

Sisällön virheen ja kehittäjän tekemien muutosten vaikutukset videopelien sopimuksenmukaisuuteen

Otto-Artturi Leimu

Sisällön virheen ja kehittäjän tekemien muutosten vaikutukset
videopelien sopimuksenmukaisuuteen

Maisteritutkielma

Kauppaoikeus

Kevät 2022

Lapin yliopisto, oikeustieteiden tiedekunta

Työn nimi: Sisällön virheen ja kehittäjän tekemien muutosten vaikutukset videopelien sopimuksenmukaisuuteen

Tekijä: Otto-Artturi Leimu

Koulutusohjelma/oppiaine: Oikeustiede, Kauppa-oikeus

Työn laji: Maisteritutkielma

Sivumäärä, liitteiden lukumäärä: XV + 75

Vuosi: 2023

Tiivistelmä:

Tutkielman tavoitteena on selkeyttää videopeleihin kohdistuvaa kuluttajaoikeudellista sääntelyä Digisopimusdirektiivin (770/2019) myötä muuttuneen EU-lainsäädännön ja sen kansallisen implementoinnin myötä. Tämän selvittämiseksi tutkielmassa hyödynnetään oikeusdogmatiikan metodia kyseisen sääntelyn systematisointiin ja tulkintaan.

Tutkielmassa relevanttia on laissa ilmenevä sopimuksenmukaisuuden käsite. Pelejä arvioitaessa huomioon on otettava tiettyjä niihin liittyviä erityispiirteitä, kuten palveluistuminen, pelin sisäiset ostokset sekä Early Access-malli. Videopeli voi olla tilassa, joka ei vastaa sovittua kahdesta syystä: Joko siinä on virhe kuluttajan ostaessa pelin, tai elinkeinonharjoittajan myöhemmin tekemä muutos saattaa sen tilaan, joka ei enää vastaa kuluttajan odotuksia. Tutkielmassa tuodaan esille jatkuvassa muutoksen tilassa olevien digitaalisten hyödykkeiden sääntelyn hankaluutta sekä kuluttajan aseman turvaamiseen liittyviä haasteita tällaisten hyödykkeiden osalta. Tämän lisäksi huomiota kiinnitetään alalla käytettyihin sopimusehtoihin.

Uuden lainsäädännön myötä kuluttajalla on käytössään useita oikeussuojakeinoja tilanteessa, jossa digitaalinen hyödyke ei enää vastaa sovittua. Sekä virhetilanteisiin että negatiivisia vaikutuksia sisältäviin muutoksiin on säädetty kuluttajaa suojaavia oikeussuojakeinoja, joiden käytännön soveltuvuus jää kuitenkin nykyisellään auki lain sanamuodon epätarkkuuksien sekä oikeuskäytännön puutteen myötä.

Kokonaisuudessaan uusi sääntely on askel oikeaan suuntaan, mutta jättää useita avoimia kysymyksiä. Ala on merkittävä ja kehittyy jatkuvasti, minkä myötä viranomaisten tulee tarkkailla kehitystä. Tulevaisuudessa videopelejä koskeva erityislainsäädäntö saattaa olla hyvinkin realistinen vaihtoehto.

Avainsanat: kuluttajaoikeus, kuluttajansuoja, virhe, muutos, videopeli, digitaalinen sisältö, digitalisaatio

X Tutkielma ei sisällä muita kuin tekijän omia henkilötietoja

Sisällys

Lähteet	III
Kirjallisuus	III
Virallislähteet	VIII
Oikeuskäytäntö	IX
Internetlähteet	X
Lyhenteet	XV
1. Johdanto	- 1 -
1.1 Taustaa	- 1 -
1.2 Tutkimuskysymys ja rajaukset	- 1 -
1.3 Tutkimuksen metodi ja lähdeaineisto	- 3 -
1.4 Tutkielman rakenne	- 4 -
2. Videopelit kulutushyödykkeinä	- 6 -
2.1 Kuluttajaoikeuden lähtökohtia	- 6 -
2.2 Pelit hyödykkeinä	- 8 -
2.3 Digitaalisen sisällön ja digitaalisten palveluiden määritelmän soveltuminen peleihin	- 16 -
3. Sopimuksenmukaisuus julkaisuhetkellä ja myöhemmin	- 19 -
3.1 Sopimuksenmukaisuuden lähtökohtia	- 19 -
3.2 Laissa säädetyt mahdollisuudet asettaa kuluttajalle rajoituksia lisenssisopimuksella ja oikeudellinen virhe	- 23 -
3.3 Virheellisuuden määräävä ajankohta ja virheolettama	- 25 -
3.4 Erityispiirteet poikkeuksena vaatimuksista ja Early Access-malli	- 28 -
3.5 Virheen vähäisyyden arviointi	- 29 -
4. Peliin myöhemmin tehtävät muutokset	- 32 -
4.1 Elinkeinonharjoittajan mahdollisuus tehdä muutoksia	- 32 -
4.2 Muutos, jolla pyritään saattamaan digitaalinen sisältö sopimuksenmukaiseksi	- 33 -

4.3 Digitaalista sisältöä tai palvelua koskevat turva- ja muut sopimuksenmukaisuutta ylläpitävät päivitykset	- 34 -
4.4 Muut kuin välttämättömät digitaalisen sisällön muutokset	- 38 -
4.5 Pelialalla käytettyjen muutoksia koskevien EULA-ehtojen kuluttajansuojalain mukaisuus.....	- 42 -
4.6 Kuluttajan oikeuksiin kielteisesti vaikuttava muutos käytännössä	- 47 -
4.7 Turva- ja muiden päivitysten sidonnaisuus ja jaottelun keinotekoisuus	- 49 -
4.8 Suunniteltu vanheneminen ja muutokset.....	- 51 -
5. Kuluttajan oikeusasema virhe- ja muutostilanteissa	- 56 -
5.1 Kuluttajan käytössä olevat oikeussuojakeinot virhetilanteessa	- 56 -
5.2 Kuluttajan oikeus purkaa sopimus muutoksen perusteella	- 59 -
5.3 Sopimuksen purkamisen vaikutukset.....	- 62 -
5.5 Oikeus vahingonkorvaukseen.....	- 69 -
6. Johtopäätökset ja pohdintaa	- 71 -
6.1 Johtopäätökset	- 71 -
6.2 Kuluttajaoikeuden tulevaisuudesta digitaalisten pelien osalta	- 72 -

Lähteet

Kirjallisuus

Aarnio, Aulis: Laintulkinnan teoria. Yleisen oikeustieteen oppikirja. WSOY, Juva 1989.

Aarnio, Aulis: Oikeussäätöjen systematisointi ja tulkinta. Teoksesta Minun metodini, s. 35–53. WSLT. Helsinki 1997.

Ahmed, Iftekhhar – Truelove, Andrew – Santana de Almeida, Eduardo: We'll Fix It in Post: What Do Bug Fixes in Video Game Update Notes Tell Us?, 2021 IEEE/ACM 43rd International Conference on Software Engineering (ICSE)

Aiello, Luca Maria– Alessandretti, Laura– Baronchelli, Andrea – Di Giacinto, Flavio– Nadini, Matthieu– Martino, Mauro: Mapping the NFT revolution: market trends, trade networks, and visual features, Scientific reports 2021.

Amirpur, Miglena – Benlian, Alexander – Fleischmann, Marvin – Grupp, Tillmann – Hess, Thomas: The role of software updates in information systems continuance — An experimental study from a user perspective, Decision Support Systems Vol 83, Maaliskuu 2016, sivut 83-96.

