen päämaahantuoja perusteettomasti estä kilpailevan rinnakkaistuonnin markkinoille pääsyä.

⁴¹ Salokannel 1997, s. 80.

⁴² Laes 2013, s. 7.

⁴³ Välimäki 2009, s. 30.

⁴⁴ Haarmann 2014, s. 68.

Toisaalta tekijänoikeusneuvosto on lausunnossaan 2015:8⁴⁵ ilmaissut seuraavasti: “Konsolipelit ovat yhteenliitettyinä teoksina tekijänoikeuslain suojaamia audiovisuaalisia multimediatuotteita, joihin sisältyvän ohjelmiston tarkoituksena on ohjata pelien toimintaa.” Tämän määritelmän on mahdollista ajatella kohdistuvan muutoinkin videopeleihin, joita pelataan muilla välineillä kuin konsoleilla. Lausunnosta voidaan myös todeta, että videopeleihin ei voi suoraan soveltaa tietokoneohjelmistoihin kohdistuvaa sääntelyä. Videopelit ovat laajoja kokonaisuuksia ja niiden sääntelyyn vaikuttaa useita seikkoja ja niitä ei voi sen vuoksi rinnastaa suoraan esimerkiksi tietokoneohjelmaksi, jolle löytyy tarkempaa sääntelyä suoraan lainsäädännöstä.

Videopelien kohdalla on katsottu, että sovelletaan yleisesti tekijänoikeutta ja lähioikeuksia koskevaa direktiiviä (tekijänoikeusdirektiivi, 2001/29/EC, direktiivi tunnetaan myös nimellä tietoyhteiskuntadirektiivi)⁴⁶ eikä tietokoneohjelmia koskevaa direktiiviä (tietokoneohjelmadirektiivi, 2009/24/EY)⁴⁷. Tämä näkemys on kuitenkin kyseenalaistettu ja ilmaistu, että myös videopelien kohdalla tulisi soveltaa tietokoneohjelmadirektiiviä ainakin joissakin tilanteissa.⁴⁸ Videopelit ovat multimediatuotteita ja on esitetty, että multimediaan sovellettavat säännökset valittaisiin kyseisen multimedian pääasiallisen teostyyppin perusteella. Multimediatuotteet ovat hyvin erilaisia, joten olisikin perusteltua ratkaista teostyyppi tapauskohtaisen arvioinnin mukaisesti.⁴⁹

Pelien valmistus vaatii osaamista monilta eri osa-alueilta. Kaikki lähtee siitä, että pelillä on käsikirjoitus, johon sen kulku perustuu, ja jossa on kuvattu erilaiset tapahtumat ja elementit. Käsikirjoituksen perusteella graafiset suunnittelijat toteuttavat pelin graafisen maailman sisältäen liikkuvan ja liikkumattoman kuvan, hahmot sekä ympäristön. Muusikot ja äänisuunnittelijat säveltävät musiikit taustalle ja tarvittavat erilaiset ääniefektit. Kaikki tämä kootaan yhteen ohjelmistokoodilla, jonka ohjelmoija toteuttaa.⁵⁰ Ilman ohjelmistokoodia ei olisi mitään peliä, joten jos arvioitaisiin tällä perusteella pelin pääasiallista teostyyppiä, se voisi teoriassa olla tietokoneohjelma.

⁴⁵ Kyseinen lausunto käsitteli pelien lainausoikeutta kirjastoista. TekOikL 19 §:n mukaan elokuvateoksia tai tietokoneohjelmia ei saa lainata eteenpäin. Lausunnossa kysytäänkin, että voiko videopelejä kuitenkin lainata eteenpäin.

⁴⁶ Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi 2001/29/EY, annettu 22 päivänä toukokuuta 2001, tekijänoikeuden ja lähioikeuksien tiettyjen piirteiden yhdenmukaistamisesta tietoyhteiskunnassa

⁴⁷ Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi 2009/24/EY, annettu 23 päivänä huhtikuuta 2009, tietokoneohjelmien oikeudellisesta suojasta. Kyseinen direktiivi on korvannut aiemman voimassa olleen Neuvoston direktiivi 91/250/ETY, annettu 14 päivänä toukokuuta 1991, tietokoneohjelmien oikeudellisesta suojasta.

⁴⁸ Ks. lisää Rendas 2015.

⁴⁹ Harenko 1996, s. 8, 12.

⁵⁰ Moreno-Ger – Sierra – Martínez-Ortiz – Fernández-Manjón 2007, s. 3.

Ohjelmisto on tärkeä osa peliä, kuten voimme edellä huomata. Tähän liittyen tärkeä kysymys ja teoreettisestikin väitelty asia on teoksen käsitteen soveltaminen tietokoneohjelmiin/ohjelmistoihin. Ohjelmoijan näkökulmasta tietokoneohjelma on ohjelmointikielillä kirjoitettua lähdekoodia ja lähdekoodin arkkitehtuurin suunnittelua. Käyttöä varten ohjelmointikieli käännetään konekieleksi, jota tietokone ymmärtää ajaakseen ohjelman. Tietokoneohjelman käyttäjälle tämä sama ilmenee tietokoneen ruudulla välittyvinä kuvina, tekstinä, symboleina ja toiminnallisuutena.⁵¹

Tekijänoikeuslakia koskevassa hallituksen esityksessä tietokoneohjelmaa kuvaillaan ”joukoksi käskyjä, jotka saavat tietokoneen suorittamaan halutun toiminnan”.⁵² Hallituksen esityksessä olevan ilmaisun voisi ymmärtää siten, että se sulkee pois toimimattomat ja virheelliset ohjelmat. Se ei ole kuitenkaan tarkoituksena tässä yhteydessä, joten on selkeämpää ilmaista, että ”tietokoneohjelma on joukko käskyjä, jotka ohjelmoija on kirjoittanut päästäkseen tiettyyn toiminnalliseen lopputulokseen”. Kirjallisia teoksia ei muutoinkaan arvioida sen mukaan, tuottavatko ne tekijän tarkoittaman vaikutuksen lukijalle.⁵³ Tärkeintä on arvioida, että onko tietty inhimillinen teko, kuten kirjoittaminen, tekijänoikeudellisesti merkityksellistä eli syntyykö sen seurauksena teoskynnyksen ylittävä suojattava teos. Tekijänoikeuslain mukaan edellä mainittu käskyjoukko on kirjallista ilmaisua. Vakiintuneen käytännön mukaan sekä lähdekoodi että siitä käännetty konekieli ja näiden välimuodot ovat tekijänoikeudellisesti suojattuja. Tälle on olemassa kaksi erilaista näkemystä. Konekielinen ohjelma on alkuperäisen lähdekoodin muunnelma. Toinen näkemys on, että kokonaisuudessaan teos koostuu sekä alkuperäisestä lähdekoodista että konekielisestä versiosta.⁵⁴ Sen sijaan tietojärjestelmän kehittämisessä tärkeät niin sanotut systeemi-ideat, ohjelman looginen rakenne, algoritmit ja periaatteet eivät kuulu tekijänoikeussuojan piiriin.⁵⁵

Tekijänoikeussuojan saamisen edellytyksenä on teostasoon yltäminen, jolloin kohdetta voidaan kutsua teokseksi. Näin ollen tekijänoikeus syntyy, kun teos on luotu ja se täyttää suojan saamisen edellytykset eli yltää teostasoon. Työn laadulle, viimeistelylle tai lopullisuudelle ei aseta vaatimuksia. Tekijä saa itsenäisesti päättää, koska teos on valmis julkistettavaksi. Erilaiset

⁵¹ Välimäki 2009, s. 16–17.

⁵² ks. HE 161/1990 vp.

⁵³ Välimäki 2009, s. 17–18.

⁵⁴ Välimäki 2009, s. 17. Vrt. Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 76–77. Jotta kyse olisi kyse 4 §:n 1 momentin mukaisesta suoja saavasta käännöksestä, on kääntämisen oltava omaperäistä. Siten pelkkien teknisten tietojen mekaaninen kääntäminen ei voi tuottaa tekijänoikeutta käännökseen. Harenkon mukaan lähdekoodin kääntäminen konekieliseen muotoon on ainoastaan mekaanista, mutta siitä huolimatta Välimäen mukaan vakiintuneen käytännön mukaan molemmat ovat tekijänoikeudellisesti suojattuja.

⁵⁵ Takki – Halonen 2017, s. 34.

luonnokset teoksesta saavat myös tekijänoikeussuojaa, mikäli teoskynnys ylittyy niidenkin kohdalla. Tekijänoikeus on siinä mielessä yksinkertainen immateriaalioikeus, sillä suojan saaminen ei vaadi Suomessa rekisteröintiä, tekijänoikeuden pidättämistä, ©-merkin käyttämistä tai muita vastaavia toimia.

Teostasoon yltäminen käytännössä tarkoittaa, että luova tuotos ilmentää tekijänsä luovaa ja omaperäistä panosta. Mikä tahansa tuotos ei voi nauttia tekijänoikeussuojaa. Arviointi on tietyllä tapaa subjektiivista ja riippuu viime kädessä tuomioistuimen ratkaisusta. Teoskynnys ei ole näyttökysymys, vaan se joko ylittyy tai ei ylity. Tietokoneohjelmien osalta luovuus ja omaperäisyys näkyvät ohjelmoijan tekemänä valintoina eri ohjelmointiratkaisujen välillä. Taiteellisilla ja esteettisillä arvoilla ei ole merkitystä, kun arvioidaan teostasoon yltämistä. Hyvä ja huono teos saavat samalla tavoin suojaa. On tärkeää kuitenkin huomata, että tekijänoikeus suojaa ainoastaan ilmaisumuotoa, ei itse ideaa. Tämä on ilmaistu tietokoneohjelmadirektiivin 1 artiklan 2 kohdassa. Sama teos voitaisiin toteuttaa siten uudestaan samalla idealla, mutta niin sanotusti uusin sanoin, että siitä ei syntyisi “samanlaisuuden” vaikutelmaa.⁵⁶ Pelien kohdalla voi huomata, että samat ideat toistuvat niissä, mutta toteutus on erilainen, jolloin jokainen peli on itsenäinen teos ja saa omaa tekijänoikeussuojaa.⁵⁷

Idea ei suojata, joten ideoita ja ajatuksia voi hakea muiden teoksista ilman pelkoa oikeudenloukkauksesta. Ruotsissa oli vuonna 2018 mielenkiintoinen tapaus, kun ruotsalainen peliyhtiön Avalanche Studios julkaisi Generation Zero -nimisen pelin, joka sijoittuu 1980-luvun Ruotsiin, missä taistellaan robotteja vastaan. Ruotsalainen taitelija Simon Stålenhag on puolestaan luonut teoksia sijoittuen Ruotsin stereotyyppisiin maisemiin sisältäen robotteja. Verratessa pelistä julkaistua materiaalia ja Stålenhagin taideteoksia, on niissä huomattavissa yhtäläisyyksiä. Stålenhag ei kuitenkaan syyttänyt peliyhtiötä tekijänoikeuden loukkauksesta.⁵⁸ Tässä on esimerkki siitä, että vaikka teoksissa olisi vahvoja yhtäläisyyksiä, oikeudenloukkausta ei välttämättä ole tapahtunut. Tapauksessa tosin taitelija ei syyttänyt peliyhtiötä oikeudenloukkauksesta, joten ei voi tietää, miten tuomioistuin olisi asian ratkaissut. Kuka tahansa voisi käyttää ideaa Ruotsin maisemiin sijoittuvasta robottipelistä, koska ainoastaan ilmaisumuotoa suojellaan.

⁵⁶ Takki – Halonen 2017, s. 33–34.

⁵⁷ Esimerkiksi Worms ja Angry Birds -pelit muistuttavat idealtaan toisiaan, koska molemmissa ammutaan vastustajia aseilla. Molemmat pelit on kuvattu sivusta samasta näkökulmasta. Pelit ovat kuitenkin itsenäisiä teoksia.

⁵⁸ Stålenhagia häiritsee, että Avalanche kiistää kaikenlaiset yhteydet Stålenhagin teoksiin, että niitä olisi käytetty ideana. Tällainen väite voisi olla täysin uskottava, mutta tässä tapauksessa peliyhtiö ja taitelija ovat tehneet yhteistyötä ja tuntevat toisensa, joten väite kuulostaa siinä mielessä epäuskottavalta. Ks. lisää Lane 2018.

2.2 Pelien teostyyppi

Tietokoneohjelma on teknistaloudellinen ilmiö, johon ei liity taideteoksille tyypillisiä esteettisiä arvoja. Tietokoneohjelma on laadittu hyötykäyttöön, eikä aistihavainnoin nautittavaksi, katseltavaksi tai kuunneltavaksi.⁵⁹ Vaikka peliala onkin selkeästi teknologiaorientoitunut, siihen liittyy vahvasti luovuus.⁶⁰ On selvää, että videopeli muodostuu yhtenä osana tietokoneohjelmasta, mutta sen käyttötarkoitus eroaa merkittävästi pelkästä ohjelmistosta. Videopeli on viihdetaloudellinen tuote, jonka käyttöä ei yleensä katsota hyötynäkökulmista, vaan sen käytöstä nautitaan. Videopelejä voi kutsua myös interaktiivisiksi elokuviksi.

Pelit eroavat muunlaisista teoksista myös niiden pelattavuuselementin perusteella. Pelaajalla on aktiivinen rooli, koska hän pystyy vaikuttamaan tapahtumiin tekemillään valinnoilla. Jos pelit tunnustetaan ainoastaan kuviksi, musiikiksi ja tietokoneohjelmaksi, jää pelien tärkein elementti kokonaan huomioimatta. Tämä ei tietenkään tarkoita, että pelien ideaa tulisi suojata, mutta pelien erityinen luonne tulisi huomioida, koska se vaikuttaa siihen, miten pelejä arvioidaan oikeudenloukkaustilanteissa ja katsotaanko pelit tekijänoikeudellisesti suojatuiksi vai ei. Vaikka pelejä pelataan, se ei saisi heikentää tekijän henkisen panostuksen arviointia. Lähtökohtaisesti pelaaja voi valita vain rajatuista vaihtoehdoista, eikä voi muuttaa koko sisältöä. Tästä syystä pelaajan roolia tulisi katsoa lähinnä funktionaalisesta näkökulmasta, ei luovasta näkökulmasta.⁶¹

Ohjelmistot katsotaan kirjallisiksi teoksiksi, mutta pelejä verrataan enemmän taiteeseen, joten pelien voitaisiin katsoa kuuluvan enemmän taiteellisten teosten alaisuuteen. Tästä huolimatta ei voida unohtaa sitä, että peliin kuuluu myös ohjelmistokoodia, joka katsotaan kirjalliseksi teokseksi. Peleillä on siten hyvin erilainen luonne verrattuna tietokoneohjelmiin/ohjelmistoihin.

2.3 Videopelin hahmojen itsenäinen asema teoksena

Videopelin hahmoista voi tulla hyvinkin suosittuja, jolloin niiden hyödyntäminen irrallisena pelistä voi kiinnostaa. Tekijänoikeudellisesta näkökulmasta pelihahmojen suoja on hyvin tulkinnallinen. Hahmo ei ole TekOikL 1 §:n mukainen teoslaji, vaan se nähdään enemmän tarinankerronnallisena elementtinä. Kuten aiemmin on käynyt ilmi, tekijänoikeus ei suojaakaan ideaa,

⁵⁹ Takki – Halonen 2017, s.29–30.

⁶⁰ Hiltunen – Latva – Kaleva 2013, s. 10.

⁶¹ Laes 2013, s. 8.

muttei myöskään juonta, periaatetta tai teoriaa. Tekijänoikeusneuvoston on lausunnoissaan TN 1993:25, TN 2006:16 ja TN 2018:12 ottanut kantaa hahmon tekijänoikeudelliseen suojaan.

TN 1993:25 lausunnossa on ollut kyse siitä, loukkaako Ohukaisen ja Paksukaisen hahmojen imitointi kenenkään oikeuksia. Tekijänoikeusneuvosto on arvioinut hahmon suojaa yleisesti siten, että tekijänoikeus suojaa teosta kokonaisuudessaan, mutta myös teoksen osaa. Mikä tahansa teoksen osa tai elementti ei voi kuitenkaan olla suojattu, koska silloin suoja voisi kohuttomasti laajentua koskemaan yksittäisiä tietoja, ideoita ja periaatteita, joiden tulee jäädä suojan ulkopuolelle. Kun hahmoa käytetään irrallaan teoksesta, jonka osana se nauttii tekijänoikeussuojaa, tulee arvioida, voidaanko hahmoa sellaisenaan pitää tekijänoikeussuojan kohteena. Erilaiset piirretyt hahmot saattavat itsessään ilmentää persoonallista luomistyötä ja siten nauttia itsenäistä tekijänoikeussuojaa kuvataiteen tuotteena. Tekijänoikeuden koskiessa myös muunnelmia, ei tällaisia hahmoja saa käyttää edes muunneltuina ilman oikeudenhaltijan lupaa. Kun hahmo ei ole teos, sen käyttäminen teosyhteydestään irrotettuna on enemmän teoksessa esitetyn idean käyttämistä. Tekijänoikeuslain perusteella ei voida kieltää sellaista käyttöä, jossa hyödynnetään ainoastaan teoksen ideaa. Toki tällaista hahmoa ei saa käyttää sellaisessa yhteydessä, että uutta kokonaisuutta voitaisiin pitää alkuperäisen teoksen osan muunnelmana, koska tällöin puhutaan alkuperäisen teoksen käyttämisestä eikä ainoastaan hahmon hyödyntämisestä. Tekijänoikeusneuvosto totesi lausunnoissaan, että elokuvateoksissa esiintyvät Ohukainen ja Paksukainen eivät hahmoina ole visuaalisesti arvioituna niin itsenäisiä ja omaperäisiä, että niitä suojattaisiin tekijänoikeudellisesti. Huomioitava on kuitenkin, että hahmoja käytetään sellaisessa kokonaisuudessa, jota ei voida katsoa alkuperäisen elokuvateoksen muunnelmaksi.

TN 2006:16 lausunto liittyi Helsingin kihlakunnan poliisilaitoksen lausuntopyyntöön koskien piirroshahmon tekijänoikeutta ja väitettyä luvaton käyttöä. Helsingin rikospoliisille tehdyssä tutkintapyyntöä on pyydetty tutkimaan, onko henkilön A tekijänoikeutta loukattu toistuvista kielloista huolimatta. Tekijänoikeusneuvosto on todennut, että tekijänoikeuslaki ei sellaisenaan suojaa piirroshahmoa, vaan teostasoista piirrosta. Lausuntoa koskevassa tapauksessa hahmoa C koskevien piirrosten tekijänoikeus katsotaan olevan henkilöllä A, koska ne ylittävät teoskynnyksen. Jos joku kopioi tällaisen hahmon C piirroksen tai jos uutta hahmosta tehtävää piirrosta on pidettävä muunnelma niin, ettei se nauti itsenäistä tekijänoikeussuojaa, on käytöstä sovittava henkilön A kanssa. Henkilö A ei voi kuitenkaan tekijänoikeuslakiin vedoten saada suojaa pelkästään sitä vastaan, että joku tekee elokuvan hahmosta C tai C hahmo piirretään uudestaan sellaisella tavalla, joka ei loukkaa henkilön A oikeutta.

TN 2018:12 lausunnossa on ollut kyse 3D-tietokoneanimaationa toteutettujen lyhyiden piirrosvideoiden tekijänoikeudellisesta suojasta sekä 3D-animaatiohahmon tekijänoikeudellisesta suojasta. Tekijänoikeusneuvosto on katsonut, että kyseiset animaatiot ylittävät teoskynnyksen ja ovat tekijänoikeuslain mukaisia elokuvateoksia. Tekijänoikeusneuvosto on kuitenkin todennut, että pelkkä abstrakti animaatioissa esiintyvä hahmo ei ole sellaisenaan tekijänoikeussuojaa saava teos. Sen sijaan konkreettiset toteutukset (perinteiset tai 3D-piirroksiset, sekä animoinnit) ovat kokonaisuutena niin itsenäisiä ja omaperäisiä ja kuvastavat ilmaisultaan tekijän persoonaa, että ne voivat ylittää teoskynnyksen.

Tekijänoikeusneuvoston linja on siten selkiytynyt vuosien aikana ja näkemys on, että hahmo ei yksinään saa suojaa tekijänoikeudellisesti. Tämä tulkintakäytäntö koskee Suomen tekijänoikeuslain soveltamista, mutta muualla maailmassa voi näkemys olla toinen.⁶² Vaikka tekijänoikeus ei kieltäisi hahmon käyttämistä, voi toinen laki vaikuttaa hahmon hyödyntämisen mahdollisuuksiin.⁶³

Suomen linjan mukaan pelihahmo ei siten saisi itsenäisesti tekijänoikeudellista suojaa. Tästä syystä voikin ilmetä tarvetta suojata hahmo muilla keinoin kuten tavaramerkkinä tai mallina. Eräässä tapauksessa oli Fallout-pelin Vault Boy -hahmoa hyödynnetty mainonnassa ilman asianmukaista lupaa.⁶⁴ Kyseisen hahmo on rekisteröity tavaramerkiksi Yhdysvalloissa⁶⁵ ja lisäksi vastaavan hahmo löytyy hieman eri muodossa EUIPO:n rekisteristä⁶⁶ EU:n tavaramerkkinä⁶⁷. Hahmon rekisteröiminen tavaramerkiksi tai malliksi voi siten tuoda lisäarvoa pelille, kun hahmon kaltaista pelin yksittäistä osaa voidaan hyödyntää muissa yhteyksissä. Lisäksi rekisteröityä hahmoa on näin ollen helpompi lisensoida, kun yksinoikeus sen käyttämiseen on turvattu rekisteröinnillä. Tavaramerkkejä ja malleja käsitellään tarkemmin myöhemmin.

⁶² Esimerkiksi Yhdysvalloissa ja Ranskassa pelihahmot voivat saada suojaa ainakin avatarien muodossa. Ks. lisää Oesch – Eloranta – Heino – Kokko 2017, s. 306–307.

⁶³ Esimerkiksi jos hahmo on rekisteröity tavaramerkkinä tai mallina, voivat tavaramerkkilaki ja mallilaki rajoittaa hahmon hyödyntämistä. Lisäksi laki sopimattomasta menettelystä elinkeinotoiminnassa voi rajoittaa toisen luomalla hahmotta tienaamisen. Yksityiskäyttöön kohdistuva toiminta hahmojen kanssa siten tuskin aiheuttaa ongelmia.

⁶⁴ Ks. Vänskä 2012.

⁶⁵ United States Patent and Trademark Office 2020.

⁶⁶ European Union Intellectual Property Office 2020.

⁶⁷ EU:n tavaramerkki saa suojaa kaikissa EU-maissa. EU:n tavaramerkki voidaan rekisteröidä joko koko EU:n alueelle tai ei ollenkaan eli jos rekisteröinnille löytyy este jossakin EU-maassa, merkkiä ei voida rekisteröidä EU:n tavaramerkkinä.

2.4 Teoksen tekijä

TekOikL 1 §:n mukaan tekijänoikeus kuuluu sille, joka on luonut teoksen. Tekijänoikeus ei kuulu esimerkiksi luomisprosessissa teknisesti avustaneille henkilöille. Aina ei ole yksiselitteistä, kenen työ on ollut luovaa ja kenen ei. Tekniikka tuo omat ongelmansa arviointiin, koska esimerkiksi joissakin tapauksissa tietokoneohjelman tekijää pidetään asianomaisen teoksen tekijänä, mutta joissakin tapauksissa taas ei. Teoksen tekijä voi olla ainoastaan luonnollinen henkilö, eikä koskaan juridinen henkilö. Mikäli tekijänoikeuden halutaan siirtyvän juridiselle henkilölle, siitä on erikseen sovittava sopimuksin.⁶⁸

TekOikL 7 § sisältää presumptiosäännöksen eli laillisen oletaman siitä, ketä on pidettävä tekijänä. Tekijänä pidetään henkilöä, jonka nimi tai yleisesti tunnettu salanimi tai nimimerkki on teoskappaleessa taikka ilmoitetaan, kun teos saatetaan yleisön saataviin. Oletamus on mahdollista osoittaa vääräksi. Tekijä ei jää missään tilanteessa ilman tekijänoikeutta, vaikka hän haluaisi pysyä tuntemattomana. Kyseisessä tilanteessa tekijää edustaa julkaisija tai jos sellaista ei ole mainittu, niin kustantaja toimii edustajana. Edustusvalta päättyy, kun tekijä on uudessa painoksessa ilmaistu tai kun nimi ilmoitetaan tekijänoikeusasioista vastaavalle opetus- ja kulttuuriministeriölle. Tekijänoikeuslaissa käytetään sanaa ”tekijä” henkilöstä, joka on luonut teoksen, mutta myös henkilöstä, jolle tekijänoikeus tai sen osa on siirtynyt.⁶⁹

Oikeus teokseen syntyy siten henkilölle, joka on luonut teoksen. Tietokoneohjelmien, kuten myös pelien, kohdalla tilanne on kuitenkin se, että teos luodaan todennäköisesti suuremman joukon kanssa yhteistyössä, jolloin tekijänoikeus kuuluu kaikille yhteisesti. Lisäksi toteutuksessa hyödynnetään niin sanottuja sovelluskehittämiä, jotka luovat uusia ohjelmia käyttäjän käsien perusteella. Usein käytetään myös valmiita koodikirjastoja, joista voidaan hankkia valmiina jonkun tietyn funktion toteuttavia ohjelmakomponentteja tai moduleita integroitavaksi sovellukseen. Tarjolla on myös erilaisia avoimen lähdekoodin (Open Source)⁷⁰ ohjelmistoja, joita voidaan hyödyntää kehitystyössä. Luova panos ohjelmoinnissa näkyikin monesti ohjelman rakenteen määrittelemisessä, jota ei suojata tekijänoikeudella lähtökohtaisesti.⁷¹

⁶⁸ Haarmann 2014, s. 68

⁶⁹ Haarmann 2014, s. 69; Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s.86–89

⁷⁰ Avoin lähdekoodi antaa käyttäjälle mahdollisuuden tutustua ohjelman lähdekoodiin ja muokata sitä omiin tarpeisiin sopivaksi. Avoimen lähdekoodin periaatteisiin kuuluu mm., että ohjelmaa saa käyttää mihin tahansa tarkoitukseen, kopioida, jakaa ja levittää sekä alkuperäistä että muunneltua versioita. Ks. lisää Open Source Initiative 2020.

⁷¹ Takki – Halonen 2017, s. 37.

Tekijänoikeuslakiin ei sisälly yleistä säännöstä, jonka mukaan työsuhteessa tehtävien teoksien tai tilauksesta toimitettujen teoksien tekijänoikeus siirtyisi automaattisesti työnantajalle. Tietokoneohjelmien (ja tietokantojen) kohdalla laissa on tästä poikkeussäännös. TekOikL 40 b §:n mukaan tietokoneohjelman tai siihen välittömästi liittyvän teoksen (esim. käyttöliittymän grafiikka tai ohjetekstit), joka on tehty työ- tai virkasuhteessa, tekijänoikeus siirtyy suoraan työnantajalle. Olennaista on, että säännös koskee vain työ- ja virkasuhteita eli esimerkiksi konsultin, alihankkijan tai muun sopimuskumppanin toteuttaman teoksen tekijänoikeus ei automaattisesti siirry. Tämän vuoksi on tärkeää sopia tekijänoikeuden siirtymisestä, jotta myöhemmin ei ilmene ongelmatilanteita sen vuoksi. Tekijänoikeuden hallinnoiminenkin on helpompaa, kun yksi taho omistaa oikeudet, eikä jokainen tekijä yhteisesti.⁷²

Videopelien osalta tekijänoikeuden automaattisen siirtymisen ongelmaksi muodostuu tulkinta, että videopeli ei ole tietokoneohjelma, vaan yhteenliitetty teos. On epäselvää, kuinka tätä tulkittaisiin käytännössä eli siirtyisikö tekijänoikeus automaattisesti videopelin kohdalla vai ei. Lain sanamuoto on ”tietokoneohjelma ja siihen välittömästi liittyvä teos”, joka sopii myös videopeleihin, jotka ovat käytännössä tietokoneohjelmia, joihin välittömästi liittyy muita teoksia (grafiikka, musiikki). Joka tapauksessa tekijänoikeuksien siirtymisestä on helppo sopia työ-, johtaja-, osakas- tai muun välttämättömän sopimuksen yhteydessä, jolloin ei jää epäselvyyttä tekijänoikeuden siirtymisestä, jos TekOikL 40 b § ei soveltuisikaan tilanteeseen. On tärkeää myös huomata, että kaikki tietokoneohjelmat eivät ole tekijänoikeudellisesti suojattuja, ja myöskään kaikki pelit eivät ole suojattuja.

2.5 Tekijänoikeus yksinoikeutena

Tekijänoikeus on rajattu ajallisesti ja siitä säädetään TekOikL 43 §:ssä. Tekijänoikeus kestää tekijän eliniän ja 70 vuotta hänen kuolinvuotensa jälkeen. Tämä koskee kaikkia teoksia, olivat ne sitten julkistettu tai julkistamattomia, kuitenkin sillä edellytyksellä, että tekijä oli tunnettu. Suoja-ajan jälkeen teosta saa hyödyntää vapaasti kaupallisesti tai muulla tavalla. Tähän ainoana rajoituksena on klassikkosuoja. EU:n sisällä suoja-aika on yhdenmukaistettu, mutta eri pituisia suoja-aikoja esiintyy EU:n ulkopuolella.⁷³ Pelien kohdalla suoja-ajan loppuminen voi vaikuttaa materiaaliin, jota hyödynnetään pelissä. Tekijänoikeuden suoja-aika on huomattavasti pidempi

⁷² Takki – Halonen 2017, s. 38–39.

⁷³ Haarmann 2014, s. 92–93; Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 421.

verrattuna muihin immateriaalioikeuksiin. Pitkän suoja-ajan voidaan katsoa olevan riittävä kannustin luovaan työhön, mutta se toisaalta näyttäytyy kuluttajille ja yrityksille korkeampina kustannuksina.⁷⁴ Tekijänoikeuden suoja-aika on erityisen pitkä suhteessa pelien elinkaareen, sillä tekniikat muuttuvat ja uusia pelejä luodaan jatkuvasti. Tiettyjen niin sanottujen klassikkopelien ideat toistuvat myös myöhemmissä peleissä, mutta toteutus on joka tapauksessa aina uusi.

Tekijänoikeus jaetaan taloudellisiin ja moraalisiin oikeuksiin. Taloudellisilla oikeuksilla tarkoitetaan tekijän yksinoikeutta määrätä teoksensa taloudellista merkitystä sisältävästä hyödyntämisestä. Tekijän yksinoikeuteen kuuluu oikeus määrätä ehdoista, joiden perusteella teosta saa hyödyntää. Yksinoikeuteen kuuluu käyttöluopien myöntäminen, ovat ne sitten vastikkeellisia tai vastikkeettomia. Tekijän on mahdollista luovuttaa taloudelliset oikeudet joko kokonaisuudessaan tai osittain. Moraaliset oikeudet puolestaan suojaavat tekijän suhdetta teokseensa.⁷⁵ Tärkeimmät moraaliset oikeudet ovat isyysoikeus, jonka mukaan tekijä on ilmoitettava teoksen yhteydessä sekä respektioikeus, jonka mukaisesti tekijälle kuuluu oikeus vastustaa teoksen muuttamista ja julkaisemista muodossa, joka olisi omiaan loukkaamaan tekijän kirjallista tai taiteellista arvoa taikka omalaatuisuutta.⁷⁶ Tekijänoikeuden selkeä ero teollisoikeuksiin näkyy juuri moraalisten oikeuksien kautta tavoitteena suojata tekijäpersoonallisuutta.⁷⁷ Eri mailla on ollut erilaisia suhtautumisia näiden oikeuksien jaotteluun. Mannereurooppalaisessa tekijänoikeudessa moraalilla oikeuksilla on ollut vahva merkitys taloudellisten oikeuksien ohella, toisin kuin esimerkiksi Englannissa.⁷⁸

TekOikL 3 §:n mukaisesti tekijällä on oikeus tulla mainituksi teoksensa tekijänä ja on kiellettyä muunnella teosta tekijän arvoa loukkaavalla tavalla tai esittää teos sellaisessa tilanteessa, joka voi loukata tekijän arvoa. Mainittujen moraalisten oikeuksien lisäksi tekijän suhdetta teokseen suojataan siten, että tekijällä on oikeus määrätä teoksensa julkistamisesta.⁷⁹

⁷⁴ Määttä 1999, s. 49.

⁷⁵ Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 1–2.

⁷⁶ Haarmann 2014, s. 86–87.

⁷⁷ Pihlajarinne 2012, s. 198

⁷⁸ Ks. lisää Stokes 2009, s. 7, 72–81; Pihjarinne 2012, s. 198–199. Moraalisten oikeuksien suojaaminen on peräisin Ranskasta. Englannissa ainoastaan taloudelliset oikeudet mielletään tekijänoikeuteen kuuluviksi. Moraalisia oikeuksia ei tunnustettu siellä ollenkaan ennen vuotta 1989 ja edelleen ne pidetään irrallaan tekijänoikeuksista. Saksassa moraalisten oikeuksien ei katsota olevan erillään taloudellisista oikeuksista. Angloamerikkalaisessa järjestelmässä perinteisesti on korostettu taloudellisia oikeuksia. Englannin järjestelmä on tiukan dualistinen ja Saksan puolestaan monistinen. Pohjoismaisessa järjestelmässä on piirteitä molemmista malleista. Kaiken kaikkiaan Bernin konventio on tasannut maiden välisiä eroja, koska se velvoittaa jäseniään suojaamaan isyysoikeutta ja respektioikeutta.

⁷⁹ Harenko – Niiranen – Tarkela, 2016 s. 1–2.

Taloudellisiin oikeuksiin kuuluu TekOikL 2 §:n mukaisesti yksinomainen oikeus määrätä teoksesta valmistamalla siitä kappaleita ja saattamalla se yleisön saataviin, muuttamattomana tai muutettuna, käännöksenä tai muunnelmana, toisessa kirjallisuus- tai taidelajissa taikka toista tekotapaa käyttäen. TekOikL 2 §:n 2 momentin mukaan teoksen kappale syntyy, kun teos ilmaistaan ja kun se yhdistyy johonkin alustaan (esimerkiksi peli tallennetaan CD-levylle tai digitaaliseen tallennusalustalle) siten, että se voidaan toisintaa alustasta. Kappaleiden valmistamista käsitteenä tulee tulkita laajasti. Yksinoikeuden piiriin kuuluu kaikki mahdolliset tavat valmistaa teoksesta kappaleita. Tämä kattaa myös tavat, joita ei vielä tunneta.⁸⁰ Näin valmistaudutaan tulevaisuudessa mahdollisesti tuleviin uusiin tapoihin, joita ei osata vielä ottaa huomioon.

Lain mukaan fyysisen teoskappaleen syntyminen ei ole edellytyksenä suojan saamiselle, vaan teos voi olla tekijän mielessä tai suullisena esityksenä. Käytännössä kuitenkin kaupallisen ja muun hyödyntämisen edellytyksenä on kappaleiden valmistaminen. Kappaleiden valmistaminen tarkoittaa sitä, että teokselle annetaan fyysinen muoto.⁸¹ TekOikL 2 §:n 3 momentti koskee yleisön saataviin saattamista. Oikeuden tarkoituksena on antaa tekijälle yksinoikeus määrätä kaikista keinoista, joilla teos voidaan saattaa markkinoille vaihdannan piiriin tai muutoin yleisön kuultavaksi, nähtäväksi tai muuten koettavaksi.⁸² Kyseisen momentin mukaan teos saataan yleisön saataviin, kun:

1. se välitetään yleisölle johtimittain tai johtimitta, mihin sisältyy myös teoksen välittäminen siten, että yleisöön kuuluvilla henkilöillä on mahdollisuus saada teos saataviinsa itse valitsemastaan paikasta ja itse valitsemanaan aikana;
2. se esitetään julkisesti esitystapahtumassa läsnä olevalle yleisölle;
3. sen kappale tarjotaan myytäväksi, vuokrattavaksi tai lainattavaksi taikka sitä muutoin levitetään yleisön keskuuteen; taikka
4. sitä näytetään julkisesti teknistä apuvälinettä käyttämättä.

Nykyään pelien striimaus eli pelien pelaamisen kuvaaminen ja esittäminen yleisölle on erittäin suosittua ja ihmiset striimaavat pelejä myös työkseen. Erilaisia striimauspalveluita on useita ja maailman johtavin livestriimausalusta on Twitch⁸³, mistä on löydettävissä paljon pe-

⁸⁰ Aalto-Setälä – Sundman – Tuominen – Uhlbäck 2016, s. 198.

⁸¹ Haarmann 2014, s. 72; Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 34.

⁸² Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 40.

⁸³ Twitch.tv 2019.

listriimejä. Myös videopalvelu YouTubessa julkaistaan pelivideoita ja muuta vastaavaa materiaalia. Striimaus katsotaan teoksen yleisön saataviin saattamiseksi, joka kuuluu tekijän yksinoikeuden piiriin TekOikL 2 §:n 3 momentin mukaisesti. Striimausta käsitellään tutkielmassa myöhemmin tarkemmin.

Tekijänoikeus on tarkasti rajattu yksinoikeus. Se ei siten anna tekijälle mitä tahansa oikeuksia. Tekijänoikeuslaissa on rajoitettu tekijän oikeutta muun muassa tärkeistä yhteiskunnallisista ja sivistyksellisistä syistä, kuten tiedonvälityksen tai sananvapauden hyväksi. Tällaisia rajoituksia ovat muun muassa sitaattioikeus eli oikeus ottaa lainauksia julkistetusta teoksesta sekä lehdistön ja sähköisten viestimien hyväksi säädetyt rajoitukset. On tärkeää huomata, että tekijänoikeus ei ulotu esitettyihin tietoihin ja faktoihin, vaan ainoastaan ilmaisutapaan, jolla ne ovat ilmaistu. Sivistyksellisiä tarpeita on laadittu opetuksen, kirjastojen, arkistojen ja museoiden hyväksi.⁸⁴

TekOikL 21 §:n mukaisesti julkistetun teoksen saa esittää julkisesti tilaisuudessa, jossa teosten esittäminen ei ole pääasia ja johon pääsy on maksuton sekä jota ei muutoinkaan järjestetä ansiotarkoituksessa, kuten esimerkiksi opetuksessa. Julkisesta esittämisestä on kyse esimerkiksi silloin, kun peli heijastetaan koko koululuokan nähtäville valkokankaalle. Julkisen esittämisen poikkeus ei koske elokuva- ja näytelmäteoksia, joiksi pelit myös katsotaan, jos ne sisältävät liikkuvaa kuvaa. Liikkuvaa kuvaa sisältävän pelin esittämiseen tarvittaisiin siten lupa, mutta muunlaisten pelien esittämiseen ei tarvita lupaa. Liikkuvaa kuvaa sisältävän pelin käyttöehdoissa voi olla ehtoja liittyen pelin esittämiseen opetuksen yhteydessä.⁸⁵

Tekijänoikeudella on vahva liityntä sopimusoikeuteen, koska tekijänoikeuksista määrääminen tapahtuu pääosin sopimuksin. Tekijänoikeuslaki perustuu sopimusvapauden periaatteelle ja lähes kaikki lain säännökset ovat tahdonvaltaisia eli niitä sovelletaan, jos osapuolet eivät ole muuta sopineet. Osapuolet voivat tyhjentävästi sopia keskinäiset oikeutensa ja velvollisuutensa. Myös tekijänoikeudellisia sopimuksia on mahdollista kohtuullistaa, jos edellytykset siihen täyttyvät. Tyypillisiä tekijänoikeudellisia sopimuksia ovat muun muassa lisenssisopimukset sekä tutkimus- ja kehitysyhteistyösopimukset, mutta tekijänoikeudellisia määräyksiä sisältyy myös työsopimukseen, toimeksianto-, konsultointi- ja muunlaisiin yhteistyösopimukseen.⁸⁶

⁸⁴ Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 2.

⁸⁵ Operight 2019.

⁸⁶ Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 4–5.

TekOikL 4 § sääntelee teoksen muuntelua ja muuttamista. Säännös koskee jälkiperäisiä teoksia, jotka pohjautuvat olemassa oleviin alkuperäisteoksiin. Tällaisia jälkiperäisiä teoksia ovat muunnelmat, käännökset ja teoksen saattaminen toisen taidelajin piiriin. Alkuperäisen teoksen tekijältä on saatava lupa teoksen muunteluun ja muuttamiseen. Muuntelusta voi olla kyse, kun ohjelmistoon tehdään päivityksiä tai sitä kehitetään eteenpäin, jolloin vaaditaan muuntelulupa tekijältä. Sen sijaan vähäiset muutokset, kuten ilmeisten virheellisyyksien korjaaminen, katsotaan vakiintuneen käytännön mukaan sallituksi, jolloin lupaa ei edellytetä. Teoksen kääntämisellä tarkoitetaan esimerkiksi kirjallisen teoksen kääntämistä kieleltä toiselle.⁸⁷ Pelien kohdalla muuntelua voi ilmetä muun muassa siten, että kirja muunnetaan peliksi.⁸⁸ Käytännössä tähän annetaan lisenssisopimus, jossa sovitaan niistä yksityiskohdista, joiden perusteella alkuperäistä teosta on lupa muunnella tai muuttaa. Muuntelua tapahtuu myös niissä tapauksissa, kun pelaajalla on mahdollisuus muokata pelin sisältöä oman mielensä mukaan, tietysti pelin asettamien rajojen puitteissa.

Kokoomateos on myös jälkiperäinen teos, joka muodostuu olemassa olevista teoksista tai teosten osista. Tietojen tai muiden aineistojen kokoelmia, jotka sisällön valinnan tai järjestelyn kanalta muodostavat tekijän henkisen luomuksen, suojataan kokoelmana. Kokoomateos ei kuitenkaan rajoita oikeutta alkuperäisiin teoksiin. Jotta kokoomateos saisi TekOikL 5 §:n mukaista suojaa, on kokoamisen oltava tehty luovalla ja omaperäisellä tavalla.⁸⁹ Teoriassa pelien eri komponentit voisivat saada suojaa siten, että peliä voisi tarkastella kokoomateoksena, jos peli on rakennettu olemassa olevista teoksista yhdeksi. Tällä hetkellä pelit katsotaan yhteenliitettyiksi teoksiksi, jolloin pelit osat eivät olisi teoriassa erotettavissa toisistaan.

Tekijänoikeuden merkitys voimistuu jatkuvasti ja sen vaikutukset ulotetaan uusille aloille. Tekijänoikeutta on luonnehdittu teknologianeutraaliksi, mutta tekijänoikeutta koskevia säännöksiä ei ole laadittu silmällä pitäen nykyajan kehittyvää teknologiaa, johon säännöksiä joudutaan kuitenkin nykypäivänä soveltamaan. Tämä aiheuttaa monenlaisia tulkintaongelmia.⁹⁰

⁸⁷ Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 76.

⁸⁸ Näin on tapahtunut useissa tapauksissa, kun kirjan oikeudet lisensoidaan elokuviksi, sarjoiksi ja peleiksi. Esimerkiksi Harry Potter, The Witcher ja Taru Sormusten Herrasta ovat muuntautuneet kirjoista videopeliksi ja muiksi jälkiperäisiksi teoksiksi.

⁸⁹ Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 83.

⁹⁰ Haarman 2014, s. 45–46.

2.5.1 Tekijänoikeuden rajoitukset

TekOikL 2 luvussa on kaiken kaikkiaan 30 rajoitussäännöstä ja sopimuslissenssisäännöstä, jotka rajoittavat tekijälle kuuluvia taloudellisia oikeuksia. Rajoitussäännöksiä taustalla on yhteiskunnalliset ja sivistykselliset syyt sekä henkilön oikeus rajoitetusti määrätä hankkimansa teoskappaleen käytöstä yksityiselämän piirissä. Rajoitussäännöstö on ainoastaan väline, jolla on löydettävä tasapaino yksilön (oikeudenhaltija) edun ja suuren yleisön etujen välillä. Rajoitussäännöksillä on myös liittynyt kansalaisten perusoikeuksiin (sananvapaus, elinkeinovapaus ja yksityiselämän suoja).⁹¹

Rajoitussäännösten tulkinnassa on otettava huomioon tekijänoikeuksien asema yksinoikeuksina. Rajoitussäännökset ovat poikkeuksia pääsääntöön, joten niitä on tulkittava ahtaasti.⁹² Suppean tulkinnan periaate on tekijänoikeudellinen perussääntö, joka löytyy Suomen tekijänoikeuslain lisäksi myös muiden maiden lainsäädännöstä. Myös EU:n tuomioistuimien on katsonut, että rajoitussäännöksiä on tulkittava ”strictly”⁹³. Rajoitusten tulkinnassa on huomioitava Bernin sopimuksen 9 artiklasta tekijänoikeusdirektiiviin (2001/29/EY) otettu kolmen kohdan testi. Sen mukaan tekijänoikeuteen tehtyjä rajoituksia voidaan soveltaa vain tietyissä erityistapauksissa, jotka eivät ole ristiriidassa teoksen tai muun aineiston tavanomaisen hyödyntämisen kanssa eivätkä kohtuuttomasti haittaa oikeudenhaltijan oikeutettuja etuja (tekijänoikeusdirektiivin 5(5) artikla).⁹⁴

Lakiteknisesti rajoituksia on toteutettu kahdella tavalla tekijänoikeuslaissa:

1. täydet oikeuden rajoitukset eli vapaa hyväksikäyttöoikeus. Tällä tarkoitetaan, että teoksen käyttö ei edellytä tekijän lupaa ja myöskään ei ole korvausvelvollisuutta tekijälle käytöstä.
2. tekijänoikeudellinen pakkolisenssi tarkoittaa, että teoksen käyttö ei edellytä tekijän lupaa, mutta synnyttää käyttäjälle korvausvelvollisuuden. Tällaisesta tilanteesta on kyse esimerkiksi silloin, kun kirja saatetaan näkövammaisten saataville.⁹⁵ Huomionarvoista on kuitenkin, että tietokoneohjelmien kohdalla tekijänoikeuslaki ei tunnista minkäänlaisia pakkolisenssitilanteita, joten siltä osin tekijänoikeus on haltijalleen yksinoikeus.⁹⁶

⁹¹ Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 103.

⁹² Ks. KM 1953:5, s. 53; HE 70/1980, s. 4; HE 28/2004, s. 39.

⁹³ EUT C-5/08, kappale 56.

⁹⁴ Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 103–104; Haarmann 2014, s. 94.

⁹⁵ Neuvonen 2012, s. 293.

⁹⁶ Takki – Halonen 2017, s. 199.

Kolmantena vaihtoehtona rajoitussäännösten mahdollisena toteuttamistapana on sopimuslisenssi. Sopimuslisenssin tekijänoikeutta rajoittava vaikutus ilmenee siten, että se laajentaa tekijänoikeuden yhteisvalvontajärjestön antaman rajatun käyttöluvan (eli lisenssin) koskemaan myös sellaisten oikeudenhaltijoiden teoksia, joita luvan myöntämä taho ei edusta. Tarkoituksena on järjestää tyydyttävällä tavalla sellaiset suojatun aineiston massakäyttötilanteet, joissa tekijöiden tavoittaminen ja lupien yksilöllinen hankkiminen ei olisi mahdollista tai vaatisi suhteettomia ponnistuksia.⁹⁷ Tekijänoikeuslaissa tällaisia tilanteita ovat esimerkiksi 13 §:n mukainen valokopiointi ja tiedotuskäyttö, 14 §:n mukainen opetustoiminta ja tutkimus tai 25 f §:n mukainen teoksen käyttö radio- ja televisiolähetyksissä.⁹⁸

Yksi merkittävimmistä vapaan hyväksikäyttöoikeuden muodoista löytyy siitä, että tekijänoikeus raukeaa/sammuu/konsumoituu eli kuluu loppuun, kun tekijä on suorittanut tiettyjä toimia. Tämän jälkeen kuka tahansa voi hyödyntää teoskappaletta esimerkiksi myymällä teoskappaleen eteenpäin tekijänoikeuden estämättä. Raukeamista koskevat säännökset ovat TekOikL 19 ja 20 §:ssä. Raukeaminen kohdistuu ainoastaan levittämiseen ja näyttämiseen ja se kohdistuu aina teoskappaleisiin, ei itse teokseen.⁹⁹ Raukeamisesta käytetään myös termiä ensimmäisen myynnin doktriini.

On kuitenkin tärkeää huomioida, että vaikka teoksen kappale luovutetaan, tekijänoikeus ei kuitenkaan siirry. TekOikL 27 §:n 2 momentin mukaan teoskappaleen luovutus ei sisällä tekijänoikeuden luovutusta, ellei siitä ole nimenomaisesti sovittu. Tämä on keskeinen perussääntö tekijänoikeudessa, koska tekijänoikeuteen liittyviä oikeuksia on mahdollista jakaa, muttei menettää kuitenkaan itse tekijänoikeutta.¹⁰⁰ Vaikka tämä on keskeinen perussääntö, niin on hyvin mahdollista, että lisenssiehdoissa on tästä maininta, jotta asia ei jää epäselväksi tai tulkinnanvaraiseksi.