Alestalo, Iida: Tavara vai palvelu– älykodin kuluttajaoikeudellinen sääntely, Pro gradu -tutkielma, Helsingin yliopisto 2021.

Arafat, Mais – Qusef, Abdallah – Al-Taher, Samar: Steam’s Early Access Model: A Study on Consumers’ Perspective, in: 2019 IEEE Jordan International Joint Conference on Electrical Engineering and Information Technology (JEEIT).

Ausloos, Jef – Sax, Marijn: Getting Under Your Skin(s): A Legal-Ethical Exploration of Fortnite’s Transformation Into a Content Delivery Platform and Its Manipulative Potential, *Interactive Entertainment Law Review*, 4(1), 2021.

Carvalho, Jorge Morais – Farinha, Martim: GOODS WITH DIGITAL ELEMENTS, DIGITAL CONTENT AND DIGITAL SERVICES IN DIRECTIVES 2019/770 AND 2019/771, *REVISTA DE DIREITO E TECNOLOGIA*, VOL. 2 (2020), NO. 2, 257-270.

Chapdelaine, Pascale: *Copyright User Rights: Contracts and the Erosion of Property*. Oxford University Press, 2017.

Demchenko, Olena: *Electronic Commerce in the Gaming Industry. Legal Challenges and European Perspective on Contracts through Electronic Means in Video Games and Decentralized Applications*, *Pécs Journal of International and European Law* - 2019/I-II.

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.

Ding, Yifei – Hicks, Daniel – Ju, Jiandong: *Competing with your own products: Endogenous planned obsolescence in the video game industry*, Department of Economics, University of Oklahoma, Norman, OK 730192Department of Economics, University of Oklahoma, Norman, OK 730193Department of Economics, University of Oklahoma, Norman, OK 73019; Tsinghua University and Center for International Economic Research, 2011.

Fairgrieve, Duncan: Product Liability in the United Kingdom, *Journal of European Consumer and Market Law* 2017, Vol.6.

Farinha, Martim: Modifications on the digital content or digital service by the trader in the Directive (EU) 2019/770, *REVISTA ELECTRÓNICA DE DIREITO – JUNHO 2021 – N.º 2 (VOL. 25)* DOI 10.24840/2182-9845_2021-0002_0004.

Fauvarque-Cosson, Bénédicte: The new proposal for harmonised rules for certain aspects concerning contracts for the supply of digital content (termination, modification of the digital content and right to terminate long term contracts), *In-Depth Analysis, Briefing note for the Legal Affairs Committee of the European Parliament, PE 536.495, 2016.*

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

Hirvonen, Ari: Mitkä metodit?: opas oikeustieteen metodologiaan, Helsingin yliopisto, Oikeustieteellinen tiedekunta 2011.

Honkasalo, Jussi: When players become developers – a study on copyright in game modifications and the practice of acquiring such rights through an end user license agreement, Helsingin yliopisto 2015.

Husa, Jaakko – Mutanen, Anu – Pohjolainen, Teuvo: Kirjoitetaan juridiikkaa : ohjeita oikeustieteellisten kirjallisten töiden laatijoille, 3.painos 2010.

Huuhtanen, Joonas: Peruuttamisoikeus etämyynnissä – rajoitukset ja tuotteen arvon alenemiseen perustuva korvausvelvollisuus, *Defensor Legis* 1/2018 s. 82–99.

Kaave, Piia: Irti vakiosopimustoiminnan polkuriippuvuudesta ennakoivalla sopimisella : em-piirinen tutkimus pankkien yritysluottosopimuksista, Kauppakamari 2022.

Kärki, Anssi: Arpajaisten ja uhkapelin määritelmien soveltumisesta palkintolaatikoihin eli ns. loot box -mekanismeihin, Lakimies 3–4/2020 s. 348–372.

Lehmann, Matthias: A question of coherence: the proposals on EU contract rules on digital content and online sales. Maastricht J Eur Comp Law 23:752–774, 2016.

Lindfors, Harriet: Videopelien lisensointi, Pro Gradu-tutkielma, Lapin yliopisto 2020

Longan, Mitchell – Dimita, Gaetano – David Michels, Johan – Millard, Christopher: Cloud Gaming Demystified: An Introduction to the Legal Implications of Cloud-Based Video Games, Queen Mary Law Research Paper No. 369/2021.

Loos, Marco – Luzak, Joasia: ‘Wanted: a bigger stick. On unfair terms in consumer contracts with online service providers’, Journal of Consumer Policy 2016/1.

Meier, Stanislaus – Riehm, Thomas: Product Liability in Germany, Journal of European Consumer and Market Law 2017, Vol.6.

Peltonen, Anja – Määttä, Kalle: Kuluttajansuojaoikeus, Talentum Pro cop. 2015. 1. painos

Piir, Ragne – Sein, Karin: Law Applicable to Consumer Contracts: Interaction of the Rome I Regulation and EU-directive-based Rules on Conflicts of Laws, Juridica International 24 , 2016.

Päläs, Jenna: Oikeusasema jakamistalouden hyödykesopimussuhteissa: Tutkimus vallasta, subjektiuksista sekä oikeuden ja sosiaalisen välisestä etäännyttämisestä, Lapin Yliopisto 2022.

Raijas, Anu – Rosendahl, Riikka – Saastamoinen, Mika – Vuorinen, Jarkko: KKV:n selvityksiä 1/2019: Kilpailun ja kuluttajansuojan kysymyksiä datataloudessa

Saarnilehto, Ari – Annola, Vesa: Sopimusoikeuden perusteet, Alma Talent 2018.

Tuorila, Helena: Lapsi kuluttajana kaupallisessa digitaalisessa mediassa, Kilpailu- ja kuluttajaviraston selvityksiä 4/2020.

Twigg-Flesner, Christian: CONFORMITY OF GOODS AND DIGITAL CONTENT/DIGITAL SERVICES, WORKING PAPER 3/2020, The Jean Monnet Working Paper Series.

Villa, Seppo – Airaksinen, Manne – Bärlund, Johan – Jauhiainen, Jyrki – Kaisanlahti, Timo – Knuts, Mårten – Kuoppamäki, Petri – Kymäläinen, Seppo – Mähönen, Jukka – Pihlajarinne, Taina – Raitio, Juha – Rissanen, Kirsti – Viitanen, Klaus – Wilhelmsson, Thomas: Yritysoikeus. WSOYpro 2020- Sanoma Pro Talentum Media Alma Talent Oy.

Vandermerwe, Sandra – Rada, Juan: Servitization of business: Adding value by adding services, European Management Journal Volume 6, Issue 4, Winter 1988, sivut 314-324.

Virallislähteet

Euroopan unionin lainsäädäntö

Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi (EU) 2011/83 kuluttajan oikeuksista, neuvoston direktiivin 93/13/ETY ja Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivin 1999/44/EY muuttamisesta sekä neuvoston direktiivin 85/577/ETY ja Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivin 97/7/EY kumoamisesta

Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi (EU) 2019/771, annettu 20 päivänä toukokuuta 2019, tietyistä tavara kauppaa koskeviin sopimuksiin liittyvistä seikoista, asetuksen (EU) 2017/2394 ja direktiivin 2009/22/EY muuttamisesta sekä direktiivin 1999/44/EY kumoamisesta

Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi (EU) 2019/770, annettu 20 päivänä toukokuuta 2019, tietyistä digitaalisen sisällön ja digitaalisten palvelujen toimittamista koskeviin sopimuksiin liittyvistä seikoista (ETA:n kannalta merkityksellinen teksti.)