Tekijän yksinoikeus ei saa rajoittaa liiaksi yksityisten henkilöiden toimintavapautta, joten TekOikL 12 §:ssä on säännelty oikeus valmistaa julkistetusta teoksesta muutama kappale yksityistä käyttöä varten. Taustalla on yksityisyyden suojan periaate ja toisaalta myös valvonnan aiheuttamat ongelmat, koska tekijä ei pysty kontrolloimaan sitä, mitä yksityisesti perhepiirissä tapahtuu. On kuitenkin tärkeä huomioida, että lähteen laillisuus on edellytyksenä yksityiseen

⁹⁷ Aalto-Setälä – Sundman – Tuominen – Uhlbäck 2016, s. 209; Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 104.

⁹⁸ Neuvonen 2012, s. 293.

⁹⁹ Haarmann 2014, s. 99.

¹⁰⁰ Takki – Halonen 2017, s. 32–33

käyttöön tapahtuvalle kopioinnille.¹⁰¹ TekOikL 12 §:n 4 momentissa on rajattu tietokoneohjelmat ja tietokannat pois oikeudesta kopioida teoksia yksityiseen käyttöön. Lisäksi vapaan hyväksikäyttöoikeuden piiriin kuuluu useita muita sallittuja asioita, kuten esimerkiksi siteeraus-oikeus.¹⁰²

2.5.2 Lähioikeudet ja tietokannan suoja

Lähioikeudet ovat tekijänoikeudelle niin sanotusti läheistä sukua olevia oikeuksia. Tekijänoikeuslaki tuntee seitsemän lähioikeutta: esittävän taiteilijan suoja, äänitallenteen tuottajan suoja, kuvattallenteen tuottajan suoja, radio- ja televisiolähetysten suoja, luettelo- ja tietokantasuoja, valokuvaajan suoja sekä uutissuoja.¹⁰³ Pelien kannalta olennainen lähioikeus on luettelo- ja tietokantasuoja, koska pelien taustalla toimii myös tietokantoja.

TekOikL 49 §:n 1 momentin 2 kohdassa säädetään tietokantojen sui generis -suojusta, jonka taustalla on tietokantadirektiivi (96/9/EY)¹⁰⁴. Suojan kohteena on tietokanta, jonka sisällön kerääminen, valmistaminen tai esittäminen on edellyttänyt huomattavaa panosta. Panostukseksi katsotaan rahoitus tai ajan, vaivannäön ja energian käyttö.¹⁰⁵ Direktiivissä "tietokannalla tarkoitetaan teosten, tietojen ja muiden itsenäisten aineistojen kokoelmaa, jotka on järjestetty järjestelmällisellä tai menetelmällisellä tavalla ja joihin elektronisesti tai muulla tavoin on mahdollistettu yksilöllinen pääsy". Myös tietokanta voi saada tavallista TekOikL 1 §:n mukaista suojaa, jos se ylittää teoskynnyksen tai vaihtoehtoisesti 5 §:n mukaista suojaa kokoomateoksena.

TekOikL 49 §:n mukainen luettelon ja tietokannan suoja on voimassa, kunnes on kulunut 15 vuotta siitä vuodesta, jona työ valmistui.

Tietokantojen suojaamisella on kaksi tarkoitusta. Ensimmäinen on suojata luovuutta sen osalta, miten tietokanta on laadittu ja järjestetty. Toinen tarkoitus on suojata tietokantaa, jonka valmistaminen on vaatinut aikaa, vaivaa ja energiaa, jota kutsutaan vapaasti käännettynä myös tekijän "hieksi otsalla". Tällä tarkoitetaan tietokannan sui generis -suojaa.¹⁰⁶

¹⁰¹ Haarmann 2014, s. 102.

¹⁰² Ks. lisää Haarmann 2014, s. 106, 108–114.

¹⁰³ Haarmann 2005, s. 256.

¹⁰⁴ Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi 96/9/EY, annettu 11 päivänä maaliskuuta 1996, tietokantojen oikeudellisesta suojasta.

¹⁰⁵ Haarmann – Mansala 2012, s. 97.

¹⁰⁶ Davidson 2009, s. 14.

Mikäli yritys on valmistanut edellä mainitut ehdot täyttävän tietokannan, on sillä 15 vuoden ajan lakiin perustuva yksinoikeus ”määrätä työn koko sisällöstä tai sen laadullisesti tai määrällisesti arvioiden olennaisesta osasta valmistamalla siitä kappaleita tai saattamalla se yleisön saataviin”. Yksinoikeus mahdollistaa myös tietokannan ja sen sisältämän tiedon lisensoimisen. Tietokantasuoja ei kuitenkaan ulotu tietokannan yksittäisiin tietoihin tai edes sen ”epäolennaiseen” osaan. Suojaa saa vain laadullisesti tai määrällisesti olennainen osa tietokannasta. Tällainen osa onkin yleensä tietokantaa koskevan lisenssisopimuksen kohteena.¹⁰⁷

2.6 Kansainväliset sopimukset

Kansainvälinen suoja nyky maailmassa on ehdotonta, koska erilaiset sisällöt ja materiaalit liikkuvat tietoverkoissa ympäri maailman lähes vapaasti. Oikeudenhaltijoilla on omat haasteensa pyrkiessään estämään luvattomien tuotteiden leviämisen internetissä.¹⁰⁸ Tekijänoikeuden tärkeimpiä kansainvälisiä sopimuksia ovat Bernin sopimus, Rooman sopimus, TRIPS, WIPO:n tekijänoikeussopimus ja WIPO:n esitys- ja äänitesopimus. Näiden sopimusten lähtökohtana on vähimmäissuojan ja kansallisen kohtelun periaatteet. Kansainvälisissä sopimuksissa on sovittu tietty perussuojataso eli vähimmäissuoja, johon sopimusvaltiot ovat sitoutuneet. Siten kansainväliset sopimusmääräykset ovat vaikuttaneet käytännön tasolla merkittävästi eri maiden kansalliseen lainsäädäntöön ja lain tulkintaan. Kansallisen kohtelun periaate tarkoittaa, että ulkomainen aineisto saa Suomessa Suomen tekijänoikeuslain mukaista suojaa. Suomalainen aineisto saa vastaavasti suojaa ulkomailla kyseisen sopimusvaltion lainsäädännön nojalla. Poikkeuksena kansallisesta kohtelusta ovat oikeudet, jotka ovat sidoksissa niin sanottuun aineelliseen vastavuoroisuuteen. Esimerkiksi Suomi on velvollinen antamaan täyden suoja-ajan toisesta maasta peräisin olevalle suojan kohteelle, mikäli toisen maan lainsäädäntö antaa vastaavan oikeuden.¹⁰⁹

Kansainvälinen suoja on merkittävä, koska jos joku valtio ei ole liittynyt mukaan kansainvälisiin sopimuksiin, se ei ole velvollinen antamaan suojaa muista maista tuleville teoksille. Vastaavasti kyseisen valtion kansalaiset eivät saa suojaa omille teoksilleen muissa maissa. Tämä tarkoittaa, että kyseisiä teoksia saa käyttää ilman oikeudenhaltijan lupaa maissa, joissa teos ei

¹⁰⁷ Takki – Halonen 2017, s. 64

¹⁰⁸ Aalto-Setälä – Sundman – Tuominen – Uhlbäck 2016, s. 227.

¹⁰⁹ Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 9–10.

saa suojaa.¹¹⁰ Tällaisia peliteoksia, jotka eivät saa suojaa olisi mahdollista hyödyntää Suomessa tai muissa sopimusvaltioissa haluamallaan tavalla.

WIPO eli Maailman henkisen omaisuuden järjestö toimii YK:n alaisuudessa ja hallinnoi tekijänoikeuden keskeisiä kansainvälisiä yleissopimuksia: Bernin sopimusta, Rooman sopimusta ja vuonna 1996 tehtyjä WIPO:n uusia tekijänoikeuden alan sopimuksia. Bernin yleissopimus vuodelta 1886 on tärkein kansainvälinen sopimus ja se muodostaa perustan tekijänoikeuden kansainväliselle suojalle. Sitä on täydennetty, uudistettu ja muutettu useamman kerran sen jälkeen ja siihen on vuoden 2016 alkuun mennessä liittynyt 168 valtiota. Rooman yleissopimus vuodelta 1961 on lähioikeuksien osalta merkittävin kansainvälinen sopimus. Vuonna 2016 siihen on liittynyt 92 valtiota. WIPO:n tekijänoikeussopimus on tekijänoikeudenalan uusin kansainvälinen yleissopimus ja se hyväksyttiin vuoden 1996 joulukuussa. Sopimuksen tarkoituksena on täydentää olemassa olevaa tekijänoikeudellista sopimusjärjestelmää. TRIPS-sopimus on tekijän- ja teollisoikeuksia koskeva sopimus, joka on osa maailman kauppajärjestön WTO:n perustamiseen liittynyttä sopimuskokonaisuutta.¹¹¹

2.7 Pelialustat

2.7.1 Perinteinen jakelu

Aikoinaan videopelien pyörittämiseen tarvittiin joku fyysinen levyke, cd-levy tai vastaava, jonka avulla peli saatiin käynnistymään. Nykypäivänä on edelleen fyysisiä pelikappaleita, mutta on yleistymässä, että pelit ovat sidoksissa johonkin digitaaliseen jakelualustaan. Digitaalinen jakelu on erityisesti Suomessa vaikuttanut pelitoimialan kehitykseen ja kasvuun¹¹². Pelien fyysinen jakelu niin sanotusti tuttu ja turvallinen tapa toimia. Fyysistä kopiota pidetään luotettavana, koska peli on varmemmin olemassa, kun sillä on fyysinen ilmenemismuoto. Peliä voi siten varmasti käyttää, kun fyysinen kappale on olemassa ja se on ehjä.¹¹³ Fyysisen kappaleen kohdalla ei ole pelkoa, että digitaalinen alusta tai palvelu lopettaa toimintansa. Ongelmana fyysisten kappaleiden kohdalla on se, että laitteet, joilla pelejä pelataan kehittyvät ja muuttuvat, joten vanhemmat pelit eivät ole yhteensopivia niiden kanssa, joten vanhat pelit eivät enää toimi niissä.

¹¹⁰ Aalto-Setälä – Sundman – Tuominen – Uhlbäck 2016, s. 227.

¹¹¹ Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 10–11.

¹¹² Hiltunen – Latva – Kaleva 2013, s. 19.

¹¹³ Sotamaa – Toivonen 2011.

Pelinkehityksen perinteinen toimintamalli ja arvoketju perustuu vähittäiskaupan kautta tapahtuvaan fyysiseen jakeluun. Mallissa on selkeä roolijako ja moniosainen arvoketju. Arvoketjun rakenteen syynä ovat perinteisen jakelun suuret kustannukset sekä jakelun ja markkinoiden vaatima rahallinen ja työmäärällinen panostus. Yksinkertaistettuna perinteinen pelinkehitysmalli on vaiheittain seuraavanlainen:¹¹⁴

1. Pelinkehittäjä kehittää ideasta konseptidokumentaation.
2. Konseptidokumenttien pohjalta tehdään pelituotteen demo.
3. Demon avulla pelituotanto ja sen immateriaalioikeudet myydään julkaisijalle.
4. Julkaisija maksaa pelinkehityksen hyväksyttävien toimitusten (milestones) perusteella.
5. Julkaisija julkaisee pelin, huolehtii sen markkinoinnista ja peli siirtyy jakelijan kautta vähittäiskauppaan ja vähittäiskaupan kautta kuluttajalle.

Perinteisessä mallissa pelin julkaisija toimii tuotannon rahoittajana, mutta vastaa myös tuotteen markkinoinnista ja jakelusta. Julkaisijan taloudellinen riski on merkittävä, joten sopimusta solmittaessa julkaisija yleensä vaatii täydet oikeudet myös pelinteon yhteydessä syntyvään tuotteen immateriaalioikeuksiin ja niiden mahdolliseen jatkoehdyntämiseen. Sopimuksessa on mahdollista sopia, että pelinkehittäjä saa pienen osuuden myynnin tuloista. Tulonjako on käytännössä 10 % pelinkehittäjälle ja 90 % julkaisija, jakelija ja jälleenmyyjä -ketjulle. Pelinkehittäjän kannalta perinteinen malli on epäedullinen, koska se ei mahdollista esimerkiksi syntyneiden immateriaalioikeuksien jatkoehdyntämistä tai täysimittaisen ehdyntämisen saamista mahdollisesta hittituotteesta. Demon tekemisen vaatima panostus aiheuttaa myös riskin, koska nykyaikaisen konsolipelin demon kustannukset voivat olla 0,5–1,5 miljoonaa euroa. Jos julkaisusopimuksen tekeminen demon perusteella ei onnistu, riskin kantaa yksin pelinkehittäjä. Toisaalta malli tuo turvaa, koska julkaisijan takaama rahoitus mahdollistaa varsinaisen pelinkehityksen demon jälkeen ilman merkittävää taloudellista riskiä. Perinteiseen malliin ongelman tuo peliyritysten pieni koko¹¹⁵, koska julkaisijan näkökulmasta pieni yritys ei ole välttämättä paras sopimusosapuoli.¹¹⁶ Suomessa pelien fyysinen myynti on ollut laskussa, mutta sillä on edelleen oma paikkansa.

¹¹⁴ Hiltunen – Latva – Kaleva 2013, s. 19.

¹¹⁵ Hiltunen – Latva – Kaleva 2013, s. 20: Vuonna 2008 keskimääräinen peliyritys työllisti 20 henkeä. Start-upien suuri määrä on pitänyt keskimääräisen yrityskoon pienenä, vaikka toimiala kasvaa jatkuvasti ja Rovion kaltainen suuri pelistudio työllistää yli 500 henkilöä.

¹¹⁶ Hiltunen – Latva – Kaleva 2013, s. 19–20.

2.7.2 Digitaalinen jakelu

Internet on osa jokapäiväistä elämäämme. Tilastokeskuksen mukaan vuonna 2012 90 % 16–74-vuotiaista suomalaisista käytti internetiä ja jopa 78 % käytti sitä päivittäin. Internetin myötä sähköinen kaupankäynti on lisääntynyt.¹¹⁷ Internet ja tiedonsiirtokapasiteetin kehitys ovat mahdollistaneet digitaalisen tiedonsiirron kasvun. Tämä on mahdollistanut pelitoimialan arvoketjun muuttumisen pelien digitaalisella jakelulla. Nykyaikaiset pelikonsolit ja -laitteet ovat useimpien yhteydessä internetiin, mikä mahdollistaa pelilaitteisiin (PC, konsolit, mobiililaitteet) sidotut online-kauppapaikat. Digitaalinen malli on perinteistä mallia suoraviivaisempi. Perusero on siinä, että jakelun tapahtuessa digitaalisesti verkon kautta, enää ei tarvita fyysisen jakelun jakelija-vähittäiskauppa-porrasta, eikä myöskään tarvita fyysisten tuotteiden valmistusta. Digitaalisen jakelun kustannukset ovat fyysistä jakelua huomattavasti pienemmät, kun fyysisiä kappaleita ei tarvitse valmistaa. Digitaalinen jakelu mahdollistaa markkinat myös pienille ja keskikokoisille innovatiivisille peleille, joille ei olisi perinteisen mallin avulla ollenkaan markkinapaikkaa. Pienemmät tuotantokustannukset myös mahdollistavat sen, että pelinkehittäjät voivat säilyttää kehitettyyn tuotteeseensa syntyvät immateriaalioikeudet itsellään ja näin ollen mahdollisuuden jatkokehittää peliä edelleen. Digitaalisessa mallissa tulonjako jakautuu 70 % pelinkehittäjä-julkaisijalle ja 30 % kanavalle.¹¹⁸ Tämä jako on huomattavasti edullisempi pelinkehittäjälle kuin perinteinen malli, kuten voimme aikaisemman luvun perusteella todeta.

PC:lle olevia jakelukanavia on luonnollisesti eniten, koska se ei ole yksittäisen valmistajan pelilaitte, kuten konsolit ovat. Konsolivalmistajien (Microsoft, Sony, Nintendo) pelejä voi ladata ainoastaan heidän omista kauppapaikoistaan. Merkittävimpiä jakelukanavia PC:lle ja Macille ovat Steam ja EA Origin, konsoleilla on Xbox Live Arcade (XBLA), Playstation Network (PSN) ja Nintendon WiiWare. Mobiilijakelukanavia ovat muun muassa Apple Appstore, Samsung Apps ja Android Market.¹¹⁹ Digitaalinen jakelu on tuonut pelinkehittäjät lähemmäksi pelaajia ja tehnyt pelikehityksestä pitkäjänteisempää. Perinteissä mallissa julkaisija hoiti käytännössä suurilta osin asiakasrajapinnassa toimimisen.¹²⁰

Digitaalinen jakelualusta edellyttää internet-yhteyden olemassaoloa ja todennäköisesti rekisteröitymistä tiettyyn palveluun käyttäjäksi. Perinteisen fyysisen levykkeen avulla pelaaja on välttynyt rekisteröitymiseltä, eikä internet-yhteys ole ollut pakollinen. Piratismia torjuakseen pelien

¹¹⁷ Tilastokeskus 2012.

¹¹⁸ Hiltunen – Latva – Kaleva 2013, s. 21.

¹¹⁹ Hiltunen – Latva – Kaleva 2013, s. 23–24.

¹²⁰ Hiltunen – Latva – Kaleva 2013, s. 37.

julkaisijat ovat saattaneet edellyttää internet-yhteyttä, jolloin voidaan varmistua pelin olevan virallinen kopio. Tämä on aiheuttanut paikoittain ongelmia, koska jos peliä pelataan yksin, se ei käytännössä tarvitse internet-yhteyttä toimiakseen. Mikäli internet-yhteyttä edellytetään, vaatii se palvelinkapasiteettiä julkaisijalta.¹²¹

¹²¹ Electronic Artsin kaupunkisimulaatiopeli SimCity V julkaisun yhteydessä ei oltu julkaisijan taholta varauduttu riittäväillä palvelinkapasiteeteilla, joten kun suuri määrä uusia pelaajia yritti kirjautua palvelimelle, ei pelaaminen onnistunut. Electronic Artsin pyrkimyksenä oli estää piratismi pelin kohdalla, mutta se aiheutti ongelmia tässä kohtaa laillisille pelaajille. Ks. Hartig 2013.

3 Teollisoikeuksien vaikutus videopeleihin

3.1 Teollisoikeuksista

Teollisoikeuksiin kuuluvat muut immateriaalioikeudet kuin tekijänoikeus eli toiminimioikeus, tavaramerkkioikeus, verkkotunnukset, patenttioikeus, hyödyllisyysmallioikeus, mallioikeus, integroitujen piirien suoja ja kasvinjalostajanoikeus. Tässä tutkielmassa ei käsitellä kaikkia edellä mainittuja teollisoikeuksia, koska ne eivät ole olennaisia pelien näkökulmasta. Seuraavaksi käydään läpi tavaramerkkien, mallioikeuden ja patenttien sääntelyä, jotka ovat videopeleiden kannalta teollisoikeuksista olennaisimpia.

Teollisoikeudet ovat tyypiltään teknisiä ja pääsäännön mukaan edellyttävät rekisteröintiä. Teollisoikeuksilla suojataan esimerkiksi yrityksen tunnuksia, keksintöä tai mallia. Aikaisemmin tekijänoikeuden ja teollisoikeuden jako on ollut selkeämpi, kun tekijänoikeus koski enemmän taiteellista ja luovaa materiaalia, teollisoikeus puolestaan teknologisempia tuotoksia. Nykyään tekijänoikeudet suojelevat myös teknologiaa esimerkiksi juuri tietokoneohjelmien tai videopeleiden kautta.

Teollisoikeuksienkin kohdalla kansainväliset sopimukset ja kansainvälinen sääntely ovat keskeisessä asemassa. Keskeinen teollisoikeuksien suojelemiseksi laadittu sopimus on Pariisin yleissopimus, joka on allekirjoitettu jo vuonna 1883. Yleissopimus perustuu kahden tärkeän periaatteen olemassa oloon. Nämä periaatteet ovat kansallisen kohtelun periaate ja vähimmäis-suojan periaate. Pariisin yleissopimusta on tarkistettu useita kertoja ja nykyisin sitä hallinnoi WIPO. Tekijänoikeutta käsittelevässä luvussa on mainittu TRIPS-sopimus, joka koskee myös teollisoikeuksia. Merkittävintä kyseisessä sopimuksessa on tehostaa immateriaalioikeuksien kansainvälistä suojaa. Patenttien osalta merkityksellisiä ovat myös Patenttiyhteistyösopimus (Patent Cooperation Treaty eli PCT) ja Euroopan patenttisopimus (European Patent Convention eli EPC). Mallioikeutta koskee Haagin mallioikeussopimus vuodelta 1925, mutta esimerkiksi USA ja Japani eivät ole mukana kyseisessä sopimuksessa. Tavaramerkkien kansainvälisen suojan kannalta merkittäviä sopimuksia ovat Madridin sopimus ja Madridin sopimuksen lisäpöytäkirja ja Trademark Law Treaty (TLT, jonka tarkoituksena on vähentää tavaramerkkirekiste-

röintien muodollisuuksia). Lisäksi WIPO on antanut vuonna 1999 laajalti tunnettuja tavaramerkkejä koskevan suosituksen (WIPO Joint Recommendation Concerning the Provisions on the Protection of Well-Known Marks).¹²²

3.2 Tavaramerkki

Tavaramerkillä tarkoitetaan tavaramerkkilaisissa (TMerkkiL, 544/2019)¹²³ “elinkeinotoiminnassa tavaroiden ja palvelujen tunnuksena käytettävää merkkiä, johon on saatu yksinoikeus tämän lain säännösten mukaisesti”. Tavaramerkkejä käytetään yksilöimään joko tavaroita tai palveluita taikka molempia.¹²⁴ Hallituksen esityksessä (HE 201/2018 vp) on lain 11 §:n osalta määritelty, että tavaramerkki voi olla sana, kuten nimi tai iskulause, kuvio, kirjain, numero, ääni, väri taikka tavaroiden tai sen päällyksen muoto. Lista ei ole tyhjentävä, mutta edellytyksenä on, että merkki on 11 §:n 1 momentin 2 kohdan mukaan merkittävässä tavaramerkkirekisteriin. Tämä mahdollistaisi muun muassa liikkuvat merkit ja multimediamerkit sekä teoriassa muunlaiset merkit, kuten hajumerkit. Niiden kohdalla kuitenkin selvä, täsmällinen, kestävä ja objektiivinen esittämistapa tuottaa hankaluuksia.¹²⁵

Tavaramerkkiin saadaan yksinoikeus rekisteröimällä tai vakiinnuttamalla se. Yksinoikeus rekisteröimällä saadaan merkitsemällä tavaramerkki tavaramerkkirekisteriin tai hyväksymällä kansainvälinen rekisteröinti Suomessa voimassa olevaksi (TMerkkiL 3 § 1 mom.). Rekisteröiminen tapahtuu hakemalla rekisteröintiä Patentti- ja rekisterihallitukselta (PRH). Mikäli rekisteröinti hyväksytään, merkitään tavaramerkki PRH:n ylläpitämään tavaramerkkirekisteriin. Yksinoikeus on mahdollista saada ilman rekisteröintiä, mikäli tavaramerkki on vakiintunut. TMerkkiL 4 §:n mukaan tavaramerkki katsotaan vakiintuneeksi, kun se on Suomessa kohde-ryhmässään yleisesti tunnettu haltijan tavaroiden tai palvelujen merkinä.

TMerkkiL 5 § määrittelee yksinoikeuden sisällön. Sen mukaan elinkeinotoiminnassa ei saa käyttää ilman oikeudenhaltijan suostumusta tavaroiden tai palvelun tunnuksena merkkiä, joka on sama kuin rekisteröity tai vakiinnutettu merkki tai on mahdollisuus, että merkki sekoitetaan jo rekisteröityyn tai vakiintuneeseen merkkiin samankaltaisille tavaroille tai palveluille. Toi- sekseen ei ole sallittua käyttää merkkiä, joka on sama tai samankaltainen kuin Suomessa laajalti

¹²² Haarmann 2014, s. 9-11, 18, 20-21.

¹²³ Tavaramerkkilain taustalla on tavaramerkkidirektiivi eli Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi (EU) 2015/2436, annettu 16 päivänä joulukuuta 2015, jäsenvaltioiden tavaramerkkilainsäädännön lähentämisestä.

¹²⁴ Haarmann – Mansala 2012, s. 41.

¹²⁵ HE 201/2018 vp. s. 92; lisäksi ks. Sieckmann, EUT C-273/00, kohta 69–71.

tunnettu tavaramerkki, jos on mahdollista, että aiheeton käyttö tarkoittaa epäoikeudenmukaisen edun saamista tai haittaa laajalti tunnetun tavaramerkin maineen tai erottamiskyvyn kannalta.

Yksinoikeus tavaramerkkiin mahdollistaa oikeudenhaltijalle oikeuden kieltää merkin käyttämisen elinkeinotoiminnassa tietyissä tilanteissa, jotka on lueteltu TMerkkiL 6 §:ssä. Tavaramerkin luovutus on vapaamuotoinen oikeustoimi ja siitä on mahdollista tehdä merkintä tavaramerkkirekisteriin. Rekisteröimätön luovutus ei sido vilpittömässä mielessä olevaa kolmatta osapuolta, joka on saanut oikeuden merkkiin. Sopimusosapuolten kesken luovutus sitoo ilman rekisteröintiäkin. Lisensointia koskevat pääosin samanlaiset säännökset kuin tavaramerkin luovutusta, koska kyseessä on kuitenkin tietynlainen luovutus, kun annetaan käyttöluupa tavaramerkkiin.

Tavaramerkkiin kohdistuvista lisensseistä säädetään TMerkkiL 42 §:ssä. Pykälän 1 momentissa säädetään mahdollisuudesta antaa lisenssi rekisteröityyn tavaramerkkiin. Pykälän 2 momentissa säädetään kiellosta luovuttaa lisenssioikeus edelleen. Lisenssinhaltija saa luovuttaa oikeutensa kokonaan tai osittain edelleen ainoastaan silloin, jos siitä on sovittu erikseen lisenssinhaltijan ja tavaramerkin haltijan kesken. Tämä säännös koskee sekä koko lisenssin luovuttamista toiselle että alilisenssien antamista.¹²⁶ TMerkkiL 43 §:ssä säädetään lisenssin merkitsemisestä tavaramerkkirekisteriin ja rekisteröinnin oikeusvaikutuksista. Lisenssimerkintä voidaan merkitä ainoastaan rekisteröityihin tavaramerkkeihin tai vireillä oleviin tavaramerkkihakemuksiin, se ei siten koske vakiintuneita tavaramerkkejä.¹²⁷ Lisenssi merkitään rekisteriin pyynnöstä, mutta merkintä ei ole pakollinen, eikä se ole myöskään edellytys lisenssin voimaantulolle tai pätevyydelle. Lisenssin merkitsemistä rekisteriin voi pyytää tavaramerkin hakija tai haltija sekä lisenssinhaltija. Jos lisenssiä ei ole merkitty tavaramerkkirekisteriin, se ei sido vilpittömässä mielessä olevaa kolmatta taikka tavaramerkin hakijan tai haltijan velkojia. Lisenssiä koskeva merkintä tavaramerkkirekisteristä tulee poistaa, kun lisenssin näytetään lakaneen tai kun lisenssinhaltija sitä pyytää. Lisenssin merkitseminen tavaramerkkirekisteriin on suositeltavaa rekisteritietojen täydellisyyden vuoksi.¹²⁸

Tavaramerkkien merkitys videopeleissä voi näkyä muun muassa siten, että peli sisältää eri toimijoiden tavaramerkkejä ja pelin hahmoja tai muuta materiaalia suojataan rekisteröimällä ne tavaramerkkeinä. Pelihahmon tai muun vastaavan pelin sisäisen materiaalin rekisteröiminen

¹²⁶ HE 201/2018 vp, s. 141.

¹²⁷ Vakiintuneita tavaramerkkejä ei ole tallennettu tai listattu mihinkään, joten niiden yhteyteen ei ole mahdollista tehdä merkintää lisenssistä. Vakiintuneiden tavaramerkkien lisensoimisella ei siten voi olla vaikutusta vilpittömässä mielessä olevaan kolmanteen osapuoleen.

¹²⁸ HE 201/2018 vp, s. 142–143.

tavamerkkinä voi olla hyödyllistä, kun hahmoa halutaan hyödyntää muiden tuotteiden markkinoissa tai halutaan valmistaa tuotteita, joissa kyseinen hahmo esimerkiksi näkyy.

3.3 Mallioikeus

Mallioikeus suojaa esineen ulkomuotoa. Mallioikeuslain (MalliL, 221/1971) 1 a §:n mukaan mallilla tarkoitetaan tuotteen tai sen osan ulkomuotoa, joka ilmenee tuotteen tai sen koristelun piirteistä, kuten linjoista, ääri viivoista, väreistä, muodosta, pintarakenteesta tai materiaalista. Mallisuoja koskee myös päätuotteeseen kiinteästi liittyviä osia kuten pullonkaulaa tai ornamenttia. Tuotteilla tarkoitetaan teollisesti tai käsityönä valmistettavia tavaroita mukaan lukien osat, jotka on tarkoitettu koottavaksi moniosaiseksi tuotteeksi, sekä pakkaukset, pakkauksen ulkoasu, graafiset symbolit ja kirjasintyypit. Kysymys on konkreettisista esineistä.¹²⁹ Mallioikeuslain muuttamista koskevassa hallituksen esityksessä (HE 6/2002 vp) ilmaistaan, että sellainen esine, joka ei ole tosinnettavissa, ei voi saada suojaa.¹³⁰ Näin ollen esine, jonka ulkomuoto on ainutkertainen, ei ole suojattavissa. Ulkomuodon tulee olla pysyvä ja se on oltava tosinnettavissa aina uudelleen. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, ettei tuote voisi olla liikkuva, mutta se on pystyttävä palauttamaan alkuperäiseen muotoonsa, jotta se voi saada suojaa.¹³¹ Tietokoneohjelma ei voi saada suojaa mallina ja tämä on ilmaistu lain 1 a §:n 2 momentissa. Sen sijaan tietokoneohjelman ikonit ja kuvakkeet voivat saada mallisuoja. Käyttöliittymiä erityisesti suojataan malleina, koska ne voivat olla loukkauksen kohteina.¹³²

Yksinoikeus malliin voidaan saada rekisteröimällä se mallioikeuslain mukaisesti, turvautumalla kansainväliseen rekisteröintiin, rekisteröimällä se yhteisömallina tai käyttämällä hyväksi yhteisön rekisteröimättömälle mallille tarjoamaa suojaa. MalliL 1 §:n mukaan mallin luoja tai se, jolle hänen oikeutensa on siirtynyt, voi rekisteröimällä saada yksinoikeuden malliin. Työsuhdemalleista ei ole olemassa säännöksiä, mutta kirjallisuudessa on katsottu, että työsuhhteessa malleja luomaan palkatun oikeudet malleihin siirtyvät lähes kokonaan työnantajalle. Malli on rekisteröitävissä, jos se on uusi ja yksilöllinen. Lisäksi rekisteröitävyyden edellytyksenä on se,

¹²⁹ Haarmann 2014, s. 267–268.

¹³⁰ HE 6/2002 vp, s. 13.

¹³¹ Esimerkkinä voidaan mainita lumihiutale, joka on aina ainutkertainen, koska ei voida tietää minkälaiseksi se muodostuu milläkin kerralla. Lumihiutale ei myöskään palaudu samaan muotoon, jos se sulaa ja jäätyy uudelleen.

¹³² Aalto-Setälä – Sundman – Tuominen – Uhlbäck 2016, s. 139; Haarmann 2014, s. 269

ettei mallille ole rekisteröinnin estettä. Rekisteröinnin esteet ovat joko absoluuttisia tai relatiivisia. Mallin on oltava luovan työn tulos.¹³³ PRH toimii rekisteriviranomaisena, joka tutkii mallin rekisteröimisen edellytykset ja esteet. Rekisteröinnin esteitä on mainittu MalliL 4, 4 a ja 4 b §:ssä. Lain 4 §:ssä säännellään yleisesti, miksi malli ei ole rekisteröitävissä. MalliL 4 a §:ssä on kysymys relatiivisista esteistä eli malliin on otettu jotakin ilman asianmukaista lupaa. Estettä ei ole, jos lupa on saatu. Lain 4 b §:ssä on erityissäännös sellaisista tuotteen ulkonäön piirteistä, joita ei missään tilanteissa voida rekisteröidä mallina.¹³⁴

MalliL 4 luvussa säännellään mallin luovutuksesta, käytöstä ja pakkoluvasta. MalliL 26 §:n mukaan mallioikeus voidaan luovuttaa toiselle ja jos toiselle on annettu oikeus hyödyntää mallia ammattimaisesti (käyttölupa), niin kyseinen taho saa luovuttaa mallin eteenpäin ainoastaan, jos siitä on sovittu. Mallioikeuden siirtyminen tai myönnetty käyttölupa kannattaa merkitä mallirekisteriin, koska sillä voi olla merkitystä suhteessa kolmansiin osapuoliin. MalliL 27 §:n mukaan tällainen muutos tehdään pyynnöstä vahvistettua maksua vastaan.

Mallioikeudella voi olla videopelien kohdalla vaikutusta myös muun muassa pelihahmojen suojaamiseen. Peleissä hyödynnetään esimerkiksi 3D-mallinnusta, jolloin pelien hahmoille voi muodostua erityinen muoto. Pelien hahmot voitaisiin siten suojata usealla eri tavalla.¹³⁵ Videopelien ikonit, kuvat ja käyttöliittymät voivat tulla yhtä lailla suojatuksi mallioikeuden avulla, kuten tietokoneohjelmien kohdalla.

3.4 Patenttioikeus

Patenteilla suojataan teknisiä ratkaisuja ja patenttilainsäädännöllä on tarkoituksena edistää keksinnöllistä toimintaa sekä tukea teollista kehittymistä. Patenteja säätelee patenttilaki (PatenttiL, 550/1967), mutta olennaisia säädöksiä ovat myös laki oikeudesta työntekijän tekemiin keksintöihin (656/1967) ja laki oikeudesta korkeakouluissa tehtäviin keksintöihin (369/2006). Pariisin yleissopimuksen ja TRIPS-sopimuksen johdosta maailman patenttijärjestelmät ovat suhteellisen samankaltaisia, mutta niistä löytyy myös isoja eroja.¹³⁶

¹³³ Haarmann 2014, s. 271–272.

¹³⁴ Haarmann 2014, s. 279–280.

¹³⁵ Aikaisempien lukujen mukaisesti ne voivat saada suojaa tekijänoikeuden avulla, mikäli hahmo ylittää teoskynnyksen. Pelihahmot on voitu suojata myös tavaramerkkinä tai mallina, jolloin suoja edellyttää rekisteröintiä. Tällöin kyseessä on todennäköisesti, että peliin on lisensoitu jonkun ulkopuolisen tahon omistama tavaramerkki tai malli. Toinen vaihtoehto on, että pelin valmistajat ovat kokeneet tarpeelliseksi erikseen suojata hahmot muilla suojakeinoilla, jos mahdollinen tekijänoikeus ei riitä.

¹³⁶ Aalto-Setälä – Sundman – Tuominen – Uhlbäck 2016, s. 75; Haarmann – Mansala 2012, s. 65.

Patentti on viranomaisen määrääjäksi myöntämä yksinoikeus hyväksikäyttää ammattimaisesti tekemäänsä keksintöä. Patentti voidaan saada mihin tahansa tekniikan alaan kuuluvaan keksintöön, jota voidaan käyttää teollisesti (PatenttiL 1 §). Ominaista patentille on omaperäisyys ja teollinen hyödynnettävyys. Patentoitavuuden edellytyksenä on lisäksi, että keksintö on uusi ja siten eroaa olennaisesti aikaisemmista keksinnöistä ja se on oltava toisinnettavissa. Patentin hakijan tulee paljastaa keksintönsä patentin myöntävälle viranomaiselle. Hakemusasiakirjoista muodostuu tekninen tietopankki, joka on kyseisen alan kehittämistä kiinnostuneiden käytettävissä. Olennaista patentin kohdalla on siis, että se tulee julkiseksi ennen kuin patenttioikeus on myönnetty. Tämän tarkoituksena on taata, että patentti on kaikkien tiedossa ja edesauttaa tiedon leviämistä, vaikka muut tahot eivät sinällään saakaan hyödyntää patenttia.¹³⁷

Keksinnöt jaetaan tuote-, laite-, menetelmä- ja käyttöryhmiin. Tuote- ja laitepatentit suojaavat tuotteen valmistusmenetelmästä ja käyttötarkoituksesta riippumatta. Menetelmäpatentti suojaa tuotteen valmistusmenetelmää ja suoja ulottuu myös kyseisellä menetelmällä valmistettuun tuotteeseen. Käyttöpatentti suojaa ennestään tunnetun tuotteen uuden käytön, kuten tunnetun lääkkeen uudesta käyttöalasta. Näiden lisäksi on yhdistelmäpatentteja, jolloin suojattavana on sekä tuote että sen käyttö.¹³⁸

Patentin yksinoikeus ei ole täysin rajoitukseton. Ensinnäkin se on rajattu alueellisesti (suomalainen patentti on voimassa vain Suomessa). Patentti ei ole voimassa ikuisesti, vaan se on rajattu ajallisesti. Patentti on voimassa enintään 20 vuotta patenttihakemuksen tekemispäivästä (PatenttiL 40 §) ja edellytyksenä voimassaololle on, että haltija maksaa vuosittain kasvavat patenttimaksut.¹³⁹ Patentti on rajoitettu myös kvalitatiivisesti eli keksinnön kaikki muu kuin ammatillinen hyväksikäyttö jää yksinoikeuden ulkopuolelle (PatenttiL 3 §:n 3 mom. 1 kohta). Ammattimaisen käytön ala on laajempi kuin vain elinkeinotoiminnan ala eli se ei ole synonyymi kaupallisuudelle. Jos patenttia hyödynnetään ainoastaan omaan yksityiseen käyttöön, tämä on sallittua. Jos patenttia hyödynnetään sukulaisille ja ystäville, tätä ei enää katsota yksityiseksi käytöksi vaan ammattimaiseksi.¹⁴⁰

Patentti on mahdollista luovuttaa toiselle kokonaisuudessaan (kokonaisluovutus), pantata tai myöntää siihen käyttöluupa eli luovuttaa lisenssi. Ristiinlisensoinnissa patentit ovat usein puhtaasti vaihdon välineinä. Kokonaisluovutuksesta säädetään PatenttiL 44 §:n 1 momentissa,

¹³⁷ Neuvonen 2012, s. 296–297; Haarmann – Mansala 2012, s. 65–73.

¹³⁸ Haarmann – Mansala 2012, s. 67–68.

¹³⁹ Haarmann 2014, s. 219–229.

¹⁴⁰ Aalto-Setälä – Sundman – Tuominen – Uhlbäck 2016, s. 114.

missä määritellään, milloin patentti on siirtynyt toiselle ja siitä on pyynnöstä tehtävä merkintä patenttirekisteriin. Rekisteröinti ei kuitenkaan ole pätevyysvaatimus siirrolle. Rekisteröinnillä on kuitenkin merkitystä, koska riitatilanteissa patentinhaltijaksi katsotaan se, joka on patentinhaltijaksi viimeksi merkitty patenttirekisteriin. Mikäli luovutusta ei ole merkitty rekisteriin, se ei myöskään sido vilpittömässä mielessä olevaa kolmatta osapuolta. Lisenssien myöntäminen on patenttien kohdalla paljon yleisempää kuin kokonaisluovutuksien tekeminen, koska molempien sopijapuolten edut voidaan ottaa tasapuolisemmin huomioon. Käyttöluvan antamalla patentinhaltija antaa toiselle luvan keksintönsä hyväksikäyttämiseen.

PatenttiL 1 §:n 2 momentin 3 kohdan mukaan keksinnöksi ei katsota pelkästään tietokoneohjelmaa. Erittäin merkittäväksi on muodostunut luettelossa oleva maininta ”keksinnöksi ei katsota pelkästään”. Tietokonesovelteisen keksinnön on katsottu olevan patentoitavissa, jos se ratkaisee tietyn teknisen ongelman tai sisältää ylipäänsä teknisen aspektin. EPO:n eli Euroopan patenttivilaston sääntöjen¹⁴¹ mukaan tietokoneohjelma on patentoitavissa myös tuotteena, jos sillä on toimiessaan tekninen funktio. Suomessa on seurattu EPO:n mallia.¹⁴² Videopeli tai sen osa voisi siten teoriassa olla patentoitavissa.¹⁴³

¹⁴¹ EPO ylläpitää ohjeistusta (Guidelines for Examination) eurooppalaisten patenttihakemusten tutkimisesta ja patentointiprosessista. Ks. lisää European Patent Office 2019.

¹⁴² Haarmann 2014, s. 177.

¹⁴³ Tässä tutkielmassa ei ole tarkoituksena perehtyä tarkemmin, milloin videopeli tai sen osa olisi patentoitavissa, joten sen vuoksi patentoinnista ja sen lisensoinnista puhutaan hyvin yleisellä tasolla.

4 Videopelien lisensointi ja lisenssisopimukset

4.1 Lisenssin määritelmä

Lisenssillä tarkoitetaan jonkin immateriaalioikeuden alaisen omaisuuden käyttöön perustuvaa sopimusta. Lisenssisopimuksen kohteena on arvon ja tiedon käyttöoikeus, joka voi mahdollistaa muun muassa markkinoille pääsyn tai ylimääräisten tulojen saamisen. Oikeusvaikutuksiltaan lisenssisopimus tarkoittaa, että aineettoman yksinoikeuden haltija, lisenssinantaja (licensor), luopuu lisenssinsaajan (licensee) hyväksi sovittua korvausta vastaan jossakin suhteessa omasta oikeusasemastaan, kuten kiello-oikeudestaan eli oikeudestaan vaatia muita pidättäytymään yksinoikeutensa hyväksikäyttämistä.¹⁴⁴ Käyttöoikeus annetaan patenttiin, hyödyllisyysmalliin, tekijänoikeuteen, tavaramerkkiin, malliin tai tietotaitoon, jolloin lisenssinsaaja voi käyttää kyseistä kohdetta lisenssisopimuksen mukaisissa rajoissa.¹⁴⁵ Lisensoinnin ideana on, että lisenssinsaaja saa ainoastaan käyttöoikeuden lisenssin kohteeseen, mutta ei omista sitä.¹⁴⁶

Lisenssi voi tyypiltään olla eksklusiivinen eli yksinomainen (exclusive) tai yksinkertainen eli rinnakkainen/jaettu (non-exclusive). Yksinomaisella lisenssillä tarkoitetaan, että lisenssinsaajalle on sopimuksella taattu yksinoikeus hyväksikäyttää lisenssin kohdetta. Yksinomainen lisenssi sulkee pois myös immateriaalioikeuden haltijan oikeuden käyttää itse lisenssin kohteena olevaa oikeutta sekä oikeuden myöntää vastaavaa lisenssiä kolmansille osapuolille. On kuitenkin mahdollista sopia, että lisenssinantajalla on lisenssinsaajan ohella oikeus käyttää lisenssin kohdetta omassa toiminnassaan (sole license). Yksinomaisia lisenksejä on mahdollista rajoittaa alueellisesti, ajallisesti, käyttömuodon perusteella sekä muilla vastaavilla perusteilla.¹⁴⁷

Yksinkertaisessa, eli jaetussa lisenssissä, lisenssi ei anna yksinoikeutta vaan ainoastaan käyttöoikeuden. Siinä annetaan oikeus samaan kohteeseen, esimerkiksi usealle samalla alueella toimivalle lisenssinsaajalle.¹⁴⁸ Näiden kahden perustyyppin lisäksi erilaiset välimuodot ovat mahdollisia. Yksinomaiseen lisenssiin on mahdollista liittää varaus siitä, että lisenssinantajalla on oikeus myöhemmin määrätyillä ehdoilla ryhtyä lisenssinsaajan rinnalla lisenssioikeuksien käyt-

¹⁴⁴ Eriksen – Kylliäinen – Heinonen – Leitzinger – Zakamsky – Kalin – Melart – Kjellson – Kiviaho – Roine – Solin – Seeste 1972, s. 19.

¹⁴⁵ Aalto-Setälä – Sundman – Tuominen – Uhlbäck 2016, s. 287.

¹⁴⁶ Takki – Halonen 2017, s. 198.

¹⁴⁷ Oesch 2004, s. 917; Haarmann 2005, s. 299

¹⁴⁸ Oesch 2004, s. 917.

töön määrättyllä lisenssialueella. Lisenssin kohteella on merkitystä siihen, minkä tyyppinen sopimus on mahdollista solmia. Alilisensointi on myös mahdollista, jos siitä on alkuperäisessä lisenssisopimuksessa sovittu siten, että lisenssinsaajalla on mahdollisuus antaa lisenssioikeutensa puitteissa oikeutensa edelleen kolmannelle taholle (transferable). Lähtökohtaisesti lisenssi ei ole siirrettävissä kolmannelle osapuolelle (non-transferable), vaan siitä tulee aina olla erikseen maininta sopimuksessa. Alilisenssi voi olla tavallinen tai yksinomainen.¹⁴⁹ Käyttöoikeus voi olla myönnetty määräämättömäksi ajaksi (perpetual license) tai määräajaksi.¹⁵⁰

Lisensointia voidaan käyttää immateriaalioikeuksia sisältävien tuotteiden tai palveluiden valikoiman laajentamiseen. Tuote- tai palveluvalikoiman laajentaminen, tai siirtyminen uudelle liiketoiminta-alueelle, voi edellyttää huomattavia investointeja sisältäen myös suuren liiketoimintariskin. Kyseisessä tilanteessa lisensointi voi olla helppo tapa laajentaa toimintaa. Lisensointia hyödynnetään myös tilanteessa, kun oikeudenhaltijan immateriaalioikeus on hyvin tunnettu tietyn tuotteen osalta ja halutaan myydä oheistuotteita, tai muutoin hyödyntää immateriaalioikeuden tunnettavuutta. Lisensointi hyödyttää lisenssinantajaa, koska immateriaalioikeuden lisääntyneet käyttö lisää sen tunnettavuutta, joka lisää sen taloudellista arvoa ja omalta osaltaan usein myös oikeudellista suojaa. Lisensointia tulee kuitenkin kontrolloida ja varmistaa se, että lisenssinsaaja käyttää lisensoitua materiaalia oikein ja siten, että tuotteet sekä palvelut vastaavat sitä mihin kohderyhmän edustajat ovat tottuneet. Kontrolloimaton lisensointi voi olla vakava uhka immateriaalioikeudelle, esimerkiksi liiallisen muuntelun tai tavaramerkin degeneroitumisen kautta. Tämän vuoksi on tärkeää, että lisensointi perustuu kattavaan ja kirjalliseen lisenssisopimukseen.¹⁵¹ Monen yrityksen liiketoiminta voi perustua niin vahvasti aineettoman omaisuuden hyödyntämiseen, että sillä on suuri merkitys, miten sitä hyödynnetään. Lisenssiehdot kuuluvat siten kaupallisissa sopimuksissa tärkeimpiin ehtoihin.¹⁵²

Lisensointimalleja on useita erilaisia ja seuraavaksi käydään lyhyesti läpi tavallisimmat ohjelmistojen lisenssityypit. *Oem-lisenssillä* tarkoitetaan tavallisten käyttäjärjestelmien, varusohjelmien ja työaseman perussovellusten lisensointimallia, jonka perusteella kuka tahansa kyseisen koneen käyttäjä voi hyödyntää tietokoneeseen tehtaalla asennettuja ohjelmia. Yksinkertaisesti

¹⁴⁹ Eriksen – Kylliäinen – Heinonen – Leitzinger – Zakamsky – Kalin – Melart – Kjellson – Kiviaho – Roine – Solin – Seeste 1972, s. 20–21; Takki – Halonen 2017, s. 207.

¹⁵⁰ Takki – Halonen 2017, s. 205–206.

¹⁵¹ Aalto-Setälä – Sundman – Tuominen – Uhlbäck 2016, s. 287–288.