Euroopan parlamentin päätöslauselma 10. marraskuuta 2022 e-urheilusta ja videopeleistä (2022/2027(INI)) https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_FI.html

Hallituksen esitykset

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

Hallituksen esitys Eduskunnalle ryhmäkannelaiksi ja laiksi Kuluttajavirastosta annetun lain muuttamisesta HE 154/2006 vp

Hallituksen esitys eduskunnalle laiksi kuluttajansuojalain muuttamisesta HE 180/2021 vp

Oikeuskäytäntö

Kansainvälinen oikeuskäytäntö

ACCC v Valve Corporation (No 3) [2016] FCA 196

Union fédérale des consommateurs-Que Choisir v S.A.R.L. Valve Tribunal de grande instance de Paris, 17 septembre 2019, n° 16/01008

Euroopan unionin tuomioistuin

C-145/20, DS v. Porsche Inter Auto GmbH & Co. KG ja Volkswagen AG

C-128/11, UsedSoft GmbH vastaan Oracle International Corp

C-92/11, RWE Vertrieb AG vastaan Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen eV

Korkein oikeus

KKO: 2009:61

KKO: 2015:24

Hovioikeus

Kouvolan Hovioikeus 10.3.2011 284 dnro R 10/863

Kuluttajariitalautakunta

Kuluttajariitalautakunnan ratkaisu 21.4.2011 dnro 1494/36/10

Kuluttajariitalautakunnan ratkaisu 5.4.2017 Dnro 1083/36/2016,

Kuluttaja-asiamiehen päätökset

Kuluttaja-asiamiehen päätös 26.1.2018 dnro KKV/604/14.08.01.05/2016

Internetlähteet

Advertising standards authority: <https://www.asa.org.uk/rulings/valve-corporation-and-hello-games-ltd-a16-351045.html>

Bloomberg: <https://www.bloomberg.com/opinion/articles/2022-01-16/pandemic-s-boost-for-video-game-industry-is-a-dream-come-true-kyh9nekz?leadSource=verify%20wall>

Electronic Arts: <https://d18rn0p25nwr6d.cloudfront.net/CIK-0000712515/7205ec00-ad63-4913-a8b5-7dfed24158cf.pdf> ELECTRONIC ARTS INC. 2021 FORM 10-K ANNUAL REPORT

<https://www.ea.com/fi-fi/legal/user-agreement> Electronic Artsin lisenssiehdot sellaisina, kuin ne ovat 7. marraskuuta 2022 tehdyn päivityksen myötä

Epic Games; <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/eula> Fortnite-pelin EULA, kohta ”PS4 Europe”, noudettu 9.11.2022

Exploding topics: <https://explodingtopics.com/blog/gaming-trends>

Federal Trade Commission: <https://www.ftc.gov/news-events/news/press-releases/2022/12/fortnite-video-game-maker-epic-games-pay-more-half-billion-dollars-over-ftc-allegations>

Final Fantasy XIV: <https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/topics/detail/764840557caa22a8f77550b480aa3c79b2e733d2>

Flashpoint: <https://flashpoint.io/blog/rce-vulnerability-dark-souls/>

Forbes: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/10/04/destiny-2-made-two-years-of-content-free-but-its-deleting-it-so-what-now/?sh=1abee31c36c7>

Förbrukerradet: INSERT COIN How the gaming industry exploits consumers using loot boxes 31.05.2022: <https://fil.forbrukerradet.no/wp-content/uploads/2022/05/2022-05-31-insert-coin-publish.pdf>

<https://www.forbrukerradet.no/siste-nytt/our-call-for-the-regulation-of-loot-boxes>

Gamemarketinggenie: <https://www.gamemarketinggenie.com/blog/cloud-gaming-the-future-of-gaming-industry>

Gamerant

<https://gamerant.com/elder-scrolls-oblivion-horse-armor-popular/>

<https://gamerant.com/diablo-immortal-microtransaction-controversy-legendary-gems-pay-win-expensive/>

Gamesindustry.biz: <https://www.gamesindustry.biz/10-oblivions-horse-armor-was-ahead-of-its-time>

<https://www.gamesindustry.biz/ubisoft-titles-pulled-from-steam-may-lock-out-players-who-bought-them>

Halteobscence: <https://www.halteobscence.org/la-plainte-contre-epson-deposee-par-hop-va-t-elle-devenir-obsolete/>

IGN: <https://www.ign.com/articles/2012/03/02/to-protect-or-serve>

<https://www.ign.com/articles/cyberpunk-2077-wall-running-mantis-blades-cut>

Inverse: <https://www.inverse.com/gaming/nfts-in-video-games-square-enix>

KKV: <https://www.kkv.fi/kuluttaja-asiat/tavaroiden-ja-palveluiden-virheet/vahingonkorvaus-palvelun-virheesta-ja-viivastyksesta/>

Kotaku: <https://kotaku.com/video-game-bugs-2022-pokemon-scarlet-violet-warzone-2-1849863995>

Lexia: <https://growth.lexia.fi/how-does-eus-mission-to-create-harmonised-rules-for-supply-of-digital-content-affect-the-gaming-industry/>

Marketwatch: <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>

PCgamesn: <https://www.pcgamesn.com/assassins-creed-liberation-steam>

Pelaaja: <https://pelaaja.fi/uutiset/xbox-game-pass-takoo-rahaa-activision-blizzard-tutkinta-pal-jasti-tilauspalvelun-liikevaihdon>

Pushsquare: <https://www.pushsquare.com/news/2022/08/bungie-no-longer-removing-destiny-2-expansions-people-paid-for>

Reddit: https://www.reddit.com/r/cyberpunkgame/comments/kcve8s/promised_but_missing_feature_list_will_update/

Sitra: <https://www.sitra.fi/artikkelit/sitran-lausunto-digisopimusdirektiivin-ja-tavarankauppa-direktiivin-taytantonpanosta/>

Sony: <https://www.playstation.com/fi-fi/support/hardware/automatic-updates-playstation/>
Noudettu 13.1.2023

<https://www.playstation.com/fi-fi/legal/psn-terms-of-service/> Playstationin palveluehdot, noudettu 13.1.2023

<https://www.playstation.com/fi-fi/support/store/ps-store-refund-request/> Sonyn palautusehdot, noudettu 13.1.2023.

Steam: <https://partner.steamgames.com/doc/store/updates> Steamin pelinkehittäjille suunnattu ohjeistus

https://store.steampowered.com/steam_refunds/?l=finnish Steamin peruutus käytäntö

Supercell: <https://supercell.com/en/terms-of-service/> Supercell Oy:n palveluehdot sellaisina, kuin ne ovat 12.8.2022 tehdyn päivityksen jälkeen, noudettu 9.11.2022

Techjury: <https://techjury.net/blog/video-game-demographics/>

Techradar: <https://www.techradar.com/news/bethesda-starts-charging-for-mods-as-creation-club-launches-for-fallout-4>

The Gamer: <https://www.thegamer.com/team-fortress-2-economy-collapse-hats/>

Ubisoft: <https://legal.ubi.com/eula/fi-FI> Ubisoft Oy:n loppukäyttäjän lisenssisopimus

<https://www.ubisoft.com/en-gb/help/gameplay/article/decommissioning-of-online-services-september-2022/000102396>

WHO: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>

Youtube: EA CEO John Riccitiello On Gaming Microtransactions:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZR6-u8OIJTE>

Ubisoft downgrades: <https://www.youtube.com/watch?v=xNter0oEYxc>

Overpromise, sell, underdeliver Cyberpunk 2077:

<https://www.youtube.com/watch?v=omyoJ7onNrg>

Yle: <https://yle.fi/uutiset/3-11063391>

Lyhenteet

CDP	Content delivery platform, sisällönjakelualusta
DSD	Digisopimusdirektiivi (770/2019 EU)
EU	Euroopan unioni
GaaS	Games as a service, peli palveluna- tuottomalli
HE	Hallituksen esitys
KKO	Korkein oikeus
KKV	Kilpailu- ja kuluttajavirasto
KRIL	Kuluttajariitalautakunta
KSL	Kuluttajansuojalaki (38/1978)

1.Johdanto

1.1 Taustaa

Hyödykkeiden ja palvelujen kulutus kohdistuu nykyään kasvavissa määrin aineettomaan, digitaaliseen sisältöön. Digitalisaatio onkin aikamme merkittäviä megatrendejä. Jatkuva kehitys myös asettaa lainsäädännöllisiä haasteita. Tämän tutkimuksen keskiössä oleva kulutushyödyke, videopelit, linkittyy digitalisaatioon hyvin fundamentaalisella tasolla, sillä koko hyödykeryhmä on itsessään digitalisaation tuotos. Sen lisäksi, että videopelit itsessään ovat joko digitaalinen sisältö tai palvelu, ne ostetaan nykyään usein verkossa toimivasta kauppapaikasta.

Pelialan merkitys osana viihdeteollisuutta on ollut noususuuntainen jo pitkään, ja tätä kasvuvauhtia nosti entisestään COVID-19-pandemia¹. Virtuaalinen maailma oli monille oiva pako paikka pandemian aikana, mahdollistaen yhteisen tekemisen pitkienkin välimatkojen päässä asuvien tuttujen kanssa. Ala olikin pandemian suurimpia hyötyjiä, ja pelialan liikevaihto kasvoikin 23 % vuonna 2020. Kasvu jatkuu yhä, ja analyytikot arvioivat alan liikevaihdon olevan vuonna 2024 jopa viisinkertainen verrattuna elokuvateollisuuteen². Kokonaisuutena tämä kaikki tarkoittaa, että alati kasvava joukko ihmisiä harrastaa pelaamista. Vaikka pelaaminen nähdäänkin pääasiassa nuorten miesten ja poikien harrastuksena, on myös muiden ryhmien osuus alati kasvussa³.

Pelien pelaamisesta on tullut yhä useammalle osa arkipäivää. Voidaankin pitää tärkeänä, että kuluttajan ostaessa itselleen uuden pelin ovat kaupan säännöt selkeät kaikille osapuolille. Näin ollen on tärkeää, että kuluttajien oikeuksia koskeva sääntely kykenee vastaamaan uudentyyppisten hyödykkeiden luomiin muutoksiin.

1.2 Tutkimuskysymys ja rajaukset

Videopeliteollisuuden ympärillä olevia juridisia kysymyksiä voitaisiin tutkia useista eri näkökulmista. Koska videopelit ja muu digitaalinen sisältö myydään kuluttajille lisenssisopimuksin säännellyillä käyttöoikeuksilla, on myös immateriaalioikeudellisesta näkökulmasta tehdyllä

¹ Marketwatch 2021

² Bloomberg 2022

³ Techjury 2022

tutkimuksella arvoa kuluttajan oikeuksia arvioitaessa. Tämän tutkimuksen näkökulma on kuitenkin nimenomaisesti kuluttajaoikeudellinen tarkastelu.⁴

Tutkimus käsittelee kuluttajansuojalain (38/1978) 5a luvun ja Euroopan Unionin tietyistä digitaalisen sisällön ja digitaalisten palvelujen toimittamista koskeviin sopimukseen liittyvistä seikoista annetun direktiivin (770/2019) sääntelyä ja sen soveltamista videopelien kuluttajiin. Selvyys pyritään saamaan siihen, miten lainsäädännössä määritellyt digitaalisen sisällön ja digitaalisten palveluiden sopimuksenmukaisuuden kriteerit tulisi tulkita sovellettaessa näitä käsitteitä videopelisiin. Tähän tutkimuskysymykseen vastaaminen edellyttää vastaamista useaan alakysymykseen. Ensinnäkin on selvitettävä, miten videopelien tulisi arvioida sekä miten sopimuksenmukaisuutta määritellään ja arvioidaan niiden kohdalla. Toisena käsitellään, miten tällaisen sisällön virheellisyys, toisin sanoen sopimusta vastaamaton tila, voidaan määritellä. Kolmas osakysymys liittyy olennaisesti digitaalisen sisällön dynaamisuuteen. Aiemmasta poiketen lainsäädännössä on asetettu kriteerit sille, milloin elinkeinonharjoittajan on mahdollista tehdä sisältöön muutoksia. Nämä muutokset voivat liittyä sisällön saattamiseksi sopimuksen mukaiseen tilaan tai tällaisen tilan ylläpitoon, mutta myös muut muutokset ovat mahdollisia. Muutosten osalta tarkastelun kohteena on, voiko tällainen muusta syystä tehty muutos saattaa pelin tilaan, jossa se ei vastaa sopimusta. Tässä osassa analysoidaan alalla käytettäviä, muutoksia koskevia sopimusehtoja ja arvioidaan niiden suhdetta kuluttajaoikeuden säännöksiin. Viimeisenä osakysymyksenä käsitellään, mitä seurauksia on toisaalta sillä, että peli ei täytä laissa säädettyjä kriteereitä ja on näin ollen virheellinen ja toisaalta sillä, että myöhempi muutos aiheuttaa kuluttajalle negatiivisia vaikutuksia.

Digitaalisen sisällön ja -palveluiden sääntelyn piiriin kuuluu luonnollisesti useita muitakin erityyppisiä tuotteita kuin videopelit. Tämä hyödykejoukko on käytännössä niin laaja, että niiden käsittely homogeenisenä ryhmänä on Pro Gradu-tutkielman rajoissa mahdotonta. Tämän vuoksi keskityn tarkastelemaan yhtä hyödykeryhmää ja sen erityispiirteitä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteivät esille tuodut oikeudelliset kysymykset ja niihin esitetyt ratkaisut olisi ainakin osittain sovellettavissa myös muihin tämän sääntelyn alle kuuluviin sisältöihin ja palveluihin. Esimerkkejä tällaisista muista direktiivin ja lain soveltamisalaan kuuluvista hyödykkeistä ovat tietokoneohjelmat, sähköiset kirjat sekä sosiaaliset mediat.

⁴ Esimerkiksi digitaalisen omistajuuden näkökulmasta Tuomas Puotiniemen “Digitaaliset objektit ja varallisuus-oikeuden yleiset opit”(2021) tai teollisoikeuksien näkökulmasta Harriet Lindforsin “Videopelien lisensointi”(2020).

Tämän tutkimuksen aiheen suurimpana innoittajana toimi erityisesti vuonna 2020 tapahtunut Cyberpunk 2077-pelin julkaisu, jossa peli ei vastannut markkinoinnissa annettua kuvaa. Kehittäjä latsasi Twitteriin lupauksen palauttaa kaikille halukkaille kuluttajille näiden rahat, sopimatta tästä kuitenkaan etukäteen jakelijoiden kanssa. Pelinkehittäjiä vastaan nostettiin yhtiön osakkeenomistajien toimesta ryhmäkanne Kaliforniassa, joka ratkaistiin joulukuussa 2021 sovinnolla, jossa kehittäjä maksoi korvauksena 1.85 miljoonaa dollaria asianomaisille. Tämä tulee suhteuttaa siihen, että peli ansaitsi jo julkaisun jälkeisenä kuukautena aikana yli 500 miljoonaa dollaria.