¹⁵² Honkinen – Innanen – Lindgren – Pello – Rantanen – Siltala – Tuomala 2016, jakso 7.3.4 Lisenssisopimukset ja -ehdot.

ilmaistuna, se oikeuttaa ohjelman käyttämiseen vain siinä laitteessa, jonka mukana se on tullut.¹⁵³ *Kelluvalla lisenssillä* lähiverkossa lisensoitu enimmäismäärä voi käyttää ohjelmistoa. Malli on harvinainen ja tyypillinen palvelimelle asennettavien ohjelmistojen kohdalla. *Henkilökohtaisella/käyttäjakohtaisella lisenssillä* tarkoitetaan, että nimetyt käyttäjät voivat käyttää lisenssiä miltä tahansa työasemalla. Tämä lisensointimalli yleistyy ja sopii vahvan käyttäjätun- nistuksen yhteyteen. Lisensointimalli on todennäköisesti yleisin SaaS-palveluiden yhtey- dessä.¹⁵⁴

Toimintokohtaisessa lisenssissä samasta mediasta voidaan myydä erilaisia versioita (kevyt, standardi, ammattilaisversio). *Työasemakohtaisessa/laittekohtaisessa lisenssissä* sovellusta voi käyttää kuka tahansa, joka käyttää kyseistä työasemaa. *Demolisanssi* on nimensä mukaisesti tarkoitettu tuotteen arviointia ja testausta varten. Se mahdollistaa ohjelman asentamisen mää- rääjäksi, jonka jälkeen lisenssi raukeaa, jos sovellusta ei aktivoida asianmukaisella lisenssillä. *Vuokralisanssi* muistuttaa demolisanssia eli se on rajattu ajallisesti, mutta se on tarkoitettu kui- tenkin tuotantokäyttöön.¹⁵⁵ Vuokralisanssi on hyvä vaihtoehto esimerkiksi lyhyissä projek- teissa. *Yrityslisenssin* kohdalla käyttö on sallittua tietyn organisaation sisällä. *Oppilaitoslisanssi* muistuttaa yrityslisenssiä, mutta sen hinnoittelu on edullisempi. Lisenssi voidaan sitoa käyttä- jämäärään, jolloin hinnoittelu tapahtuu jälkikäteen esimerkiksi kuukauden suurimman käyttä- jämäärän perusteella. Toinen vaihtoehto on sitoa lisenssi käyttöaikaan tai -dataan.¹⁵⁶

Videopelin kannalta tyypillisin lisensointimalli on varmasti henkilökohtainen lisenssi. Suurin osa digitaalisiin peleihin kohdistuvista lisensseistä on henkilökohtaisia lisenssejä eli tietty hen- kilö voi pelata hankkimiaan pelejä. Tällaisten pelien pelaaminen vaatii kirjautumisen alustalle, mistä pelit löytyvät ja niitä pelataan sitä kautta, esimerkiksi Steam ja EA Origin. Demolisans- sejä hyödynnetään myös videopelien kohdalla. Tällöin pelaaja saa ensikosketuksen peliin ja saa siten aikaa päättää, haluaako ostaa koko pelin. Lisenssit ovat myös yksinkertaisia/jaettuja eli kaikilla pelaajilla on samanlaiset oikeudet peliin.

¹⁵³ Takki 2002, s. 38–39.

¹⁵⁴ Hämäläinen 2012, s. 43.

¹⁵⁵ Ferrante 2006.

¹⁵⁶ Hämäläinen 2012, s. 43; Hämäläinen 2003.

4.2 Sopimuksen sisältö

Lisenssisopimus määrittelee lisenssin kohteen käytön sallitut rajat. Puhuttaessa lisenssisopimuksen sisällöstä on tärkeää huomioida useita asioita. Keskeisiä asioita, mitä tulisi olla sovittuna, ovat ainakin lisenssimaksut, käyttökohteet ja -alueet sekä aika. Lisenssin käytöstä maksetaan lisenssinantajalle korvausta. Korvaus perustuu sopimukseen ja se suoritetaan kertamaksuna, määräaikaikorvauksena tai tietyin määräajoin suoritettavana lisenssimaksuna eli rojalttina. Lisenssisopimuksessa yleensä määritellään lisenssille alueelliset rajat. Lisenssi on kuitenkin mahdollista rajata koskemaan pelkästään valmistusta tai myyntiä ilman alueellisia rajoituksia. Myös ainoastaan oikeus käyttää tuotetta on mahdollista lisensoida.¹⁵⁷ Sopimus tulee sitoa myös aikaan, koska lisenssi on oikeuden lainaamista, ei myymistä tai ostamista.¹⁵⁸ Muita huomioitavia asioita ovat muun muassa oikeuksien luonne sekä sopimusosapuolten oikeudet ja velvollisuudet sopimusaikana.¹⁵⁹

Sopimuksia laaditaan yhteisymmärryksessä, mutta kun niistä ilmenee erimielisyyttä, täytyy sopimuksen ehtoja tulkita. Erimielisyyden päämääränä ei yleensä ole päästä eroon sopimuksesta, vaan aito erimielisyys. Asiasta ei välttämättä ole sovittu lainkaan tai sopimuksessa ei ole selkeää määräystä siitä ja sopimusosapuolet ymmärtävät asian eri tavoin.¹⁶⁰ Jotta yhteistyö olisi mahdollisimman sujuvaa ja ongelmatonta, lisenssisopimuksessa tulisi sopia riittävän yksityiskohtaisesti asioista. Seuraavaksi listattu joitakin asioita, joista olisi hyvä olla sovittuna selkeästi.¹⁶¹

- 1) Lisenssinantaja ja lisenssinsaaja on yksilöitävä riittävän tarkasti.
- 2) Sopimuksen tarkoituksesta ja lisenssioikeuden nojalla harjoitettava liiketoiminta tulee kuvata.
- 3) Sopimuksessa käytettävät termit on hyvä määritellä.
- 4) Lisensoitavat immateriaalioikeudet tulee yksilöidä tarkasti ja merkitä tiedot niistä. Jos immateriaalioikeuksia on useita, voi olla helpompi laittaa niiden tiedot sopimuksen liitteeksi.
- 5) Lisenssioikeuden kattavuus kannattaa määritellä tarkasti, kuten mitä tuotteita ja palveluita lisenssi kattaa ja mitä liiketoimintaa kyseisellä lisenssillä on luvallista harjoittaa.

¹⁵⁷ Näin lähtökohtaisesti toimitaan juuri videopelien kohdalla, kun niiden lisenssejä myydään kuluttajille.

¹⁵⁸ Eriksen – Kylliäinen – Heinonen – Leitzinger – Zakamsky – Kalin – Melart – Kjellson – Kiviaho – Roine – Solin – Seeste 1972, s. 20–21, 25.

¹⁵⁹ Brooke – Skilbeck 1994, s. 29–33.

¹⁶⁰ Norri 2014, s. 109.

¹⁶¹ Aalto-Setälä – Sundman – Tuominen – Uhlbäck 2016, s. 289–292.

- 6) Sopimuksessa tulisi ilmaista se maantieteellinen alue, jota lisenssioikeus koskee. Lisenssi voi koskea yhtä maata, osavaltiota, maanosaa tai olla täysin maailmanlaajuinen. Tässä kannattaa ottaa huomioon myös esimerkiksi se, miten lisensoitava oikeus on rekisteröity (kansallisesti/kansainvälisesti) tai missä maissa teos saa tekijänoikeussuojaa.
- 7) Lisenssin laajuus tulee määrittellä eli miten lisenssinsaaja saa hyödyntää lisensoitua materiaalia.
- 8) Lisenssimaksu (eli rojaltili) tai muun vastike on yksilöitävä. Miten se lasketaan ja mikä on maksuaikataulu? Lisäksi maksun käytännön toteuttamiseen liittyvät seikat tulee olla selvillä.
- 9) Lisenssin alkamisajankohta ja sopimuksen voimassaolo on määriteltävä sekä irtisanomista ja purkamista koskevat ehdot. Lisäksi on hyvä määrittellä, miten osapuolten tulee toimia sopimussuhteen päättyessä eli mitä tehdään mahdollisesti varastoon jääneille tuotteille tai kuinka nopeasti lisensoidun immateriaalioikeuden käyttö tulee lopettaa.
- 10) Sopimuksessa on hyvä sopia, kuka hoitaa immateriaalioikeuden loukkausta koskevat asiat. Yleensä vastuu on lisenssinantajalla, mutta lisenssinsaajan tulee myötävaikuttaa loukkausasian hoitamisessa.
- 11) Aiheellista on sopia, että lisenssinantaja huolehtii lisensoidun immateriaalioikeuden suojauksesta ja valvonnasta sekä on vastuussa siitä, että lisensoitu immateriaalioikeus ei loukkaa kolmannen osapuolen oikeuksia. Lisäksi on hyvä sopia siitä, että lisenssinantaja joutuu vastuuseen kustannuksista, jotka aiheutuvat, jos lisensoitu immateriaalioikeus on loukannut kolmannen oikeuksia.
- 12) Liike-elämän sopimukseen yritysten välillä sisällytetään yleisesti salassapitoa ja luottamuksellisuutta koskeva ehto.
- 13) Sopimuksessa on hyvä sopia lisenssisopimuksen siirrettävyydestä ja sopijapuolten irtisanomisoikeudesta kyseisessä tilanteessa.
- 14) Sopimukseen tulee myös sisällyttää määräykset mahdollisten sopimusrikkomusten varalta ja kuinka sellaisissa tilanteissa toimitaan sekä mitkä ovat seuraukset ja toimenpiteet.

4.3 Kuluttajansuoja ja sopimusehdot

Kuluttajansuojalaki (KSL, 38/1978) on suuriltaosin pakottavaa lainsäädäntöä, joten sen tai muun pakottavan lainsäädännön vastainen sopimusehto on mitätön. KSL 3 luku käsittelee kohtuuttomia ehtoja ja niiden valvontaa. Tämän lisäksi sovelletaan kuluttajasopimusten kohtuuttomista ehdoista annettua direktiiviä (93/13/ETY)¹⁶². Direktiivin 3 artiklan 1 kohdan mukaan sopimusehtoa pidetään kohtuuttomana, jos se hyväntavan vastaisesti aiheuttaa kuluttajan vahingoksi huomattavan epätasapainon osapuolten sopimuksista johtuvien oikeuksien ja velvollisuuksien välille. Direktiivi koskee sekä suullisia että kirjallisia sopimuksia, mutta sen on rajattu koskemaan vain niitä sopimusehtoja, joista ei ole neuvoteltu erikseen. Tällaisia ehtoja kutsutaan vakioehdoiksi ja niiden tarkoituksena on helpottaa sopimusten tekoa erityisesti sellaisilla aloilla, joilla samankaltaisia sopimuksia solmitaan paljon¹⁶³. Kuluttajilla ei ole mahdollista vaikuttaa tällaisiin etukäteen laadittuihin vakioehtoihin, joten on luontevaa, että tällaiset ehdot kuuluvat direktiivin piiriin.¹⁶⁴ Kuluttajan ostaessa digitaalisen pelin, hän solmii vakioehtoisen lisenssisopimuksen, jolla saa käyttöoikeuden peliin.

Direktiivin 5 artiklan mukaan kirjallisen sopimuksen ehdot on aina laadittava selkeästi ja ymmärrettävästi. Tätä säännöstä ei ole kirjattu kuluttajansuojalakiin, mutta periaate on vahvistettu oikeuskäytännössä. KSL 3 luvun 1 §:n 1 momentin mukaan “elinkeinonharjoittaja ei saa käyttää kulutushyödykkeitä tarjotessaan sopimusehtoa, jota kulutushyödykkeen hinta ja muut asiaan vaikuttavat seikat huomioon ottaen on pidettävä kuluttajien kannalta kohtuuttomana.” Lakia koskevassa hallituksen esityksessä (HE 8/1977 vp) on ilmaistu, että kyseessä on yleislauseke, ja vaikka se kohdistuu kohtuuttomiin sopimusehtoihin, se ei estä puuttumasta esimerkiksi asiattomasti muotoiltuihin tai erehdyttävällä tavalla esiteltyihin ehtoihin. Sopimusehdon kohtuuttomuutta arvioitaessa, on hallituksen esityksen mukaan otettava huomioon sopimuksen tai sopimusehdon kokonaisvaikutukset sekä asianomaisen alan erityispiirteet.¹⁶⁵

Digitaalisesti myytävät pelit myydään etäsopimuksilla, koska ne ostetaan yleensä joltakin digitaalisen pelialustalta, jossa niitä myös täytyy pelata. Etämyynnillä tarkoitetaan kulutushyödykkeen tarjoamista kuluttajalle etätarjontamenetelmän avulla, jossa sopimuksen tekemiseen ja sitä edeltävään markkinointiin käytetään ainoastaan yhtä tai useampaa etäviestintä. Etätar-

¹⁶² Neuvoston direktiivi 93/13/ETY, annettu 5 päivänä huhtikuuta 1993, kuluttajasopimusten kohtuuttomista ehdoista.

¹⁶³ Saarnilehto – Annola 2018, s. 145–146.

¹⁶⁴ Peltonen – Määttä 2015, s. 181–182.

¹⁶⁵ Peltonen – Määttä 2015, s. 184.

jontamenetelmäksi katsotaan markkinointi- ja myyntitapa, jonka tavoitteena on sopimusten tekeminen etäviestintää käyttämällä. Etäviestimellä tarkoitetaan puhelinta, postia, televisiota tai tietoverkkoa. Ominaista etämyynnille on se, että elinkeinoharjoittaja on järjestänyt toiminnan tai ainakin osan siitä siten, että tarkoituksena on tehdä etäsopimuksia. Tyypillisiä etämyyntikanavia ovat postimyynti, puhelinmyynti, television ostoskanavat ja sähköiset verkkokaupat.¹⁶⁶ Tuotteen toimitustavalla ei ole merkitystä etämyynnissä, koska kyseessä on etämyynti, vaikka toimitustapa olisi nouto myymälästä. Etämyynnissä kuluttaja ja elinkeinoharjoittaja tekevät sopimuksen tapaamatta toisiaan henkilökohtaisesti.¹⁶⁷

Elinkeinoharjoittajan tulee noudattaa etämyyntiä koskevia säännöksiä, ja laissa kuluttajalle suojattuja oikeuksia ei voi huonontaa.¹⁶⁸ Esimerkiksi etämyynnissä elinkeinoharjoittajalla on yleensä kaksivaiheinen tiedonantovelvollisuus, joka tarkoittaa, että tarpeelliset tiedot kaupasta on annettava myös ennen sopimuksen tekemistä ja vahvistuksen yhteydessä uudestaan.¹⁶⁹ Kuluttajalla on oikeus peruuttaa etämyyntisopimus ilmoittamalla siitä peruuttamislomakkeella tai muulla yksiselitteisellä tavalla elinkeinoharjoittajalle viimeistään 14 päivän kuluttua palvelusopimuksen tai sähköisesti toimitettavaa digitaalista sisältöä koskevan sopimuksen tekemisestä, kauppasopimuksessa tavaran tai viimeisen tavaraerän vastaanottamisesta, taikka jos kyseessä on tavaroiden säännöllinen toimittaminen, niin ensimmäisen tavaraerän vastaanottamisesta. Jos elinkeinoharjoittaja on laiminlyönyt peruuttamisoikeutta koskevan ilmoitusvelvollisuuden, peruuttamisaika on 12 kuukautta. Elinkeinoharjoittajalla on myös velvollisuus tietojen vahvistamiseen eli hänen on annettava kuluttajalle jäljennös sopimusvahvistuksesta jollakin pysyvällä tavalla.¹⁷⁰

Huomiota tulee kiinnittää myös KSL 4 lukuun, joka koskee sopimuksen sovittelua ja tulkin-
taa.¹⁷¹ Kuluttajansuojalain säätämiseen vaikuttaneessa hallituksen esityksessä ilmaistaan, että kohtuuttomuutta arvioitaessa on otettava huomioon sopimuksen tai sopimusehdon kokonaisvaikutukset ja kyseisen alan erityispiirteet.¹⁷² KSL 4 luvun 1 §:n mukaan, jos ehto on kuluttajan kannalta kohtuuton tai sen soveltaminen johtaisi kohtuuttomuuteen, ehtoa voidaan sovitella tai

¹⁶⁶ Hoppu – Hoppu 2005, s. 375.

¹⁶⁷ Hoppu – Hoppu 2016, s. 471.

¹⁶⁸ Kilpailu- ja kuluttajavirasto 2020a.

¹⁶⁹ Määttä 2005, s. 371.

¹⁷⁰ Hoppu – Hoppu 2016, s. 472.

¹⁷¹ Yleinen oikeustoimien kohtuullistamista koskeva yleissäännös löytyy puolestaan varallisuus oikeudellisista oikeustoimista annetun laista (oikeustoimilaki, 228/1929). Oikeustoimilain 36 §:n mukaan kohtuutonta oikeustoimea on mahdollista sovitella tai se voidaan jättää ottamatta huomioon. Oikeustoimilakia vastaava sovittelua koskeva säätely löytyy myös kuluttajansuojalaista.

¹⁷² Peltonen – Määttä 2015, s. 189, 257.

se voidaan jättää huomiotta. Epäselvyyssääntö määritellään luvun 3 §:ssä, jonka mukaan ”*jos tässä laissa tarkoitettun sopimuksen ehto on laadittu etukäteen ilman, että kuluttaja on voinut vaikuttaa sen sisältöön, ja ehdon merkityksestä syntyy epätietoisuutta, ehtoa on tulkittava kuluttajan hyväksi.*” Kuluttajan asemaa on lainsäädännössä turvattu, koska kuluttaja on selkeästi heikommassa asemassa suhteessa elinkeinoharjoittajaan.

4.4 Videopelien lisenssit

Videopelejä koskevia lisenssejä voidaan tarkastella todella monesta näkökulmasta. Voi olla kyse konsolivalmistajien lisensseistä, jotka mahdollistavat pelien valmistamisen eri pelialustoille. On mahdollista, että toisen brändiä hyödynnetään pelissä, jolloin saadaan pelille näkyvyyttä valmiin brändin avulla. Pelistä on mahdollista tehdä realistisempi lisensoimalla oikeita henkilöitä. Monesti digitaalisten pelien pelaaminen edellyttää hankittua lisenssiä, koska ei käytetä fyysistä pelilevykettä.

4.4.1 Lisenssiehdot

Pelijakelijoiden tulisi olla tietoisia kaikenlaisesta lainsäädännöstä maissa, joissa heidän mahdolliset asiakkaansa elävät. Tekijänoikeussäännöksissä on hyvin paljon vaihtelevuutta eri maissa, joten pelien valmistajien tulee olla varovaisia, ennen kuin he julkaisevat pelin tietyssä maassa. EU:ssa sääntelyä on harmonisoitu useilla tekijänoikeutta koskevilla direktiiveillä ja EU:ssa tulee erityisesti huomioida, että pelien tulee olla saatavissa kaikille EU-kansalaisille riippumatta siitä, missä maassa he asuvat.¹⁷³

Ennen kuin pelaaja haluaa aloittaa tietyn pelin pelaamisen, tulee hänen hyväksyä pelaamisen liittyvät käyttöehdot eli toisin sanoen lisenssiehdot (End-User Licence Agreement eli EULA). Käyttöehdot määrittelevät aineiston sallitun käytön ja mikäli ehtoja ei halua hyväksyä, ei pelin pelaaminen ole mahdollista.

Ohjelmistolisenssi on lisenssinantajan ja -saajan välinen lupaus tietyistä oikeuksista ja velvollisuuksista. Tämä edellyttää sitovaa sopimusta osapuolten välillä, mutta se, mikä katsotaan sitovaksi sopimukseksi vaihtelee eri oikeusjärjestelmissä. Tärkeintä on kuitenkin yhteinen aiko-

¹⁷³ The European Commission 2009, s. 8.

mus sitoutua sopimukseen ja tämä yleensä toteutuu tarjouksena ja siihen annettuna vastauksena/hyväksyntänä¹⁷⁴. Sopimusten muoto on internet-aikana herättänyt erityisesti keskustelua. Ohjelmistolisenssejä ei neuvotella erikseen, vaan ne ovat vakioehtosopimuksia, joten tästä syystä ehtojen tulee tulla osaksi sopimusta. Sopimuksen toisella osapuolella tulisi olla mahdollisuus tutustua vakioehtoihin ja hyväksyä ne. Merkitystä ei kuitenkaan ole sillä seikalla, lukeeko toinen osapuoli todellisuudessa ehdot vai ei.¹⁷⁵ Ehtojen tulisi olla sellaiset, että keskiverto kuluttaja kykenee ne lukemaan ilman erityistä vaivaa. Online-ohjelmistojen sopimuksissa esiin nousee esimerkiksi kysymys siitä, onko lisenssinsaaajalle annettu riittävä ilmoitus ja onko hän antanut suostumuksensa sopimukseen. Suostumukseen liittyviä ongelmia on pyritty ratkaisemaan hyödyntämällä tietokoneohjelmia tai pelejä myytäessä shrink-wrap-, click-wrap- tai browse-wrap-ehtoja.¹⁷⁶

Shrinkwrap-ehdoilla tarkoitetaan, että pakkauksessa ilmoitetaan lisenssikortin ehtojen tulevan ostajaa sitovaksi siinä vaiheessa, kun pakkaus avataan. Clickwrap-ehdoilla puolestaan tarkoitetaan, että ehtoja koskeva ilmoitus tulee näytölle henkilön asentaessa ohjelmaa koneeseen. Browse-wrap-ehdot ovat osapuolen nähtävissä verkkosivulla hyperlinkin kautta. Asennuksen jatkaminen edellyttää, että vakioehdot hyväksytään. Pohjoismaisessa sopimusoikeudessa tämän tyyppisiin ehtoihin on suhtauduttu hieman kielteisesti. Yleisenä edellytyksenä vakioehtojen sitovuudelle on pidetty, että vastapuolella on tilaisuus tutustua ehtoihin ennen sopimuksen päättämistä, joten oikeustila shrink-, clickwrap- ja browse-wrap-ehtojen osalta ei ole täysin selvä.¹⁷⁷

4.4.2 Ehtojen tulkintaa oikeuskäytännön valossa

Luvussa 2.7 on kerrottu perinteisestä ja digitaalisesta jakelumallista. Perinteisessä mallissa on selvää, että kyseessä on kappaleen myynti eli kappaleen levitysoikeus raukeaa ensimmäisen myynnin doktriinin perusteella. Ostaja saa lain sallimissa rajoissa päättää, miten kyseistä kappaletta hyödyntää vai myykö sen eteenpäin. Kun peli jaetaan digitaalisesti, on oikeustila aiheuttanut kysymyksiä. Oikeuskäytännön valossa kuitenkin vaikuttaa siltä, että digitaalisessa pelien jakelussa ei katsota tapahtuneen kappaleen myyntiä vaan kyse on ainoastaan käyttöoikeudesta, jolloin levitysoikeus ei raukea ja peliä ei voi siten esimerkiksi luovuttaa eteenpäin. Seuraavaksi

¹⁷⁴ Tämä periaate Suomessa on määritelty laissa varallisuus oikeudellisista oikeustoimista 1 luvussa. Sopimus voi syntyä silloin, kun tarjous ja vastaus ovat sisällöltään samanlaiset. Ks. lisää Saarnilehto – Annola 2018, s. 44.

¹⁷⁵ Vuorijoki 2007, s. 50–51.

¹⁷⁶ Leidö 2014, s. 181–193.

¹⁷⁷ Haarmann 2014, s. 140; Takki – Halonen 2017, s. 191; Leidö 2014, s. 200.

tutustutaan tuomioistuinten ratkaisuihin koskien digitaalista jakelua tietokoneohjelmien ja videopelien kohdalla.

Euroopan unionin tuomioistuin antoi 3.7.2012 ratkaisun asiassa C-128/11 UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp, jossa EU-tuomioistuin arvioi tietokoneohjelmadirektiiviä 2009/24/EY. Kyseinen ennakkotapaus vaikutti merkittävästi vallitsevaan oikeustilaan, koska tuomion mukaan tilanteessa, jossa ostaja on ostanut käyttöoikeuden valmisohjelmistoon¹⁷⁸ rajoittamattomaksi ajaksi, oikeudenhaltijan levitysoikeus myytyyn ohjelmistokappaleeseen konsumoituu eli raukeaa. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että sopimusehto, jonka mukaan rajoittamattomaksi ajaksi myydyt käyttöoikeuden siirtäminen kolmannelle on kielletty, on pätemätön. Toisin sanoen, tällaisen käyttöoikeuden saa siirtää kolmannelle henkilölle. Huomiota on kiinnitettävä seuraaviin asioihin:

- 1) Ratkaisu koskee ainoastaan ja nimenomaisesti ajallisesti rajoittamattomia eli määräajattomaksi ajaksi myönnettyjä käyttöoikeuksia (perpetual license). Jos lisenssi on määräaikainen, vaikka uudistettavissa vuosittain ilman enimmäiskestoaikaa, oikeudenhaltijan levitysoikeus myytyyn ohjelmistokappaleeseen ei lähtökohtaisesti raukea edellä mainitun oikeustapauksen mukaisesti.
- 2) Tuomion perusteluissa tuomioistuin on todennut, että raukeaminen ei koske tuki- ja ylläpitosopimuksia tai muita vastaavia palvelusopimuksia.
- 3) Levitysoikeuden raukeaminen ei tarkoita, että käyttöoikeudenhaltija voisi luovuttaa osan monikäyttäjälisenssistä tai konserninlaajuisesta lisenssistä kolmannelle osapuolelle. Levitysoikeuden raukeaminen ei ole osittaista, joten se ei sovellu yksittäiseen käyttöoikeuteen osana isompaa käyttöoikeuskokonaisuutta.¹⁷⁹

Tapauksessa pätee niin sanottu ensimmäisen myynnin doktriini. EU-tuomioistuimen mielestä direktiivin mukainen tietokoneohjelmia koskeva ensimmäisen myynnin doktriini ei rajoitu ainoastaan fyysisiin kopioihin, vaan myös digitaalisiin versioihin. Ratkaisu vaikuttaa siihen, että tietokoneohjelmien digitaaliset kopiot, joiden lisenssisopimusten perusteella ostaja saa rajattoman käyttöoikeuden, on mahdollista myydä laillisesti eteenpäin niin sanotusti käytettynä EU:ssa ensimmäisen doktriinin perusteella ja sellaiset lisenssiehdot, jotka kieltävät jälleemyynnin, ovat pätemättömiä.¹⁸⁰

¹⁷⁸ Tällä tarkoitetaan ohjelmistoa, joka ei ole räätälöity ostajan tarpeiden mukaan. Valmisohjelmistoa ovat muun muassa Microsoftin Office 365 -paketit, jotka voidaan ottaa käyttöön sellaisenaan.

¹⁷⁹ Takki – Halonen 2017, s. 204.

¹⁸⁰ Won 2013, s. 395–396.

Ratkaisu herätti spekulointia tuomion mahdollisista vaikutuksista videopelialaan, koska videopelien digitaalisia kopioita myydään myös ikuisella käyttöoikeudella. Pelialan yritykset kuitenkin jatkoivat pelien myymistä EU:ssa samoilla lisenssiehdoilla, jotka rajoittivat kuluttajan oikeuksia. Digitaalisten videopelien kohtalo ratkaistiin vuonna 2014, kun saksalainen kuluttajajärjestys VZBV (Verbraucherzentrale Bundesverband) haastoi Valven¹⁸¹ oikeuteen UsedSoft-tapauksen perusteella, koska Valve estää sen saksalaisia asiakkaita myymästä Valveelta ostettujen pelien digitaalisia kopioita eteenpäin. Asia ratkesi Saksan korkeimmassa oikeudessa¹⁸² Valven eduksi ja päätös ei ole ristiriidassa UsedSoft-tapauksen kanssa, koska ratkaisu perustui toiseen EU-tuomioistuimen tapaukseen, joka koski piratismia. EU:n tuomioistuimen tapauksessa C-355/12 Nintendo ym. linjattiin, että tietokonepelit eivät ole ainoastaan tietokoneohjelmia, koska ne sisältävät myös audiovisuaalisia osia, minkä vuoksi niiden kohdalla sovelletaan tekijänoikeusdirektiiviä (2001/29/EC) eikä tietokoneohjelmadirektiiviä (2009/24/EC). UsedSoft-tapauksen aikana EU:n tuomioistuin toi esiin, että tekijänoikeusdirektiivin ja tietokoneohjelmadirektiivin välisen epä johdonmukaisuuden voidaan mahdollisesti tulkita tarkoittavan sitä, että tietokoneohjelmat ovat ainoita aineettomia tuotteita, joihin ensimmäisen myynnin doktriinin voidaan katsoa pätevän. Ainakin tähän asti videopelien ei ole katsottu kuuluvan ensimmäisen myynnin doktriinin alle EU:ssa, joten lisenssiehdot, jotka kieltävät digitaalisten pelien eteenpäin myymisen, ovat päteviä.¹⁸³

Tuomioistuimen ratkaisu koskien sovellettavaa direktiiviä on kuitenkin kyseenalaistettu sillä perusteella, että *lex specialis* -doktriinia ei ole tarkasteltu oikein ja myös videopelien kohdalla tulisi soveltaa yhtä lailla tietokoneohjelmadirektiiviä. Se seikka, että kuuluuko tosiasiallinen soveltamistilanne kokonaan vai osittain direktiivin soveltamisalaan, on ainoastaan muodollinen peruste, joka ei yksinään riitä arvioinnin perusteeksi, kun sovellettavaa direktiiviä valitaan. Jos tilanne kuuluu vain osittain erityislain soveltamisalaan, kuten tässä tilanteessa videopelien ja tietokoneohjelmadirektiivin kohdalla, sovellettavuutta ei tulisi hylätä heti, vaan olisi tarkastel-

¹⁸¹ Valve Corporationin on suurin tietokonepelien digitaalisia kopioita myyvä yritys, joka omistaa muun muassa Steam-palvelun. Steam on videopelien jakelu-, moninpeli- ja viestintäalusta, joka mullisti pelien jakelun, koska pelit pystyy lataamaan digitaalisina suoraan koneelle. Steam on kehittynyt jakelualustan ohella yhteisöpalveluksi ja pelien julkaisualustaksi. Steamiä käyttääkseen käyttäjän on rekisteröidyttävä ja asennettava ohjelmisto koneelle. Ks. lisää Valve Corporation 2020.

¹⁸² Bundesgerichtshof eli ”BGH” on Saksan liittovaltion yleisiä asioita käsittelevä korkein oikeusaste, joka on ylin muutoksehakuaste ja käsittelee ainoastaan oikeuskysymyksiin rajoittuvat valitukset. Asiat käsitellään siellä viiden ammattituomarin kokoonpanossa. Ks. lisää European Justice 2019.

¹⁸³ Ewald – Hilgert 2014, 1–2; Won 2013, s. 395–396.

tava yhtäläillä aineellisia perusteita erityisjoukon rajaamiseksi ja sääntelemiseksi erillään kyseisessä tilanteessa.¹⁸⁴ Tietokoneohjelmadirektiivin kappaleessa 10 kuvataan, että tietokoneohjelman tarkoituksena on kommunikoida ja toimia yhdessä tietokonejärjestelmän muiden komponenttien sekä käyttäjän kanssa, mikä on tarkoituksena myös videopelien kohdalla.

Saksan tapausta vastaavaa tapausta käsiteltiin Ranskassa muutama vuosi myöhemmin ja tuomioistuin päätyi erilaiseen ratkaisuun. Ranskalainen kuluttajaorganisaatio UFC-Que Choisir haastoi Valven Ranskassa oikeuteen vuonna 2015 koskien tätä digitaalisten pelien jälleenmyyntikieltoa. Pariisin Tribunal de Grande Instance¹⁸⁵ antoi ratkaisunsa syyskuussa 2019¹⁸⁶, jonka mukaan useat Steam-palvelun käyttöehdot ovat kohtuuttomia. Sellaisten lausekkeiden, jotka katsotaan säännöllisesti mitättömiksi digitaalitaloudessa, lisäksi tuomioistuin katsoi mitättömäksi lausekkeen, joka kieltää käyttäjätilin ja/tai videopelien uudelleenmyynnin online-alueella. Tuomioistuimen mukaan lauseke on vastoin tekijänoikeusdirektiiviä ja tietokoneohjelmadirektiiviä, joissa vahvistetaan oikeuksien konsumoitumisen eli sammumisen periaate. Ranskassa tämä vaatii fyysisen kappaleen, mutta EU:n lainsäädäntö ei vaadi fyysistä kappaletta. Jakeluoikeuden sammuminen koskee ainoastaan myyntiä ja tuomioistuin katsoi, että Valven liiketoimintaa voidaan pitää myyntinä, koska videopeli on käytettävissä rajoittamattoman ajan tiettyyn hintaan ja se maksetaan yhtenä eränä. Tuomioistuin totesi videopelien jälleenmyynnin kieltävän lausekkeen mitättömäksi, koska Valve on käyttänyt jakeluoikeutensa myyntiä jankohana, vaikka myynti olisi aineetonta, eikä myöhempää jälleenmyyntiä voida siten kieltää käyttöehdoissa.

Tapauksessa UFC-Que Choisir väitti, että ehto on laiton, koska siinä kielletään käyttäjiä jälleenmyymästä tai siirtämästä millään tavalla käyttöoikeuksiaan, jotka he ovat hankkineet Steam-palvelun kautta. UFC-Que Choisirin mukaan ehto on vastoin tavaroiden vapaata liikkuvuutta koskevaa periaatetta, joka on mainittu tekijänoikeusdirektiivin 4 artiklan 2 kohdassa. Valve väitti, että oikeuksien sammumista koskeva sääntö on poikkeus tekijänoikeuksiin, eikä sitä ole tarkoitettu sovellettavaksi aineettomiin teoksiin, vaan ainoastaan fyysisiin teoksiin. Tekijänoikeusdirektiivin 4 artiklan 2 kohdan oikeuden sammumista koskeva säännös kohdistuisi Valven mukaan ainoastaan teoksen fyysiseen kopioon. Valve myös ilmaisi sen tarjoavan palveluita eikä tuotteita, jolloin oikeuksien konsumoituminen ei päde.

¹⁸⁴ Rendas 2015.

¹⁸⁵ Kyseessä on ensimmäisen asteen siviilituomio Ranskassa.

¹⁸⁶ TGI Paris, September 17, 2019, RG 16/01008.

UFC-Que Choisir vetosi myös aiemmin mainittuun Usedsoft-tapaukseen, jonka perusteella ikuisella käyttöoikeudella myytyjä ohjelmistoja voidaan myydä käytettynä eteenpäin. Tietokoneohjelmadirektiivin 4 artiklan 2 kohdan mukaan, kun oikeudenhaltija tai joku muu hänen suostumuksellaan on ensimmäisen kerran myynyt tietokoneohjelman kappaleen yhteisössä, oikeudenhaltijan oikeus kyseisen kappaleen levittämiseen yhteisössä raukeaa, lukuun ottamatta oikeutta valvoa ohjelman tai sen kappaleen vuokraamista edelleen. Valve kiistää kyseisen kohdan soveltamisen, koska videopelien kohdalla tulee soveltaa tekijänoikeusdirektiiviä eikä tietokoneohjelmadirektiiviä. Usedsoft-tapaus ei ole Valven näkökulman mukaan sovellettavissa käsitellä olevaan tapaukseen.

Tuomioistuin on kuitenkin tulkinnut, että koska tietokoneohjelmadirektiivin johdanto-osan 7 kappaleen ja 1 artiklan mukaan direktiivin mukaan tietokoneohjelmiksi katsotaan kaikki ohjelmistot, missä tahansa muodossaan, joten tapauksessa sovelletaan sekä tekijänoikeusdirektiiviä että tietokoneohjelmadirektiiviä. Tietokoneohjelmadirektiivi muodostaa erityissäännöksen suhteessa tekijänoikeusdirektiiviin nähden. Tuomioistuimen mukaan direktiivien säännökset eivät poissulje säännösten soveltamista aineettomiin teoksiin.

Ratkaisu ei ole kuitenkaan lopullinen ja Valve on ilmoittanut hakevansa muutosta siihen. Ratkaisulla ei tule olemaan vaikutuksia Steamin palveluihin tänä aikana.¹⁸⁷ Lopullinen ratkaisu voi viivästyä, jos Valve vaatii ennakkoratkaisua EU:n tuomioistuimelta. Mikäli ratkaisu vahvistetaan, sillä olisi merkittäviä vaikutuksia videopelialaan ja niiden käyttöympäristöihin.

Ratkaisu on niin ikään ristiriidassa Saksassa annettujen tuomion kanssa, jossa oli katsottu, että videopelien kohdalla ei voida soveltaa tietokoneohjelmadirektiiviä. Molemmissa tapauksissa tuomioistuimet tulkitsevat EU-lainsäädäntöä, mutta kuitenkin eri tavoin. Ranskan oikeudenkäynti on kuitenkin alkanut vasta Saksan tuomioistuimen antaman ratkaisun jälkeen, joten tulkinta on voinut tarkentua tässä vuosien varrella.

UsedSoft-tapauksen perusteella kuitenkin ilmaistaan, että tiettyjen ehtojen toteutuessa, ohjelmisto on myytävissä eteenpäin. Näitä ehtoja tulisi yhtä lailla tulkita, jotta voitaisiin varmistua oikeudesta myydä digitaalinen peli eteenpäin. Peliin kohdalla lähtökohtaisesti vaikuttaa siltä, että kaikki edellytetyt kriteerit täyttyvät, koska lisenssi on myyty Euroopan talousalueella ensimmäisen kerran, pelien lisenssit myönnetään yleensä määräämättömäksi ajaksi, lisenssi maksetaan kerralla pois ja ensimmäinen hankkija on tehnyt kaikista kopioistaan käyttökelvottomia

¹⁸⁷ Tarason 2019.

sekä kaikki monikäyttäjälisenssit on myyty, jos sellaisia on ollut. Tästä näkökulmasta Ranskan tuomioistuimen ratkaisu vaikuttaisi järkevämmältä kuin Saksan tuomioistuimen.

Aiemmin on mainittu, että kappaleen valmistamista käsitteenä on tulkittava laajasti. Digitalisaatio on kuitenkin aiheuttanut tulkintaongelmia kyseiselle käsitteelle. Kuitenkin teoksen lataaminen verkon kautta koneelle tai palvelimelle (upload ja download) ovat kappaleen valmistamista.¹⁸⁸ Tästä on kyse juurikin digitaalisten ohjelmistojen ja videopelien kohdalla. Tämä osataan puoltaa levitysoikeuden raukeamista, mutta kriteerejä on kuitenkin tarkasteltava vielä tarkemmin.

4.4.3 Onko digitaalinen peli tuote vai palvelu?

Lainsäädännössä tuotteella tarkoitetaan irtainta esinettä. Tuotevastuulain (694/1990) 1 §:n 2 momentissa määritellään, että tuotteella tarkoitetaan irtainta esinettä, mutta ei kuitenkaan toisen maalla olevaa rakennusta. Yleiskielessä tuote ja tavara ovat toisilleen synonyymeja. KSL 5 luvun näkökulmasta tavarakäsitteen piiriin kuuluvat myös irtaimet esineet, mutta sen alle on ymmärrettävä myös muutakin kuin mitä yleiskielessä ymmärretään esineiksi. Auton polttoaine tankattuna on ymmärrettävä tavaraksi samoin kuin tietokoneohjelmisto.¹⁸⁹ Tuotevastuulain mukaisesti tuotteella tarkoitetaan teollisesti valmistettuja ja käsityönä tehtyjä tuotteita. Osatuote on puolestaan tuote, jota käytetään toisen tuotteen raaka-aineena tai osana tai jota muuten käytetään toisten tuotteiden valmistamisessa tai tuottamisessa.¹⁹⁰ Tuote on siten esimerkiksi kuluttajan kaupasta ostama tavara tai laite, kuten televisio tai huonekalu. Tuotevastuulain valmisteluaineistossa on sanottu, että tietokoneohjelmat eivät lähtökohtaisesti olisi tuotteita, koska niitä ei voi katsoa irtaimiksi esineiksi vaan älyllisiksi luomuksiksi. Kuitenkin ohjelmat, jotka ovat välttämättömiä tietokoneen toiminnalle (esimerkiksi käyttöjärjestelmät), ovat poikkeus pääsäännöstä. Lisäksi henkisen toiminnan tulokset, jotka on kytketty johonkin esineeseen (esimerkiksi levyke), ovat tuotteita.¹⁹¹

Digitaalisella tuotteella tarkoitetaan myynnissä olevaa hyödykettä, joka toimitetaan tietoverkon välityksellä aineettomasti myyjältä asiakkaalle.¹⁹² Digitaalinen tuote on siis aineettomassa muodossa ja eroaa siten sähköisesti myydystä tuotteesta, joka ostetaan tietoverkon välityksellä,

¹⁸⁸ Aalto-Setälä – Sundman – Tuominen – Uhlbäck 2016, s. 198.

¹⁸⁹ HE 360/1992, s. 47; Peltonen – Määttä 2015, s. 263

¹⁹⁰ Ämmälä 2006, s. 332.

¹⁹¹ HE 119/1989 vp, s. 41.

¹⁹² Salste 2000, s. 9.

mutta kuluttaja saa sen fyysisenä esineenä. Digitaalisten tuotteiden perusominaisuuksia ovat kulumattomuus, muunneltavuus ja kopioitavuus.¹⁹³

Palvelu on mikä tahansa olennaisilta osiltaan aineeton teko tai hyöty, jonka yksi osapuoli voi tarjota toiselle ja joka ei johda mihinkään omistukseen. Sen tuotanto voi olla sidoksissa fyysiseen tuotteeseen.¹⁹⁴ Digitaalisten palveluiden tarjoamisesta annetun lain (306/2019) 2 §:n mukaan digitaalisella palvelulla tarkoitetaan verkkosivustoa tai mobiilisovellusta sekä niihin liittyviä toiminnallisuuksia.¹⁹⁵ Digitaalista on sellainen palvelu, jonka ydinarvo toimitetaan tietoverkon välityksellä. Kategoriana digitaalisen palvelun voisi kuitenkin katsoa kuuluvan digitaalisen tuotteen alle. Tarkkoja määritelmiä on kuitenkin mahdotonta antaa, koska monesti sähköisesti tapahtuvaan kauppaan kuuluu useita eri osia, kuten esimerkiksi tietokoneohjelman kauppa voi sisältää ohjelman (tallenne) ja teknisen tuen (digitaalinen palvelu).¹⁹⁶ Tällaisissa viimeksi mainitun kaltaisissa tilanteissa on kyse niin sanotusta ohjelmisto palveluna -mallista (Software as a Service, SaaS). Digitaalisen sisällön sähköisenä toimittamiseksi katsotaan digitaalisessa muodossa ladattu, suoratoistona tuotettu tai toimitettu tieto, kuten tietokoneohjelma, sovellus, peli, musiikki, video (esim. urheilutapahtuman katseluoikeus) tai teksti (esim. näköislehden lukuoikeus).¹⁹⁷

KSL 5 luku ei sisällä rajanvetoa tavara- ja palvelusopimusten välillä, vaan kyseinen rajanveto suoritetaan kauppalain perusteella. Kauppalain (355/1987) 2 §:n mukaan lakia sovelletaan, jos tilaajan velvollisuutena ei ole toimittaa pääosaa raaka-aineista tai jos palveluksen suorittaminen ei muodosta pääosaa tavaran toimittajan velvollisuuksista. Jos tilaaja toimittaa olennaisen osan tarvittavasta materiaalista, sopimus kuuluu KSL 8 luvun piiriin, joka koskee kuluttajapalvelusopimuksia.¹⁹⁸

Joissakin tapauksissa pelifirmat väittävät myyvänsä palveluita eivätkä tuotteita, myydessään digitaalisessa muodossa olevia pelejä.¹⁹⁹ Videopeliteollisuudessa on kehittynyt pelit palveluna -malli (Games as a Service, GaasS), jolla tarkoitetaan videopelien tai pelisisällön tarjoamista

¹⁹³ Choi 1997, s. 72.

¹⁹⁴ Ks. Kotler – Bloom 1984.

¹⁹⁵ Digitaalisten palveluiden tarjoamisesta annettua lakia sovelletaan viranomaisen tarjoamiin digitaalisiin palveluihin (3 §), mutta määritelmä antaa kuitenkin suuntaa antavasti käsitystä digitaalisesta palvelusta

¹⁹⁶ Salste 2000, s. 15.

¹⁹⁷ Kilpailu- ja kuluttajavirasto 2020b.

¹⁹⁸ HE 360/1992, s. 47–48.

¹⁹⁹ Näin esimerkiksi Valve on perustellut UFC-Que Choisirin tapauksessa, että se tarjoaa palveluita, joten niitä ei koske ensimmäisen myynnin doktriinin mukainen oikeuksien sammuminen, jolloin pelejä ei voisi myydä eteenpäin.

jatkuvan tulomallin tapaan, kuten vastaavasti ohjelmisto palveluna –malli. GaaS-malliin yleisesti kuuluu pelin julkaisun jälkeinen tuki, joka voi kestää useita vuosia. Tänä aikana peliin lisätään uutta sisältöä ja aikaisempaa sisältöä voidaan muokata pelaajille miellyttävämpään suuntaan.²⁰⁰ GaaS-mallia noudattavat pelit ovat pitkäikäisiä ja sisältävät yleensä pelin sisäisiä ostoksia. Ostokset voivat olla esimerkiksi pelaajan hahmon asusteita tai pelin etenemistä edistäviä tavaroita.

Onko peli sitten tuote vai palvelu? Tätä on vaikea määritellä, kun puhutaan digitaalisesta sisälöstä. Voidaan kuitenkin kysyä, että onko tällä määrittelyllä merkitystä. Jos tulkitaan UsedSoft-tapauksen edellytyksiä siitä, milloin oikeus on siirrettävissä eteenpäin, voimme huomata, että edellytyksenä on, että siihen ei sisälly tuki- ja ylläpitosopimuksia tai muita vastaavia palvelusopimuksia. GaaS-mallin mukaan myytävät pelit sisältävät tuki- ja ylläpitosopimuksen, joten niihin oikeuden konsumoituminen ei pätsisi, vaikka ne jollakin perusteella katsottaisiin tuotteiksi, joita pitäisi pystyä luovuttamaan eteenpäin. Valven kaltaiset pelialustojen omistajat katsovat itse myyvänsä palveluita. Rajanveto sen suhteen, mikä peli katsottaisiin tuotteeksi ja mikä palveluksi voi olla hankalaa, koska Steaminkin kaltaisilla pelialustoilta ostetut pelit ovat pelattavissa ainoastaan kyseisellä alustalla, jolloin palveluaspekti tulee alustan toimivuudesta ja ylläpitoiminnoista, vaikka itse peli ei luonteeltaan olisi palvelunkaltainen.

4.5 Lisensointi videopeliin

Lisensoinnilla on merkittävä vaikutus, koska hyvin tehtynä se vauhdittaa yrityksen talouskasvua, mutta huonosti tehtynä voi johtaa jopa konkurssiin.²⁰¹ Pelien suunnittelussa voidaan hyödyntää pelien tekijöiden omaa itse luomaa materiaalia, jolloin ei yleensä tule ongelmia materiaalin käytöstä, koska kuten edellä on todettu, tekijänoikeuden peruseriaate on, että ideaa ei suojata, vaan sen ilmaisutapaa. Näin ollen, mikä tahansa idea voidaan toteuttaa tekijänoikeuden estämättä, kun teos eroaa alkuperäisen teoksen ilmaisutavasta. Muiden luomaa aineistoa käytettäessä on asiasta sovittava oikeudenhaltijan kanssa tai käytettävä suoja-ajan piiristä poistuneita teoksia. Vaikka materiaalia olisikin jaettu internettiin, se ei vähennä tekijöiden oikeuksia.

²⁰⁰ Ks. De Prato – Simon 2011; Alha – Koskinen – Paavilainen – Hamari – Kinnunen 2014.

²⁰¹ Hiltunen – Latva – Kaleva 2013, s. 16: Riot-E eli Riot Entertainment Ltd. oli vuonna 2000 perustettu peliyritys, joka onnistui neuvotella merkittäviä sisältölisenssisopimuksia muun muassa ”Taru sormusten herrasta” ja ”Hämähäkkimies”. Lisenssien avulla toteutetut pelit eivät kuitenkaan tuottaneet riittävästi. Samanaikaisesti toteutunut holtiton taloudenpito ajoi Riot-E:n konkurssiin loppuvuodesta 2002.

Tällaisessa tilanteessa on hyödyllistä käyttää esimerkiksi Creative Commons -lisenssiä²⁰² materiaalin yhteydessä, mikä kertoo sen, millä tavoin materiaalia on sallittua hyödyntää.

Brändillä tarkoitetaan tuotetta, tavaramerkkiä, yritystä, henkilöä tai muuta, jonka ympärille on markkinoinnin tai muiden toimien avulla muodostunut tai syntynyt laaja myönteinen tunnettuus.²⁰³ Brändin arvo muodostuu useasta seikasta, kuten nimen tai logon tunnettuudesta, asiakkaiden merkkiuskollisuudesta, brändin mukanaan tuomasta laadun tunteesta ja brändiin liitetystä mielikuvista.²⁰⁴ Brändi ei ole siten ainoastaan tietty yksittäinen asia, vaan se on kokonaisuus ja mielikuva, mikä henkilölle jää asiasta. Brändi ei myöskään muodostu välittömästi, vaan se muotoutuu ajan kanssa. Brändi erottaa tuotteet muista vastaavista tuotteista. Oikeudellisesti brändi ymmärretään rekisteröintien kautta, joiden tavoitteena on hankkia yksinoikeuksia, joiden avulla muodostetaan brändi. Myös pelistä voi muodostua brändi, esimerkiksi Angry Birds -peli on brändinä levinnyt monelle osa-alueelle²⁰⁵. Brändin alle on helpompi tuottaa uusia tuotteita ja palveluita.