Tämä tutkimus on valmistunut vuoden 2022 aikana. Prosessin aikana peliteollisuudessa on ilmennyt useita huomiota herättäviä ja tämän tutkimuksen näkökulmasta kiinnostavia pelijulkaisuja ja pelinkehittäjien toimia. Mikäli näitä kaikkia käsiteltäisiin yksityiskohtaisesti, venyisi tämä tutkimus kohtuuttoman pitkäksi. Koska kuluttajaoikeuden näkökulmasta kyseenalaiset uutiset alalta eivät ole loppumassa, tulisi tästä helposti ikuisuusprojekti. Jatkuva uutisointi kuitenkin indikoi hyvin tämän tutkimuksen tarpeellisuutta.⁵

1.3 Tutkimuksen metodi ja lähdeaineisto

Lainoppi eli oikeusdogmatiikka selvittää Aulis Aarnion määritelmän mukaan voimassa olevan oikeuden sisältöä ja pyrkii systematisoimaan sitä⁶. Tavoitteena eli tutkimusongelmana on tällöin vastata kysymykseen siitä, kuinka todellisessa tilanteessa tulisi oikeusjärjestyksen mukaan toimia. Toiseksi lainoppi systemisoi oikeusjärjestelmää, eli luo ja kehittää oikeudellista käsittejärjestelmää, jonka varassa oikeutta tulkitaan⁷. Kyseessä ei siis ole pelkästään voimassa olevan oikeuden sisällön selostaminen, vaan on tarpeen tehdä tämän pohjalta myös tulkintoja tulevaisuutta varten. Voimassa olevan oikeuden lisäksi lainopillisessa tutkimuksessa käsitellään sitä, mikä merkitys laista ja muista oikeuslähteistä, esimerkiksi Euroopan unionin tuomioistuinten tai korkeimman oikeuden ratkaisuista löytyvällä materiaalilla on⁸. Tässä tutkielmassa keskitytään siis tulkitsemaan ja systematisoimaan voimassa olevia digitaaliseen sisältöön sovellettavia kuluttajaoikeuden säännöksiä tutkimuskysymykseen vastaamiseksi. Lisäksi tutkielmassa pyritään antamaan suosituksia siitä, kuinka oikeuslähteitä tulisi tulkita, jotta oikeussääntöjen tavoitteet toteutuisivat mahdollisimman täysimääräisesti. Koska tutkimukseni kohteena on

⁵ Esimerkkeinä, joista osaa tarkastellaan tarkemmin myöhemmässä osassa tätä tutkimusta: Diablo Immortalin mikrotransaktiot (Gamerant 2022), Ubisoftin aikomukset poistaa yksinpelejä saatavilta (Gamesindustry.biz 2022) sekä useat keskeneräisinä tai muuten odotuksia huonommassa tilassa julkaistut pelit (Kotaku 2022).

⁶ Aarnio 1997, s. 36–37.

⁷ Husa ym 2010, s.20.

⁸ Hirvonen 2011, s. 23.

voimassa oleva oikeus, on näihin tutkimuskysymyksiin vastaamiseksi soveltuvin tutkimusmetodi voimassa olevan oikeuden sisältöä selvittävä lainoppi.

Husan mukaan lainopillinen tekstianalyysi toteutetaan pyrkimällä antamaan merkityssisältö lakitekstissä esiintyvälle epämääräiselle sanalle, minkä tutkija tekee etsimällä käsitteen kaikki oikeudellisesti mahdolliset tulkinnat ja valitsemalla niistä jonkin, jonka puolesta tai vastaan pyrkii esittämään perusteluja. Perusteluja ovat oikeuslähteiden lisäksi ns. reaaliset aspektit, kuten kohtuus ja oikeudenmukaisuus.⁹

Sen lisäksi, että tutkielmassa selvitetään, miltä laki näyttää juuri nyt, pyrin tutkimaan myös sitä, miltä lain tulisi näyttää saavuttaakseen paremmin siltä edellytetyt tavoitteet. Tutkielman loppupuolella tarkastelenkin de lege ferenda-näkökulmasta joitakin mahdollisia tulevia muutoksia ja näiden edellyttämää reagointia lainsäätäjältä.

Tutkielmassa käytettyjä oikeuslähteitä on työssä jaoteltu osittain mukailien aarniolaista oikeuslähteoppiä, jossa oikeuslähteet on jaoteltu niiden velvoittavuuden perusteella¹⁰. Materiaalina olen hyödyntänyt suomalaista lainsäädäntöä esitöineen, oikeuskirjallisuutta sekä oikeuskäytäntöä ja materiaalia kuluttajaviranomaisten ratkaisuksista sekä Suomesta, että kansainvälisistä lähteistä. Kuluttajaoikeuden peruseriaatteet ovat hyvin universaaleja ainakin eurooppalaisessa viitekehyksessä, mikä mahdollistaa laajan kansainvälisen aineiston hyödyntämisen. Ulkomaista oikeuskirjallisuutta käytetään ennen kaikkea direktiivien säännösten systematisointiin. Ottaen myös huomioon Euroopan Unionin lainsäädännön suuren merkityksen kuluttajaoikeuden alalla, tulee myös EU-oikeus esitöineen olemaan tutkielmassa keskeinen viranomaislähde. Digitaalisen sisällön ja palvelujen yksityiskohtainen sääntely on suhteellisen uusi ilmiö, minkä myötä siitä ei ole tutkimuksen ajankohtana ajantasaista oikeuskäytäntöä, joskin vanhan lainsäädännön ajalta on olemassa joitakin tapauksia, joiden pohjalta tehdyt tulkinnat ovat jossakin määrin analogisesti hyödynnettävissä. Tämän myötä oikeuskäytännön rooli jää tässä tutkimuksessa verrattain suppeaksi.

1.4 Tutkielman rakenne

Tutkielma koostuu viidestä pääluvusta. Johdantoa seuraavassa pääluvussa 2 määritellään yleisesti videopelejä kulutushyödykkeenä sekä pelialalla yleistä käytäntöä pelistä palvelualustana, jonka kautta harjoitetaan lisämyyntiä. Kertaostoksen sijaan kaupasta ostettu peli on nykyään

⁹ Husa ym 2010 s.25.

¹⁰ Aarnio 1989, s. 220–221.

vain harvoin sellaisenaan staattinen hyödyke. Sen sijaan ne toimivat usein pohjana myöhemmille pelin sisäisille ostoksille pitkällä aikavälillä. Tämä toimintamalli tunnetaan nimellä ”Games as a service (lyhennettynä usein GaaS)”, vapaasti suomennettuna siis ”pelit palveluina”. Tämän lisäksi luvussa esitellään erilaisia ostoksia, joita pelaaja saattaa pelissä tehdä. Tässä pääluvussa pyritään pureutumaan pelien olemukseen ja sitä koskeviin määritelmiin ja terminologiaan sekä pelaamiseen liittyviin erityiskysymyksiin, jotta tutkielman myöhemmissä luvuissa voidaan pohtia tarkemmin soveltuvaa lainsäädäntöä. Tavoitteena on myös tuoda esiin palvelumallin erityispiirteitä sekä tutkia sen hyötyjä ja haasteita pelinkehittäjän, myyjän ja kuluttajan kannalta.