Edellä luvussa 3.2 on kerrottu tavaramerkkien peruselementit ja se, että rekisteröity tai vakiintunut tavaramerkki tuo yksinoikeuden haltijalleen käyttää merkkiä elinkeinotoiminnassa tiettyjen tavaroiden ja palveluiden tunnuksena. Nykyään mainonta ja myyninedistäminen kasvavat nykyisessä kaupankäynnissä, joten tavaramerkkejä hyödynnetään tuotteissa, joihin niitä ei ole alun perin haettu.²⁰⁶ Mikäli toisen rekisteröimää tavaramerkkiä halutaan käyttää pelissä tai sen markkinoinnissa, tulee siihen olla tavaramerkin oikeudenhaltijan lupa. Pelintekijät sopivat silloin oikeudenhaltijan kanssa lisenssisopimuksen sisältäen asianmukaisen korvauksen merkin käytöstä. Näkökulma voi olla myös päinvastainen eli tavaramerkin haltija haluaa merkkinsä näkyvän pelissä, jolloin oikeudenhaltija maksaa pelin tekijälle korvauksen merkin näkyvyydestä pelissä.

Käytännön esimerkkinä voidaan antaa, että urheilupeleissä voidaan hyödyntää oikeita tavaramerkkioikeuksilla suojattuja peliasuja ja urheiluseuran tunnuksia, jolloin peliin saadaan todellisuudentuntua. Nämä immateriaalioikeudet ovat yleensä urheiluseuran hallussa, joten niiden käyttö edellyttää sopimusta kyseisen urheiluseuran kanssa. Esimerkiksi Fifa 09 -pelissä pelaaja

²⁰² Ks. lisää Creative Commons 2019.

²⁰³ Kielitoimiston sanakirja 2019.

²⁰⁴ Suomen Ammattiliittojen Keskusjärjestö SAK ry: työelämäsanasto 2019.

²⁰⁵ Angry Birds -tuotteita löytyy monista eri tuotekategorioista ja se on suojattu sanamerkinä PRH:n tavaramerkkitietokannan mukaan 17 eri tavara- ja palveluluokkaan, jotka sisältävät muun muassa pesuaineita, tekstiilejä sekä ruoka- ja juomatuotteita.

²⁰⁶ Wilkof – Burkitt 2005, s. 36.

voi valita pelissä valmiin liigapelaajan todellisesta jalkapallomaailmasta, koska ne on lisensoitu peliin aidoista kansallisista ammattiliigoista.²⁰⁷ Mainonta pelissä voi näkyä esimerkiksi siten, että pelihahmolla on käytössään tiettyä merkkiä oleva puhelin tai pelin katukuvassa on mainos-tauluja, jonne oikeita mainoksia on sijoitettu. Pelit ovat nykyisin monesti yhteydessä internet-tiin, joten mainoksia on jopa mahdollista muuttaa tietyin väliajoin.

Edellä on mainittu, että oikeita pelaajia lisensoidaan peleihin, jolloin herää kysymys henkilön oikeudesta omaan kuvaansa. Kyse ei ole tekijänoikeudellisesta ongelmasta, vaan se kysymys koskee yksityisyyttä ja yksityiselämän suojaa.²⁰⁸ Henkilön kuvaa voidaan pitää henkilötietona, jos kuvassa oleva henkilö on tunnistettavissa²⁰⁹, joten asiassa on huomioitava henkilötietojen käsittelyä koskeva sääntely eli Euroopan yleinen tietosuojasetus ((EU) 2016/679)²¹⁰ ja kansallinen tietosuojalaki (1050/2018). Samat säännöt koskevat yhtä lailla henkilön nimeä, joka myös on henkilötieto, jos se on yhdistettävissä tunnistettuun henkilöön. Ainakaan jonkun yleisen nimen käyttäminen yksinään tuskin on ongelmallinen, jos sitä ei ole mahdollista yhdistää oikeaan henkilöön. Tietosuojasetuksen 6 artiklan a-kohdan mukaan henkilötietojen käsittely on sallittua, jos henkilö on antanut suostumuksensa tietojen käsittelyyn. Kansainvälisen kaup-pakamarin ICC:n markkinointisääntöjen 14 artiklan mukaan markkinoinnissa ei tule käyttää yksityisen tai julkisen henkilön kuvaa ilman häneltä etukäteen hankittua lupaa. Lisäksi artik-lassa 15 todetaan, että markkinoinnissa ei tule käyttää sopimattomasti hyväksi toisen henkilön mainetta tai tunnettuisuutta. Näin ollen oikeiden henkilöiden nimiä ja kuvia (eli pelihahmo voi-daan luoda oikean ihmisen pohjalta) on mahdollista hyödyntää peleissä, jos henkilö on siihen antanut suostumuksensa.²¹¹ Käytäntönä lienee, että pelaajat antavat nämä käyttöoikeudet peli-seuralle tai pelaajaliitolle, jonka kanssa pelintekijät neuvottelevat lisenssisopimukset pelaajan hahmon käytöstä.

²⁰⁷ Turtiainen 2009.

²⁰⁸ Tekijänneuvostolta on pyydetty lausuntoa (TN 2002:19) koskien henkilön oikeutta omaan kuvaansa, mutta tekijänoikeusneuvosto on todennut, että se ei voi ottaa tämän kysymyksen osalta kantaa asiaan, koska se ei ole tekijänoikeudellinen. Tekijänoikeusneuvosto on kuitenkin todennut, että valokuvassa esiintyvillä henkilöillä ei ole tekijänoikeuslakiin perustuvaa oikeutta määrätä kuvan käytöstä, kuten kappaleiden valmistamisesta tai julkisesta näyttämisestä, vaan se oikeus kuuluu valokuvaajalle eli oikeudenhaltijalle.

²⁰⁹ Tietosuojatyöryhmän lausunto 4/2007 henkilötietojen käsitteestä, s. 8.

²¹⁰ Euroopan parlamentin ja neuvoston asetusta (EU) 2016/679, annettu 27 päivänä huhtikuuta 2016, luonnollisten henkilöiden suojelusta henkilötietojen käsittelyssä sekä näiden tietojen vapaasta liikkuvuudesta ja direktiivin 95/46/EY kumoamisesta (yleinen tietosuojasetus)

²¹¹ Joissakin maissa, kuten Ruotsissa on olemassa omaa lainsäädäntöä henkilön oikeudesta omaan kuvaansa. Ks. lisää Ruotsin lainsäädännöstä: personuppgiftslagen (henkilötietolaki), marknadsföringslagen (markkinointilaki) ja upphovsrättslagen (tekijänoikeuslaki). Yhdysvalloissa urheilijoiden ja muiden julkisuuden henkilöiden käyttöä sääntelevät Publicity Right -säännökset, jotka suojaavat muun muassa henkilön nimeä, kuvaa ja ääntä.

4.6 Oikeudet pelissä luotuun materiaaliin

Videopeli on itsesään suojattava teos, mutta mielenkiintoinen kysymys on, voiko pelaaja luoda pelissä uutta tekijänoikeudellisesti suojattua materiaalia, koska videopelit perustuvat pitkälti vuorovaikutukseen. Pelaajan on mahdollista vaikuttaa siihen, miten peli etenee ja ohjata pelihahmoa pelin tekijöiden luomassa maailmassa (“Play mode”). Pelit saattavat sisältää myös osuuksia, joissa pelaaja voi vaikuttaa ainoastaan rajatusti pelin kulkuun (“Attract mode”) tai pelaajan mahdollisuudet vaikuttaa on evätty kokonaan ja pelaajan täytyy tyytyä seuraamaan pelin juonta kuin elokuvaa (“cut scenes”, “in-game movies” tai “cinematics”). Tekijänoikeus suojaa luovaa ilmaisua, missä tahansa muodossa ja siitä muuttamattomana tai muutetussa muodossa. Sen vuoksi sillä, että pelaaja voi vaikuttaa pelin kulkuun, ei ole itsenäistä tekijänoikeudellista merkitystä. Pelaajan rooli on lähinnä dynaaminen eli hän voi liikkua pelin tekijöiden luomassa maailmassa, mutta ainoastaan tekijöiden asettamissa rajoissa, eikä täysin rajoittamattomasti oman mielen mukaan. Pelaajan liikkeet on siten suunniteltu tarkasti etukäteen, eikä pelaaja vahingossa pääse luomaan tekijänoikeuslain mukaista itsenäistä ja omaperäistä teosta.²¹²

Oma kysymyksensä ovat pelit, joissa luodaan jotain uutta. Teoriassa pelaaja voisi siten luoda jotain tekijänoikeudellisesti suojattua. Näihin tilanteisiin varaudutaan pelien lisenssiehdoissa, jos on mahdollista tulkita, että pelaajan luoma materiaali voisi saada tekijänoikeussuojaa. Tällaisia pelejä, joissa pelaajalla on niin sanotusti vapaasti mahdollisuus luoda jotain uutta, kuten rakentaa, ovat esimerkiksi Minecraft, The Sims, Fortnite, Roblox ja Cities: Skylines. Näiden pelien lisenssiehdoissa on määritelty, mitkä ovat pelaajan oikeudet peliä pelatessaan.

Minecraft on Mojangin julkaisema indie-videopeli, jossa on mahdollista luoda rakennelmia kuutioiden avulla kolmiulotteisessa maailmassa. Minecraft-pelin käyttöoikeussopimuksessa ilmaistaan, että vaikka Mojang antaa asiakkaalle luvan asentaa pelin ja pelata sitä, Mojang omistaa sen edelleen, kuten myös tuotemerkkinsä ja pelin sisältämän sisällön. Asiakas ostaa siis ainoastaan käyttöoikeuden pelata peliä, muttei itse peliä. Asiakkaalla on mahdollisuus leikkiä pelillä ja muokata sitä lisäämällä muokkauksia, työkaluja ja laajennuksia, joita kutsutaan termillä ”modit”. Asiakkaan luomat modit kuuluvat asiakkaalle, joka voi hyödyntää niitä, miten

²¹² Aalto yliopiston oppimiskeskus 2020.

haluaa, kunhan niitä ei käytä tarkoituksena saada rahaa tai muuta vastiketta tai jaa pelin modat-
tuja versioita. Asiakas omistaa vain luomansa asiat eli alkuperäisteoksen eikä siten Mojangin
koodia tai sisältöä.

Asiakkaalla on mahdollisuus laittaa sisältöä saataville pelissä tai sen kautta, ja silloin asiakas
myöntää Mojangille oikeuden käyttää, kopioida, muokata, soveltaa, jakaa ja julkisesti esittää
kyseistä sisältöä. Näin ollen asiakas mahdollistaa Mojangin sallia muiden pelaajien hyödyntää
sisältöä samoin oikeuksin. Asiakas omistaa tästä huolimatta sisältönsä, mutta hän antaa siihen
käyttöoikeuden muille. Asiakkaan täytyy harkita sisällön asettamista saataville, koska lupaa ei
voi kumota ja muut saattavat hyödyntää sisältöä tavalla, joka ei miellytä sisällön luoja. Sisäl-
lön, joka asetetaan saataville, tulee täyttää tietyt ehdot, kuten että sisällön tulee olla asiakkaan
luomaa tai siihen on lupa tai laillinen oikeus, sisältö ei saa olla loukkaavaa tai laitonta. Mojan-
gilla on oikeus poistaa mikä tahansa sisältö omalla päätöksellään. Sopimuksessa ilmaistaan
myös, että asiakkaan paikallinen laki voi myöntää asiakkaalle oikeuksia, joita tämä käyttöoi-
keussopimus ei voi muuttaa.²¹³

The Sims on Maxisin kehittämä ja Electronic Artisin (EA) julkaisema simulaatiopelisarja, josta
on tähän mennessä ilmestynyt alkuperäinen *The Sims* ja sen itsenäiset jatko-osat *The Sims 2*,
The Sims 3 ja *The Sims 4*. Lisäksi jokaiseen peliin on useita lisäosia ja niin sanottuja kamaset-
tejä. *The Sims* -pelin osalta sovelletaan EA:n yleistä loppukäyttäjä käyttöoikeussopimusta.
EA:n sopimuksessa mainitaan yhtä lailla, että asiakkaalla on käyttöoikeus EA-palveluihin,
mutta niitä ei myydä asiakkaalle. Käyttöoikeus on henkilökohtainen, rajallinen, ei-siirrettävä,
peruutettavissa oleva ja ei-yksinomainen kohdistuen EA-palveluihin, joita asiakas saa käyttää
ei-kauppallisiin tarkoituksiin edellyttäen, että sopimusta noudatetaan. Kaikki sisältö²¹⁴ kuuluu
joko EA:lle tai sen lisenssinhaltijoille, tai se on lisensoitu EA:lle ja sen lisenssinhaltijoille koh-
dan 5 mukaisesti.

Käyttöoikeussopimuksen kohta 5 koskee käyttäjän luomaa sisältöä (UGC eli User Generated
Content), joka katsotaan kuuluvan myös pelin sisällöksi. Pelaaja on vastuussa luomastaan si-
sällöstä ja palvelimelle ei saa ladata sisältöä, joka loukkaa kolmansien osapuolien immateriaa-
lioikeuksia tai rikkoo lakia, käyttöoikeussopimusta tai kolmansien osapuolten oikeutta yksityi-

²¹³ Minecraft EULA 2019.

²¹⁴ Käyttöoikeussopimuksen mukaan sisällöksi lasketaan ohjelmistot, tekninen toteutus, tekstit, foorumi- ja verkkokes-
kustelut, profiilit, sovelmat, ilmoitukset, linkit, sähköpostiviestit, musiikki, äänet, grafiikka, kuvat, video, koodi ja
kaikki EA-palveluiden yhteydessä esitettävä audiovisuaalinen tai muu aineisto sekä nettisivujemme rakenne ja
ulkoasu.

syyteen tai julkisuuteen. Tämä ehto sinällään vaikuttaa luvussa 4.5 puhuttuun henkilön oikeuteen omaan kuvaansa. The Sims -pelissä on mahdollista luoda erinäköisiä hahmoja, jotka voivat loukata henkilön yksityisyyttä tai oikeutta julkisuuteen.²¹⁵ EA:lla on oikeus poistaa käyttäjän luoma sisältö mistä tahansa syystä, myös jos EA katsoo kohtuuden rajoissa, että luotu sisältö rikkoo sopimusta. EA:lla ei ole kuitenkaan vastuuta luodusta tai poistetusta sisällöstä tai korvausvelvollinen niihin liittyen. Sopimuksen tärkeä kohta on, että luomalla omaa sisältöä, käyttäjä antaa laajat oikeudet EA:lle ja muille seuraavasti:

”Kun luot omaa sisältöä, annat EA:lle, sen lisenssinantajille ja lisenssinhaltijoille rajoittamattoman, jatkuvan, siirrettävän, maailmanlaajuisen ja alilisensoitavan lisenssin luomasi sisällön tai jonkin sen osan käyttöön, ylläpitämiseen, säilyttämiseen, jäljentämiseen ja muokkaamiseen, siitä johdannaisten luomiseen sekä sen julkiseen esittämiseen, julkiseen näyttämiseen tai muuhun lähettämiseen tai viestimiseen millä tahansa tavalla tai missä tahansa muodossa tai millä tahansa välineellä tai alustalla, riippumatta siitä, onko se tällä hetkellä tiedossa tai vasta jälkepäin laadittu, ilman ilmoitusta, maksua tai huomionosoitusta sinulle tai kolmannelle osapuolelle. Annat myös kaikille luomaasi sisältöön jossakin EA-palvelussa käsiksi pääseville ja sitä käyttämään pystyville muille käyttäjille oikeuden käyttää, kopioida, muokata, näyttää tai esittää luomaasi sisältöä, luoda siitä johdannaisia tai muuten viestiä tai jakaa sitä asiaankuuluvassa EA-palvelussa tai niiden kautta ilman erillistä ilmoitusta, huomionosoitusta tai korvausta.”²¹⁶

Käyttäjä antaa siten hyvin laajat oikeudet luomaansa sisältöön. Ehto, jonka mukaan joku muu voi käyttää sisältöä, joka katsottaisiin tekijänoikeudellisesta näkökulmasta teokseksi, ja ei mainitse tekijän nimeä, rikkoo teoriassa tekijänoikeuden moraalisia oikeuksia.

Roblox on ilmainen massiivinen monen pelaajan verkkopeli (MMOG), jonka pelimaailma koostuu palikoista. Pelaajat luovat itse palikoista ja Lua-koodeilla oman maailman, joka julkaistaan muiden pelattavaksi. Robloxin käyttöehdoissa käytetään samaa linjaa kuin edeltävissä esimerkeissä. Hyväksymällä palvelun käyttöehdot, käyttäjä hyväksyy, että myöntää ei-yksinomaisten lisenssin käyttöä (online tai offline) kaikkea sitä, mitä käyttäjä luo tai on aikaisemmin

²¹⁵ Tosiasiallista esimerkkiä tästä ei ole antaa, mutta jos pelihahmolla tuotaisiin julkisesti esiin jotain oikean henkilön yksityisyyden suojan piiriin kuuluvia asioita ilmi, tämä voisi loukata sopimuksen ehtoa. Pelattaessa ainoastaan yksityisesti, oikeiden ihmisten näköisten ja nimisten simien luominen ei aiheuttaisi ongelmaa.

²¹⁶ Electronic Arts EULA 2019.

luonut käyttämällä palvelua. Tarkemmat säännökset on määritelty UGC-kohdassa. Palvelun immateriaalioikeudet on suojattu lailla ja Roblox pidättää kaikki IP-oikeudet, joita ei ole erikseen myönnetty ehdoissa. IP-oikeuksiin lukeutuu muun muassa visuaaliset rajapinnat, grafiikat, data, ohjelmistokoodi (sekä lähdekoodi että objektikoodi). Kaikki immateriaalioikeudet, jotka esiintyvät palvelussa, kuuluvat Robloxille, käyttäjille tai kolmansille lisensoijille. Ehdoissa myönnetään käyttäjälle yksinoikeudellinen, henkilökohtainen, rajoitettu, peruutettava, ei-siirrettävän lisenssin palvelun käyttämiseen yhteensopivissa laitteissa, jotka käyttäjä omistaa tai muutoin hallitsee. Edellytyksenä on ehtojen noudattaminen. Myös Robloxin kohdalla huomautetaan, että ohjelmisto on lisensoitu eikä myydy käyttäjälle.²¹⁷

Robloxin ehdoissa käsitellään tarkemmin yksittäisiä teostyyppisiä, kuten äänitteitä ja musiikkia. Käyttäjällä on oikeus käyttää omaa musiikkiaan palvelussa, jos musiikki noudattaa käyttöehtojen määräyksiä. Roblox voi antaa myös oman harkintansa mukaan Robloxin lisensoidun musiikin käytettäväksi UGC:ssä. Tähän on kuitenkin tarkempia ehtoja. Käyttäjällä on vastuussa ehtojen rikkomisesta ja voi joutua vahingonkorvausvelvolliseksi. UGC-ehtojen osalta kerrotaan yleisesti, että Roblox tarjoaa mahdollisuuden tarjota UGC-materiaalia palvelussa. Käyttöehtojen mukaan käyttäjä säilyttää kaikki tekijänoikeudet, mitä on luonut itse tai muiden kanssa, mutta käyttäjä antaa Robloxille ikuisen, peruuttamattoman, maailmanlaajuisen, ei-yksinomaisten, rojalittoman oikeuden ja lisenssin, jolla on myös oikeus alilisensoida kenelle tahansa, isännöidä, tallentaa, siirtää, esittää yleisölle julkisesti, näyttää yleisölle julkisesti, jäljentää, muokata, luoda jälkiperäisiä teoksia, levittää ja käyttää millä tahansa tavalla käyttäjän tarjoamaa UGC:tä kokonaan tai osittain käyttäen mitä tahansa mediaa, esineitä tai kanavia myös mainonta- ja markkinointitarkoituksiin. Ainoastaan käyttäjä ei anna lisenssiä uusien tai johdettujen videopelien tekemiseen UGC:n avulla.²¹⁸ Käyttöehdoissa on siten erittäin laajasti ja tarkasti määritelty käyttäjän ja Robloxin oikeudet. Kuten muissakin aikaisemmissa esimerkeissä, myös Robloxin kohdalla käyttäjä on vastuussa materiaalista, jota luo ja hänellä tulee olla oikeudet materiaalin luomiseen ja se ei saa rikkoa kenenkään muun oikeuksia.

Cities: Skylines on Colossal Order Ltd:n kehittämä ja Paradox Interactiven julkaisema kaupunkisimulaatiopeli. Peli esittelee uusia pelielementtejä todellisen kaupungin luomisen ja ylläpidon jännityksen ja vaikeuksien toteuttamiseksi. Peli on saatavilla Steam-palvelussa, josta on kerrottu aikaisemmissa luvuissa. Pelaamiseen vaaditaan siten Steamin käyttöehtosopimuksen hy-

²¹⁷ Roblox Terms of Use 2019.

²¹⁸ Roblox Terms of Use 2019.

väksymistä ja lisäksi pelille on omat ehdot. Pelin EULA on laillinen sopimus käyttäjän ja Paradox Interactiven välillä. Peli on lisensoitu, eikä myydy käyttäjälle. Käyttöehdoissa mainitaan, että pelin pelaaminen voi vaatia kolmannen osapuolen alustaa (kuten Steam) ja kolmannen osapuolen käyttöehtojen hyväksymistä. Käyttäjä saa luoda ja julkaista Let's play -videoita pelistä, mutta Paradoxilla on oikeus perua tämä ehto. Käyttäjä saa luoda, jakaa ja julkaista omaan ja muiden henkilökohtaiseksi huviksi modeja peliin. Käyttäjä ei kuitenkaan saa jakaa itse peliä modien kanssa tai jakaa maksullista materiaalia. Modit eivät saa myöskään loukata kolmannen osapuolen oikeuksia tai käyttäjä ei saa pyytää niistä maksua. Jos käyttöehdoissa ei ole toisin sanottu, käyttäjä ei saa kopioida, vuokrata, lainata, alilisensoida tai jakaa peliä muuten kuin on sallittu sovellettavan lain perusteella. Käyttäjä ei myöskään saa muun muassa tehdä huijauskoodeja tai käyttää botteja pelissä. Jos käyttäjä luo UGC-materiaalia, hän myöntää laajat oikeudet Paradoxille kyseisestä materiaalista, mutta Paradoxilla ei ole velvollisuutta käyttää tai jakaa materiaalia. Lisenssi on voimassa sen päättymiseen asti. Käyttäjällä on oikeus päättää sopimus koska vain tuhoamalla kaikki pelin kopiot ja poistamalla kaikki osat. Paradoxilla on oikeus päättää sopimus, jos käyttäjä ei noudata ehtoja. Ehtoja saatetaan aika ajoin päivittää ilmoittamalla asiasta Paradoxin verkkosivuilla.²¹⁹

Fortnite on Epic Gamesin kehittämä ja julkaisema verkossa pelattava kolmannen persoonan ammunta- ja roolipeli, joka sisältää ominaisuuksia selvitymispeleistä ja roolipeleistä. Sen pelimuodot painottuvat rakentamismekaniikan ympärille. Heti käyttöehtojen alussa ilmaistaan, että käyttäjä antaa Epicille lisenssin käyttää mitä tahansa sisältöä, jonka käyttäjä luo käyttämällä palvelua ja tarkemmat tiedot tästä löytyy myöhemmin sopimuksesta. Käyttöehdoissa ilmaistaan, että Epic myöntää käyttäjälle henkilökohtaisen, ei-yksinomaisen, ei-vaihdettavan, ei-alilisensoitavan rajoitetun oikeuden sekä lisenssin asentaa ja käyttää ohjelmistoa yhteensopivilla laitteilla henkilökohtaiseen viihdekäyttöön. Ohjelmisto on lisensoitu, eikä myydy käyttäjälle. Lisenssin mukaisesti käyttäjällä ei ole oikeutta muun muassa käyttää ohjelmistoa tai sen osia kaupallisesti ja mainostamistarkoituksiin, ellei Epic anna siihen lupaa. Käyttäjä ei voi myöskään kopioida, jäljentää, levittää, näyttää tai käyttää ohjelmistoa tavalla, jota ei ole nimenomaisesti oikeutettu tässä sopimuksessa. Lisäksi sopimuksessa on lueteltu liuta muitakin toimia, joita käyttäjä ei saa tehdä. Sopimuksessa ilmaistaan, että Epic voi tarjota mahdollisuuden hankkia lisenssejä pelin sisäiseen valuuttaan. Valuuttaa voi ostaa maksua vastaan tai ansaita sitä suorittamalla tiettyjä tehtäviä. Huomionarvoista on, että pelivaluutta ei ole lunastettavissa takaisin rahaksi Epiciltä tai toiselta henkilöltä, ellei sovellettava laki toisin määrää. Pelivaluutalla ei ole vastaavaa arvoa

²¹⁹ Steam 2020.

todellisessa valuutassa ja ne eivät korvaa todellista valuutaa. Kaikki hankinnat pelin sisällä ovat lopullisia ja ne eivät ole palautettavissa, siirrettävissä tai vaihdettavissa missään olosuhteissa, ellei sovellettava laki toisin määrää.