Pääluvussa 3 tarkastellaan digitaalisten sisältöjen ja palvelujen sopimuksenmukaisuuteen kohdistuvaa kuluttajaoikeudellista säännöstöä. Tarkoituksena on systematisoida pelejä osana tämän sääntelyn kohteena olevaa hyödykejoukkoa ja määritellä, mitä edellytyksiä sopimuksenmukaisuuden vaatimus asettaa julkaistavalle pelille. Tämä mahdollistaa sen, että pääluvussa 4 voidaan arvioida kysymystä siitä, miten kuluttajan asemaa suojataan pelin elinkaaren aikana. Pääluvun 2 ja 3 tarkoituksena on siten myös taustoittaa päälukua 4. Tässä pääluvussa tuodaan esiin erilaisia sopimuksenmukaisuuden ja virheellisyyden arviointikriteerejä ja tarkastellaan niiden toimivuutta. Pääluvussa 5 tarkastellaan kuluttajan käytössä olevia oikeussuojakeinoja tilanteessa, jossa peli ei joko vastaa sopimuksessa sovittua ostettaessa muututtua myöhemmin sellaiseksi, ettei se enää vastaa kuluttajan hankintahetken odotuksia. Johtopäätökset tutkimuksen aiemmissä luvuissa syntyneiden tulosten perusteella tehdään viimeisessä pääluvussa 6, minkä lisäksi luvussa tuodaan esille alan tulevaisuudennäkymiä.

2. Videopelit kulutushyödykkeinä

2.1 Kuluttajaoikeuden lähtökohtia

Lähdettäessä tutkimaan oikeudellista ilmiötä, on tärkeää tiedostaa, minkä arvojen ja oikeushyvien suojaksi lainsäätäjällä on sääntelyn kehittänyt. Kuluttajan on perinteisesti tulkittu olevan heikommassa asemassa suhteessa elinkeinonharjoittajaan sekä neuvotteluasemansa että kaupantekehetyksen tietonsa osalta. Tämän myötä kuluttajansuojasta on koettu tarpeen säätää lailla kuluttajan aseman turvaamiseksi.¹¹ Tämän on koettu olevan tarpeellista markkinoiden toiminnan takaamiseksi, sillä muussa tapauksessa elinkeinonharjoittajan olisi liian helppoa luoda itselleen kohtuuttoman suotuisat ehdot.

Kuluttajansuojalaki tuli Suomessa voimaan vuonna 1978. Hallituksen esityksen (HE 8/1977) mukaan tavoitteena oli kuluttajan aseman turvaaminen. Esityksessä kuluttajansuojalainsäädännönäksi tämän tarpeellisuutta perusteltiin kasvussa olevalla epätasapainolla kuluttajien ja elinkeinonharjoittajien välillä.¹² Syinä tähän epätasapainoon olivat muun muassa kaupan alan keskittyminen sekä tuotanto- ja jakelujärjestelmissä tapahtuneet muutokset, joiden seurauksena yhteiskunnassa oli siirrytty yhä enenevässä määrin tavaroiden ja palveluiden massatuotantoon. Myös yksilöllisten sopimusten korvautuminen vakiosopimuksilla sekä monimutkaisempien hyödykkeiden markkinoille tulon katsottiin aiheuttavan epätasapainoa. Kuluttajaoikeuden on tullut sopeutua yhteiskunnallisiin muutoksiin ajan saatossa. Esimerkiksi arvopaperikauppa ja asuntokaupassa käytettävät sopimusehdot tuotiin sääntelyn piiriin 1990-luvun uudistuksessa. Teknologinen kehitys on jatkuvasti tuonut markkinoille yhä monimutkaisempia hyödykkeitä, jotka edellyttävät erityissääntelyä.¹³ Tässä tutkielmassa käsiteltävät pelit ovat esimerkki tällaisesta uudentyyppisestä hyödykkeestä.

Keskeisiä periaatteita kuluttajansuojassa ovat läpinäkyvyys ja kohtuullinen riskinjako. Läpinäkyvyydellä viitataan siihen, että kuluttajan on saatava sopimuksen sisältöä, hintaa ja muita sopimusehtoja koskevaa tietoa elinkeinonharjoittajalta avoimesti ja ymmärrettävässä muodossa. Kohtuullinen riskinjako taas tarkoittaa sitä, että riskiä jaettaessa otetaan huomioon se, kummalla osapuolella on paremmat mahdollisuudet varautua riskiin.¹⁴

¹¹ Peltonen – Määttä 2015, s.183.

¹² HE 8/1977 s.5.

¹³ Villa ym. 2020. s.1041

¹⁴ Peltonen – Määttä 2015 s.3.

Kuluttajien odotuksiin vaikuttaa merkittävästi tuotteen markkinointi, jota säännellään kuluttajansuojalain 2 luvussa. Tässä tutkimuksessa en kuitenkaan tule keskittymään luvussa säänneltävään aggressiiviseen markkinointiin¹⁵. Pelien digitaalinen myynti luetaan KSL 6 luvussa määritellyksi etämyynniksi, mikä luo elinkeinonharjoittajalle joitakin nimenomaisia tiedonantovelvoitteita ja vaikuttaa esimerkiksi peliostoksen peruutusosoikeuteen, sillä KSL 6:16 1 momentin 12 kohdan mukaan kuluttajalla ei ole 14 §:ssä säädettyä peruuttamisoikeutta, jos digitaalisen sisällön toimittaminen sähköisesti on alkanut ja, jos sopimuksessa asetetaan maksuvelvollisuus kuluttajalle. Myös tämä tematiikka on kiehtovaa, mutta tutkielman järkevä raja on edellyttänyt myös 6 luvun jättämistä suurilta osin käsittelyn ulkopuolelle¹⁶. On nähdäkseen aiheellista kysyä, onko digitaalisen sisällön peruutusosoikeuden rajoittaminen kuvatuin tavoin täysin tarkoituksenmukaista¹⁷. Tämän on kuitenkin jätävä odottamaan myöhempää tutkimusta.¹⁸

¹⁵ Kannustan kuitenkin aihepiiristä kiinnostunutta henkilöä mahdollisessa tulevassa tutkimuksessa käsittelemään tarkemmin alalla esiintyvää aggressiivista myyntitapaa esimerkiksi pelien sisäisten mainosten ja markkinoinnin osalta.

¹⁶ Saksassa Frankfurtin ylin oikeusistuin ratkaisi marraskuussa 2021 kiistan Saksan kuluttajaviranomaisen (Verbraucherzentrale Bundesverband, vzbv) ja Nintendo of Europe GmbH:n välillä. Tämä esilataus sisältää pelin ohjelmiston ja kuvakkeen, josta peli käynnistetään julkaisupäivänä. Tällöin peliin julkaistaan päivystiedosto, joka avaa sisällön käytettäväksi. Ratkaisussa Nintendon ennakkotilauksikäytännön todettiin tältä osin olevan lainvastainen, sillä yhtiön operoiman eShop-kauppa-alustan ennakkotilausehtoihin sisältyi ehto, jonka mukaan tilaus ei ollut peruutettavissa enää esilatauksen (preload) jälkeen. Päätöksessään tuomioistuin nojasi siihen, että esiladattu tiedosto ei itsessään ole vielä pelattavissa oleva peli, minkä myötä kuluttajilla tulisi olla tavanomainen 14 vuorokauden peruutusaika tämän tiedoston osalta. Pelin julkaisun jälkeen siihen taas sovelletaan tavanomaisia säännöksiä digitaalisen sisällön peruutusosoikeudesta. Ratkaisussa vzbv edusti nimenomaisesti norjalaisia kuluttajia, mutta koska Norja on ratifioinut eurooppalaisen kuluttajaoikeusdirektiivin (2011/83/EU), voidaan sen sisältämää oikeusohjetta soveltaa myös muissa EU-maissa. Ratkaisun myötä Nintendo muutti eShopin ehtoja edellytetyin tavoin (6 U 275/19, Frankfurt am Mainin ylempi aluetuomioistuin.)

¹⁷ Kansainvälisesti asiaa on arvioitu esim. australialaisessa tapauksessa *ACCC v Valve Corporation* (No 3) [2016] FCA 196

¹⁸ Joonas Huuhtanen Itä-Suomen yliopiston oikeustieteiden laitokselta kirjoittaa (Huuhtanen 2018), että peruuttamisoikeuden kannalta digitaaliset tuotteet ovat erityisen ongelmallisia, koska ostajalla on tuotteen vastaanotettuaan usein mahdollisuus kopioida tai muuntaa tuote kokonaan tai osittain myös fyysisiksi tuotteiksi. Käytännössä peruuttamisoikeuden ulottaminen sähköisessä muodossa toimitettaviin digitaalisiin tuotteisiin siis altistaisi hänen mielestään digitaaliset tuotteet helposti väärinkäytöksille. Vaikka tämä pitääkin tiettyjen tuotteiden kohdalla paikkaansa, ei näin yleisluontoinen uhkakuva nähdäkseen ole itsessään riittävä peruste rajoittaa kuluttajan oikeuksia verrattuna muun kaltaisiin kulutushyödykkeisiin. ”Digitaaliset tuotteet” on yläkäsitteenä hyvin laaja, eikä tämän kaltainen kopiointi ole läheskään aina mahdollista. Huuhtanen nostaa esille myös, että elinkeinonharjoittajan näkökulmasta sähköisessä muodossa toimitettavien tuotteiden yksi suurimmista vahvuuksista on, että tuotteet voidaan kopioitavuutensa ansiosta myydä useamman kerran useille eri kuluttajille, eikä tällaisten tuotteiden palauttaminen tästä syystä olisi elinkeinonharjoittajan kannalta myöskään mielekästä tai kannattavaa. Kuluttajariitalautakunta on ennen lakiuudistusta tulkinnut säännöstä siten, että rajoitusta on tulkittava suppeasti eikä sitä voi ulottaa koskemaan muita kuin laissa nimenomaan mainittuja sinetöitynä toimitettuja tuotteita. Ratkaisussa KRIL 4865/36/2014 kuluttajariitalautakunta korostaa, että tuotteen sinetöinnin keskeinen tarkoitus on estää peruuttamisoikeuden käyttäminen väärin niin, että tuotteesta tehdään kopio, jonka jälkeen tuote palautetaan. Peli-konsolin kohdalla tällaista väärinkäyttömahdollisuutta ei ole olemassa, joten niitä ei voida pitää KSL 6 luvun 16 §:n 8 kohdassa tarkoitettuna sinetöitynä toimitettuna ääni- tai kuvatalenteena tai tietokoneohjelmana. Huuhtasen mukaan arvioinnissa voidaan ottaa huomioon, että kuluttajalla on useiden digitaalisissa muodossa olevien tuotteiden osalta hyvät mahdollisuudet tutustua tuotteen ominaisuuksiin jo ennen sopimukseen ryhtymistä erilaisia näytteitä ja kokeiluversiona hyödyntämällä muun muassa tietoverkon välityksellä. Vaikka tämä onkin itsessään totta, on jälleen tarpeellista kysyä, miten tämä eroaa muista hyödykkeistä. Erityisesti videopelien kohdalla on

Kuluttajaoikeus on jaettavissa kahteen ryhmään. Kollektiivisen kuluttajaoikeuden säännökset soveltuvat tilanteisiin, joissa kuluttajia suojataan suurena joukkona samanaikaisesti, eikä yksittäisellä kuluttajalla näin ole oikeutta esittää näihin säännöksiin vedoten vaatimuksia. Tällöin kuluttajia suojataan siis ryhmänä, esimerkiksi sääntelemällä markkinointia (KSL 2 luku) ja sopimusten vakioehtoja (KSL 3 luku). Individuaalisella eli yksilöllisellä kuluttajaoikeudella sen sijaan tarkoitetaan yksittäisen kuluttajan suojaamista suhteessa yksittäiseen elinkeinonharjoittajaan. Yleensä tällöin kiista koskee sitä, että kuluttajan hankkimassa kulutushyödykkeessä on virhe tai kuluttajan ja elinkeinonharjoittajan väliseen sopimukseen liittyy jokin muu erimielisyys¹⁹. Tämä jako ei itsessään ole enää yhtä relevantti kuin ennen, sillä markkinaoikeudellisten säännösten rikkomisesta voi olla välittömänä seurauksena sopimusoikeudellisia sanktioita²⁰. Myös sopimusten vakioehtojen käyttö sekä digitaalisen sisällön luonne hämärtävät tätä kah-tiajakoa jossakin määrin, sillä yksittäisen kuluttajan asiaa koskeva päätös, joka johtaa vakioeh-tojen muutokseen, vaikuttaa suoraan myös muihin kyseisen hyödykkeen ostaneisiin kuluttajiin. Erityisesti tämä korostuu digitaalisen jakelun aikakautena. Fyysisessä tallennusmuodossa, ku-ten dvd- levyssä, saattaa olla jokin tähän yksittäiseen kappaleeseen vaikuttava virhe, kuten naarmu. Olisikin siis ehkä tarkempi ilmaisu todeta, että softwarepuolen ongelmat ovat univer-saaleja, kun taas hardware- puolella saattaa esiintyä ainutlaatuisempia ongelmia.

2.2 Pelit hyödykkeinä

Videopelit ovat kulutushyödykkeinä mielenkiintoinen ryhmä, jota on hankalaa suoraan rinnas-taa minkään muun tyyppiseen hankintaan. Ytimessään kyseessä on toki tietokoneohjelma, mutta siihen on liitettyä myös kuvia, grafiikkaa ja ääntä. Tekijänoikeusneuvosto on lausun-noissaan ilmaissut, että videopelit ovat yhteenliitettynä teoksia TekOikL 6 §:n mukaisesti²¹. On huomattavaa, että videopelien yksittäiset osat, kuten musiikki, pelihahmot tai muu grafiikka voi toimia täysin itsenäisenä osuutena ja saada suojaa itsenäisenä teoksena tai rekisteröitynä tava-ramerkinä tai mallina²². Ostaessaan pelin kuluttaja ostaa siis lisenssin tähän yhteenliitettyyn

totta, että kuluttajalla on hyvät mahdollisuudet nähdä kuvaa pelistä ennen ostopäätöksen tekoa, mutta tämä ei siltikään korvaa palautusoikeuden rajoituksen käytännössä poistamaa mahdollisuutta kokeilla tuotetta itse.

¹⁹ Villa ym.2020 s.1043

²⁰ Peltonen – Määttä 2015 s.4.

²¹ esim. Tekijänoikeusneuvoston lausunto 2015:7 Tietokone- ja konsolipelien tekijänoikeus ja lainausoikeus

²² Lindfors 2020 s. 67.

teokseen kokonaisuudessaan. Lisenssisopimuksen käyttöehdot määrittelevät aineiston käytön, joita hyväksymättä pelin pelaaminen ei ole mahdollista.