Mitä tulee käyttäjän luomaan materiaaliin, Epic voi tarjota ohjelmiston tai palveluiden kautta ominaisuuksia, joiden avulla käyttäjä voi luoda, kehittää, muokata tai lisätä sisältöä, joka katsotaan UGC:n alaiseksi. Käyttäjä voi ladata, julkaista tai muutoin tarjota UGC-materiaalin jollekin tai kaikille palveluiden käyttäjille. Epicillä on oikeus muuttaa, rajoittaa tai lopettaa tietyt palvelun ominaisuudet ilman erillistä ilmoitusta ja olematta vastuussa siitä suhteessa käyttäjään. Sopimuksen mukaan UGC sisältää ilman rajoituksia rakennukset, chat-viestit, merkkitiedot, pelien mukauttamisen, pelin sisäiset rakenteet, elokuvat, skriptit ja ohjelmat, modit, pelin pelaamiset, kokemukset, interaktiiviset ominaisuudet ja kuvakaappaukset, musiikin, äänen, äänitallenteet (ja niihin sisältyvät musiikkiteokset), audiovisuaaliset yhdistelmät, sävelteokset, animaatiot sekä muun tyyppiset teokset (itsenäisinä tai yhdistelminä). Käyttäjällä on oikeudet vain sellaiseen UGC-materiaaliin, joka on uutta ja alkuperäistä sisältöä, eikä se laajenna tai anna oikeuksia sisältöön, jonka kolmannet osapuolet ovat luoneet tai asettaneet saataville tai sisällölle, jonka Epic on asettanut saataville. Jos käyttäjä laittaa tai on laittanut saataville mitä tahansa UGC-materiaalia, käyttäjä antaa Epicille luvan isännöidä, kopioida, tallentaa, muokata, mukauttaa, näyttää, esittää julkisesti ja niin edelleen. Käyttäjän antama lupa on pysyvä ja peruuttamaton, ja se koskee kaikenlaista mediaa, alustaa tai kanavaa ohjelmiston ja palveluiden yhteydessä.²²⁰

Edellä selostetuista esimerkeistä voidaan huomata, että samankaltainen kaava toistuu kaikissa ehdoissa. Käyttäjä antaa siis merkittävät ja laajat oikeudet luodessaan materiaalia pelin sisällä. Pelintekijät ovat huomanneet hyödyn, jonka saavat pelaajien tuottamalla materiaalilla. Edellä kerrottujen modien tekijänoikeudellista suojaa arvioidaan samoin kuin minkä tahansa muunkin mahdollisen teoksen. Teoskynnyksen ylittymistä edellytetään yhtä lailla tässä tilanteessa. Modien kaltaisilla teoksilla, joilla on yhteys jo olemassa oleviin teoksiin, on kaksi muotoa: sisäinen ja ulkoinen. Jälkiperäiset teokset ovat sisäiseltä muodoltaan alkuperäisen teoksen kaltaisia, mutta niille on annettu uusi ulkoinen muoto toisen tekijän toimesta. Itsenäiselle teokselle tunnusomaista on erillinen sisäinen ja ulkoinen muoto, kun ei-alkuperäisen muutoksen tilanteessa sekä olemassa olevan teoksen sisäinen ja ulkoinen muoto säilyvät. Hankaluutta tällaiseen arviointiin tuo käsitteiden epäselvyydet, minkä vuoksi voi olla helpompi erottaa johdannaiset ja

²²⁰ Fortnite EULA 2019.

itsenäiset teokset samanlaisuustestillä. Samanlaisuustestillä tarkoitetaan, että jos työ herättää tarkkailijassa kokemuksen samanlaisuudesta jo olemassa olevaan teokseen, teos ei ole itsenäinen teos, vaan joko johdannainen tai kopio. Toisin sanoen, jos kokemusta samanlaisuudesta ei nouse, myöhempää teosta tulee katsoa itsenäisenä teoksena. Samankaltaisuustestissä tulee ottaa juridisten kysymysten ohella esteettiset kysymykset huomioon, kuten teoksen yksityiskohdat.²²¹ Pelaajan toimet pelissä on rajattu sen mukaan, mitä pelintekijä on määritellyt mahdolliseksi pelissä. Pelaaja ei siis täysin omatoimisesti pysty luomaan mitään uutta, vaan peli rajoittaa mahdollisten teosten tyyppisiä. Luodut teokset eivät myöskään muuta itse pelin koodia tai pelimoottoria.

Kansainvälisesti pelihahmojen tekijänoikeudet ovat aiheena herättäneet keskustelua siitä, mikä on johtanut johtopäätöksiin, että pelin sisäiset hahmot eli niin kutsutut avatarit voivat ainakin joissakin tapauksissa saada tekijänoikeuslainsäädännön mukaista suojaa. Yleensä pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa pelihahmonsa ulkomuotoon. Yhdysvaltojen lainsäädännön mukaan avataria on pidettävä käyttäjän luovan työn tuloksena (ainakin osittain), jos pelin tarjoama vapaus on riittävällä tasolla, kun pelaaja luo avatariaan.²²² Ranskan lainsäädännön mukaan avatar voi olla tekijänoikeudellisesti suojattu, jos se täyttää alkuperäisyysvaatimuksen. Avatarin luominen muodostuu alkuperäiseksi, jos pelaajalla on mahdollisuus luoda avatar niin sanotusti modernin muotoilun menetelmillä, jossa pelaajalle tarjotaan kolmiulotteinen mallinnustyökalu. Merkitystä arvioinnissa on sillä, kuinka vapaat kädet pelaajalla on luodessaan pelihahmoaan.²²³ Edellä luvussa 2.3 on käsitelty Suomessa olevaa tulkintaa tekijänoikeuden suojasta hahmoille ja tekijänoikeusneuvosto on tulkinnut, etteivät hahmot saa itsenäisesti teoksesta irrallisina tekijänoikeussuojaa.

Suomen lainsäädännön tulkinta eroaa hahmojen osalta joidenkin muiden maiden tulkinnasta, joten voidaanko arvioida myös pelissä luodun materiaalin tulkintaa Suomen lainsäädännön valossa eri tavalla kuin lisenssisopimukset antavat ymmärtää. Lisenssisopimuksissa joudutaan huomioimaan kaikkien niiden maiden lait, missä peliä pelataan. Toisinaan lisensseissä on erilaisia ehtoja riippuen siitä, mistä maasta käyttäjä on kotoisin, mutta nämä on ilmaistu niissä selkeästi. Jos pelistä irrallinen hahmo ei saa itsenäisesti tekijänoikeussuojaa, niin tuskin pelissä luotu materiaalikaan saisi itsenäisenä elementtinä suojaa, koska sellaiset materiaalit ovat yhtä

²²¹ Oesch – Eloranta – Heino – Kokko 2017, s. 303–304.

²²² Ks. lisää fiktionaalisten hahmojen suojasta Schreyer 2015.

²²³ Oesch – Eloranta – Heino – Kokko 2017, s. 306–307.

lailla enemmän tarinankerronnallisia elementtejä tai ideoita, jotka eivät saa suojaa. Vaikka lisenssisopimuksessa ilmaistaisiin, että tekijänoikeus on tällaiseen materiaaliin pelaajalle, ei se itsessään tee materiaalista tekijänoikeudellisesti suojattua, jos se ei ylitä teoskynnystä. Viime sijaisesti on kansallisen tuomioistuimen tehtävä ratkaista se, ylittyykö teoskynnys vai ei.

4.7 Videopelien striimaus ja pelivideot yleisesti

Videopelejä striimataan suoratoistona ja lisäksi pelaajat jakavat muunkinlaisia pelivideoita, joissa esimerkiksi neuvotaan, miten joku taso päästään läpi tai annetaan muita vastaavia ohjeistuksia. Pelivideoiden julkaiseminen katsotaan teoksen julkiseksi esittämiseksi, joka kuuluu tekijän oikeuksiin, joka ei raukea, kuten levitysoikeus. Lisenssiehdoissa on voitu sallia tällaisten videoiden julkaiseminen tai on mahdollista, että oikeudenhaltijat eivät välttämättä puutu tällaiseen toimintaan. Lähtökohtaisesti tähän asti striimaaja/videon tekijä on ollut vastuussa materiaalista, jota jakaa eteenpäin internetissä, mutta uusi tekijänoikeusdirektiivi ((EU) 2019/790)²²⁴ tulee tuomaan tähän muutoksia. Euroopan parlamentti hyväksyi kyseisen kiistellyn uuden tekijänoikeusdirektiivin maaliskuun lopussa 2019 äänin 348 puolesta, 274 vastaan ja 36 tyhjää.²²⁵ Euroopan unionin neuvosto hyväksyi direktiivin lopullisesti huhtikuussa ja jäsenvaltioilla on kaksi vuotta aikaa implementoida direktiivi osaksi kansallista lainsäädäntöä.²²⁶

Käytännössä striimatessa tai pelivideoita tehdessä tulee kuvattua ja äänitettyä erilaisia tekijänoikeuden alaisia elementtejä, kuten musiikkia ja grafiikkaa. Eri elementtien tekijänoikeudet saattavat kuulua eri tahoille ja kaikilta oikeudenhaltijoilta tulisi olla lupa kuvatun materiaalin julkaisemiseen. On mahdollista, että tekijä on luopunut tekijänoikeuksistaan kokonaisuudessaan (lukuun ottamatta moraalisia oikeuksia, joista ei voi luopua edes sopimuksin), joten teosta eli tässä tapauksessa peliä on luvallista hyödyntää striimauksen yhteydessä. Toinen mahdollisuus on, että teos on lisensoitu eli pelin hyödyntäminen striimauksessa edellyttää lisenssiehtojen tai -sopimuksen noudattamista. Pelien striimaus on kuitenkin käytännössä ilmaista mainosta pelifirmoille, joten on mahdollista, että ne eivät puutu pelin laittomaan käyttöön. Tähän ei voi kuitenkaan luottaa vahvasti, koska teoksen oikeudettomasta hyödyntämisestä voi tulla suuri lasku. Mikäli pelin ehdoissa ilmaistaan, että Let's play -videoiden tai vastaavan materiaalin

²²⁴ Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi (EU) 2019/790, annettu 17 päivänä huhtikuuta 2019, tekijänoikeudesta ja lähioikeuksista digitaalisilla sisämarkkinoilla ja direktiivien 96/9/EY ja 2001/29/EY muuttamisesta.

²²⁵ Euroopan parlamentti 2019; Raivio 2019.

²²⁶ Euroopan komissio 2019.

luominen ja julkaiseminen on sallittua, tämä selkeyttää striimaajan asemaa, koska striimaus on täten selkeästi sallittu.

Uuden tekijänoikeusdirektiivin myötä vastuuta on siirretty sisällönjakopalveluille, kuten Twitchille ja Youtubelle. Direktiivi ei vaikuta kuluttajien tapaan käyttää internetiä, vaan se kohdistuu yritysten toimintaan ja ansaintamalleihin.²²⁷ Erityisesti artikla 13 tulee vaikuttamaan siihen, kuinka verkkosisällönjakopalveluiden tulee toimia jatkossa tekijänoikeudellisesti suojatun materiaalin suhteen. Artikla 13 mukaan palveluiden tulee lisensoida tekijänoikeussuojattu materiaali oikeudenhaltijoilta. Artikla ei koske lainmukaisia käyttäjiä ja siten ihmiset voivatkin käyttää osia tekijänoikeudellisesti suojatusta materiaalista kritiikkiä, arvostelua ja parodiaa varten. Artikla on aiheuttanut huolta muun muassa siitä syystä, että on mahdotonta lisensoida etukäteen materiaalia siltä varalta, että käyttäjät lataavat sitä saataville. Artikla 13 ei edellytä palveluita suodattamaan käyttäjien lataamaa sisältöä, mutta toisaalta artikla ei jätä muita vaihtoehtoja. Artikla 13 ilmaisee, että palveluiden tulee parhaansa mukaan pyrkiä poistamaan tekijänoikeudella suojatut videot, kun oikeuksien haltijat ovat antaneet vaaditut tiedot.

Pelaajat striimaavat hyvin erilaista sisältöä pelaamistaan peleistään, mutta merkityksellisintä on, kun he luovat videon, videosta itsessään tulee uusi tekijänoikeudellisesti suojattu teos²²⁸, jonka oikeudet pelaaja omistaa. Video kuitenkin sisältää materiaalia, joka on tekijänoikeudellisesti suojattua ja jonka oikeudet kuuluvat toiselle, joten videon jakaminen nettiin edellyttää lupaa sekä pelaajalta että pelintekijältä. Pelaajat voisivat teoriassa pystyä väittämään, että heidän tekemänsä video ei kuulu artikla 13 soveltamisalaan, koska niihin on lisätty kommentointia ja arvostelua. Tämä ei ole kuitenkaan varma keino, koska asiasta ei ole riittävästi oikeuskäytäntöä.

Joka tapauksessa lisenssiehtojen maininnoilla on iso merkitys siihen, miten pelivideoiden jakamista arvioidaan, koska videoiden salliminen lisenssiehdoissa mahdollistaa niiden jakamisen, että sitä tarvitsisi erikseen kysellä. Tämä osaltaan helpottaa sekä videoiden tekijöitä ja videoiden jakamiseen tarkoitettuja alustoja, kun oikeudet ovat selvillä.

²²⁷ Teosto 2019.

²²⁸ Huomioitavaa on, että tässäkin tilanteessa videon tulee yltyä teostasoon, jotta se voi saada tekijänoikeussuojaa.

5 Lopuksi

Videopelit ovat mielenkiintoinen konsepti, niiden yhdistäessä eri taidemuotoja ja tekniikkaa. Pelejä voitaisiin katsoa kahdeksantena taidemuotona.²²⁹ Videopelit muistuttavat kirjallisuutta, kun pelin juoni on kirjoitettu ja pelaaja seuraa sen kulkua. Toisaalta peli voi olla myös täysin tarinaton, jolloin pelaajan mielikuviutus ohjaa pelin kulkua ja tapahtumia. Videopelit ovat osaltaan myös elokuvaa, jossa teoksen ja pelaajan välillä on vuorovaikutusta, sisältäen kuitenkin täysin elokuvallisia kohtauksia. Peleissä on aina jonkinlaista musiikkia, on se sitten äänitehosteita tai jotain enemmän. Musiikki tuo peliin tunnetta ja se voi välittää tietoa peliympäristöstä. Pelimusiikki on tärkeä ja kiinteä osa pelin kerrontaa.²³⁰ Kaikki tämä kuitenkin kiedotaan yhteen ohjelmistokoodin avulla. Kuten sanottu, multimediatuotteet ovat hyvin erilaisia, ja niiden teostyyppi ei ole kovinkaan yksiselitteinen. Perusteltua olisi ratkaista teostyyppi tapauskohtaisen arvioinnin perusteella. Tietyllä tapaa pelien pääasialliseksi teostyyppin voisi katsoa olevan tietokoneohjelma, koska ilman pelin taustalla toimivaa tietokoneohjelmaa, peli ei olisi peli, koska se sisältäisi vain niin sanotusti kuoret ilman toimintaa.

Videopelien sääntely vaikuttaa todella ristiriitaiselta ja myös tulkinnat lainsäädännöstä ovat erilaisia. Videopelit eivät ole elokuvateoksia, mutta sisältävät kuitenkin liikkuvaa kuvaa. Videopelit eivät ole tietokoneohjelmia, mutta ne pohjautuvat kuitenkin kokonaisuudessaan ohjelmistolle, joka pyörittää peliä ja sen erilaisia komponentteja. Tässä mielessä videopelien määrittelyminen yhteenliitettyiksi teoksiksi on kohtuullinen määritelmä, mutta todellisuudessa tämä määritelmä ei vastaa siihen tarpeeseen, mitä videopelit tarvitsisivat oikeudellisesta näkökulmasta. On erikoista, että videopeleillä ja tietokoneohjelmilla on erilainen sääntely, kun tarkastellaan esimerkiksi teknistä suojaamista²³¹. Teknisillä suojausmenetelmillä on täysin sama tarkoitusperä tietokoneohjelmissa kuin videopeleissäkin, mutta laintulkinta aiheuttaa sen, että niitä kohdellaan eri tavoin.

Videopelien ei katsota olevan tietokoneohjelmia, koska ne sisältävät muun muassa kuvia, grafiikkaa ja ääntä yms. Tämä on kuitenkin hieman harhaanjohtavaa ja ristiriitaista, koska yhtä lailla tietokoneohjelmat ja ohjelmistot sisältävät ainakin grafiikkaa ja mahdollisesti myös ääntä.

²²⁹ Seitsemän taidemuotoa ovat kirjallisuus, maalaustaide, kuvanveisto, musiikki, teatteri, arkkitehtuuri ja elokuva.

²³⁰ Ks. Kuorikoski 2018.

²³¹ Ks. Rendas 2015.

Ohjelmistokoodi sitoo nämä osat yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Loppukäyttäjille myytävät ohjelmistot eivät ole ainoastaan käytettävissä komentorivillä, vaan graafinen käyttöliittymä on ehdoton edellytys niille. Selkein ero, joka mielestäni videopeleillä ja tietokoneohjelmilla on tässä mielessä, on se, että yleensä videopelien grafiikat ovat huomattavasti monipuolisempia ja kattavampia ja niillä on keskeinen merkitys videopelille viihdykemielessä. Tietokoneohjelmiston grafiikat ovat yleensä hyvin yksinkertaisia ja niiden tarkoituksena on parantaa ohjelman käytettävyyttä. Videopelien grafiikat saattavat saada jopa itsenäisesti tekijänoikeussuojaa tai ne voitaisiin teoriassa rekisteröidä tavaramerkkinä tai jopa mallina.

Mietittäessä tarkemmin videopelien ja tietokoneohjelmien eroa, niin niiden tarkoituksilla on hyvin selkeä ero. Tietokoneohjelmien tarkoituksena on toimia helpottavina työkaluina ja niiden tarkoitusperä on ensisijaisesti hyödyllisyys. Videopelit ovat taas viihdeteollisuuden tuote, joka normaalissa käytössä on käyttäjälleen viihdykettä²³². Lisääntyvässä määrin pelejä hyödynnetään kuitenkin erilaisissa hyödyllisyyspohjaisissa asioissa, kuten koulutuksessa ja työelämässä sekä liikuntaan kannustamisessa. Pääasiallisen käyttötarkoituksen näkökulmasta on ymmärrettävää, että tietokoneohjelmia ja videopelejä säännellään eri tavoin. Myös se, että peleillä on vahvoja siteitä eri taidemuotoihin, voisi selittää niiden erilaista kohtelua suhteessa tietokoneohjelmiin. Tämä tarkoittaisi, että pelit katsottaisiin enemmän taiteeksi kuin tekniikaksi.

Tekijänoikeusneuvosto on lausunnoissaan ilmaissut, että videopelit ovat yhteenliitetyjä teoksia TekOikL 6 §:n mukaisesti. Mielestäni on kuitenkin huomionarvoista, että videopelien yksittäiset osat, kuten musiikki, pelihahmot tai muu grafiikka voi toimia täysin itsenäisenä osuutena ja saada suojaa itsenäisenä teoksena tai rekisteröitynä tavaramerkkinä tai mallina. Lähtökohtaisesti yhteenliitetyistä teoksesta ei voida erottaa eri painoksia. Se, että pelit katsotaan audiovisuaalisiksi multimediatuotteiksi eikä esimerkiksi tietokoneohjelmiksi tai vaikka elokuviksi, vaikuttaa niiden kohteluun. Pelejä saa lainata kirjastosta, toisin kuin tietokoneohjelmia. Elokuvatteoksia puolestaan saa esittää esimerkiksi opetuksen yhteydessä, mutta pelejä ei. Lisäksi työsuhteessa tehtyjen tietokoneohjelmien oikeudet siirtyvät automaattisesti työnantajalle, mutta epäselvää on se, että koskeeko sama sääntely kuitenkin videopelejä.

²³² Nykypäivänä videopelit ovat muodostaneet uuden ammattiryhmän ammattipelaajille ja puhutaankin eurheilusta eli elektronisesta urheilusta. Tällöin ei enää voida puhua pelkästä viihdykkeestä, kun videopelejä pelaa ammattikseen. Eurheiluun voi tutustua tarkemmin Suomen elektronisen urheilun liiton verkkosivuilla <https://seul.fi/>. Eurheiluun liittyy myös lisenssisäännöksiä pelaajalisenssien kautta. Pelaajalisenssi tuote, joka oikeuttaa pelaajan osallistumaan SM-kilpailuihin.

Videopelit ovat ainutlaatuisia interaktiivisen median tuotteita.²³³ Sääntely on kuitenkin epäselvää tällä hetkellä, minkä vuoksi tulkinnasta ilmenee erilaisia näkemyksiä. Merkittävänä ja jatkuvasti kasvavana viihdetuotteena videopelien sääntely tulee tarvitsemaan selkeämpää sääntelyä tulevaisuudessa. Ongelmia sääntelyyn tuo osaltaan myös eri maiden näkemykset. Vaikka EU:ssa lainsäädäntöä yhdenmukaistetaan, on eri maiden välillä silti pieniä eroavaisuuksia. Eroavaisuudet näkyvät kuitenkin selkeimmin, kun siirrytään toisille mantereille.

Loppukäyttäjille kohdistuvilla lisenssiehdoilla on paljon merkitystä siihen, miten hankittua käyttöoikeutta voidaan hyödyntää. Lisenssisopimukset tulee laatia hyvinkin tarkasti, koska niillä on mahdollista antaa sellaisia oikeuksia loppukäyttäjälle, jotka muutoin olisivat kiellettyjä tekijänoikeuslain perusteella (esimerkiksi julkinen esittäminen, jota tapahtuu opetuksen yhteydessä tai pelivideoiden julkaiseminen). Lisenssisopimukset, jotka koskevat pelin sisältöä, tulee myös laatia tarkasti, koska oikeudenhaltijan tulee olla varma siitä, miten hänen oikeuttaan hyödynnetään, ja jotta sen hyödyntämisestä ei aiheutuisi haittaa hänelle itselleen. Lisenssiehdot kannattaa miettiä siinäkin mielessä tarkasti, koska tilanne, jossa esimerkiksi pelaaja saisikin sellaisia yllättäviä oikeuksia pelin sisällä toteuttamaansa materiaaliin, hankaloittaisi kaikkien muiden pelaajien oikeuksia. Vaikka pelaajan roolia tuleekin tarkastella lähtökohtaisesti funktionaalista näkökulmasta, eikä luovasta, ei voida poissulkea sitä mahdollisuutta, että pelaaja voisi luoda jotain tekijänoikeudellisesti suojattua materiaalia.

Oikeustila sen suhteen, saako loppukäyttäjä myydä oikeutensa eteenpäin on epäselvä, mutta siihen toivottavasti saadaan selkeytystä EU:n tuomioistuimelta tulevaisuudessa. Teoriassa digitaalisten pelien jakaminen on kappaleen valmistamista eli kun kappale on ensimmäisen kerran myyty, voi sen myydä eteenpäin. UsedSoft-tapauksessa on ilmaistu ne ehdot, joiden täytyessä ohjelmisto on siirrettävissä eteenpäin, samojen ehtojen tulisi päteä myös videopelien kohdalla. Ristiriidan tulkintaan kuitenkin tuo, että videopelit saattavat teoriassa sisältää ylläpito- ja tukisopimuksen alustalla, jonka kautta niitä pelataan. Tästä syystä UsedSoft-tapauksessa esitetty ei pätsisi videopeleihin.

Lisensointia kannattaa joka tapauksessa hyödyntää, on sitten immateriaalioikeuksien haltija tai pelintekijä. Lisenssoinnilla voidaan tuoda aitoutta peliin oikeilla olemassa olevilla tavaramerkeillä. Hyvin lisensoidulla teoksella on mahdollista saada paljon aikaan. Loppujohtopäätöksinä näkisin, että videopelejä koskevaa sääntelyä tulisi lisätä ja olemassa olevaa lainsäädäntöä tarkentaa niiltä osin, että videopelien sääntely otettaisiin huomioon nykyisten tarpeiden mukaan.

²³³ Ks lisää Lawtoska 2013.

Videopelibisnes on kuitenkin maailmanlaajuista, joten ei riitä, että lainsäädäntöä kehitetään Suomessa, vaan videopelien sääntelyyn tulisi kohdistaa huomiota EU:ssa ja huomioida ne erikseen kansainvälisissä tekijänoikeussopimuksissa. Videopelien sääntelyllä on kuitenkin merkittävä vaikutus siihen, miten niitä koskevia lisenssisopimuksia tulkitaan.