Näin ollen kuluttajan tulee hyväksyä loppukäyttäjän lisenssisopimus (end user licence agreement, EULA). Kyseessä on lisenssisopimus, jonka kuluttajan oikeuksia määrittäviä sopimusehtoja ei ole neuvoteltu erikseen. Tällaiset ehdot tunnetaan vakioehtoina, ja niiden tarkoituksena on helpottaa sopimusten tekoa erityisesti sellaisilla aloilla, joilla samankaltaisia sopimuksia solmitaan paljon.²³ Vakioehdot ovat sinänsä yhtä velvoittavia kuin yksilöllisesti laaditut sopimusehdot. Kuluttajan näkökulmasta neuvotteluvaraa ei ole, minkä myötä pitkien lisenssiehtojen lukeminen tai lukematta jättäminen nähdään usein merkityksettömänä, mikäli kulutus-
hyödyke joka tapauksessa halutaan hankkia²⁴. Kyseessä on siis tämän näkökulmasta ota tai jätä-tilanne, mikä asettaa kuluttajan ja elinkeinonharjoittajan hyvin keskenään eriarvoiseen asemaan. EULA-ehdoissa lukee yleensä hyvin selkeästi, että kyseessä on nimenomaisesti lisenssi. Vakiosopimukseen liittyvänä keskeisenä ongelmana on pidetty sopimusten sisältöön ja sopimiseen liittyviä informaatio-ongelmia. Vakioehtoja ei lueta tai niiden sisältöä ei ymmärretä ennen sopimusten allekirjoitusta. Syinä siihen, miksei vakioehtoihin perehdytä ennen sopimussuhteen solmimista (ex ante) tai niiden lukemiseen ylipäätään suhtaudutaan vastahakoisesti, on esitetty useita. Erääksi keskeiseksi syyksi on Kaaven mukaan mainittu sopimuslukutaidon (contractual literacy) puute. Sopimuslukutaitoa on ensinnäkin lukea ja ymmärtää, mitä sopimukseen on kirjattu, mutta myös ymmärtää, mistä ei nimenomaisesti ole sopimuksessa sovittu. Tämä on kuluttajan näkökulmasta melko paljon vaadittu. Vakiosopimuksia ei ole laadittu käyttäjälähtöisestä näkökulmasta, vaan ne koetaan usein vaikeaselkoisiksi, monitulkintaisiksi ja ulkoasultaan luotaantyöntäviksi. Vakioehdot ovat tavanomaisesti juristien laatimat ja kieli on maallikolle vaikeaselkoista, monitulkintaista oikeudellista kieltä. Tekstiä on paljon, ehtojen rakenne on hajanainen, ja kokonaisuuden hahmottaminen voi olla vaikeaa. Sopimusosaamisen puute puolestaan vaikuttaa siihen, ettei ymmärretä sopimusehtojen merkitystä sopimuskäytännön ja sopimussuhteen kannalta.²⁵

Alan käytäntö on kuluttajalle hankalasti hahmottuvaa. Vakioehtojen ongelma on lukijan informaatioylikuormitus, johon sekä Kaave että Farinha kiinnittävät huomiota.²⁶ Tällä tarkoitetaan tilannetta, jossa sopimusten lukijat eivät informaation runsauden myötä pysty käsittelemään lukemaansa. Toisaalta käytännön ongelma asiassa on myös se, että suurin osa pelaajista ei lue

²³ Saarnilehto – Annola 2018, s. 145–146.

²⁴ Peltonen – Määttä 2015, s. 181–182.

²⁵ Kaave 2022, s.93

²⁶ Kaave 2022, s.95, Farinha 2021, s. 108.

näitä ehtoja ennen niiden hyväksymistä.²⁷ Keskivertokuluttaja todennäköisesti ymmärtää tekevänsä sopimuksen sen kauppa-alustan kanssa, josta hankkii itselleen pelin. EULA-ehtojen hyväksymisen sen sijaan tämä saattaa ymmärtää vain hieman ärsyttävänä muodollisuutena, tiedostamatta sitä, että on tilanteessa tekemässä sopimusta itse pelinkehittäjän kanssa. Itse asiassa ilman näiden sopimusehtojen hyväksymistä itse ostoksen voidaan ajatella olevan käytännössä arvoton, sillä EULA-ehtojen hyväksyminen on välttämätön ehto pelin pelaamiselle, jota ilman pelaaja ei pääse aloitusruutua pidemmälle²⁸.

Pelin sisäisissä ostoksissa painotetaan, että kuluttaja ei tällöinkään tosiasiasa saa omistusoikeutta tähän esineeseen, vaan lisenssin. Järjestelmää voidaan pitää keskivertokuluttajan näkökulmasta hankalasti ymmärrettävänä. Lisenssi myydään tällöin ehtojen mukaan rajoittamattomaksi ajaksi, minkä on tuomioistuinkäytännössä tulkittu johtavan siihen, että käyttäjäehtoja voidaan pitää tosiasiallisesti kauppasopimuksina, joissa käyttäjälle luovutetaan omistusoikeus teoskappaleeseen.²⁹ Vaikka käyttäjäehtoja pidettäisiinkin kauppasopimuksina, käyttäjäehtojen lisenssisopimukseen kuuluvat ehdot säilyvät voimassa sellaisinaan, sillä ilman tekijänoikeuksien käyttöoikeutta käyttäjä syyllistyisi tekijänoikeusrikkomukseen.³⁰

Pelialan liiketoimintamallit ja teknologiat ovat muuttuneet rajusti viime vuosien aikana. Muun muassa digitaaliseen jakeluun siirtyminen, mobiilialustojen kehittyminen, sosiaalinen media, pelaajien sukupuoli- ja ikäjakauman ja ansainta- ja jakelulogiikan muutokset ovat tuoneet mukanaan uusia haasteita ja liiketoimintamahdollisuuksia.³¹ Pelien kulutuksessa onkin tapahtunut selkeä muutos. Kertaostosten sijaan monet pelinkehittäjät ovat alkaneet painottaa pelin sisäisiä ostoksia pitkällä aikavälillä. Tämä uusi pelaamisen infrastruktuuri mahdollistaa pelaajan rahan käytön pelin hankinnan jälkeenkin. Pelien hankintatavat ovat kehityksen myötä diversifioituneet. Pelejä ei enää myydä niinkään levyillä ja laatikoissa fyysisinä tavaroina, vaan ne ladataan usein pilvipalvelusta. Kuluttaja voi tällöin maksaa pelin ja ladata sen omalle laitteelleen, hankkia sen kuukausimaksullisena tilauksena tai ladata pelin ilmaisena sovelluksena, jonka sisällä tekee maksullisia hankintoja pelissä edetäkseen. Pelit eivät enää ole yksinkertaisia tuotteita, joita ostetaan ja käytetään, vaan niiden lataaminen pilvestä on mahdollistanut sen, että

²⁷ Farinha 2021, s.28.

²⁸ EULA-ehtoja analysoidaan tarkemmin luvussa 4.5.

²⁹ Demchenko 2019, s.61.

³⁰ Tarkemmin esimerikiksi Puotiniemi 2021, s.96.

³¹ Hiltunen – Latva – Kaleva 2013, s. 6.

peliohjelma on kehittäjien päivitettävissä milloin tahansa. Tämän myötä peliin voidaan luoda jatkuvasti uutta ladattavaa sisältöä ja saada pelaajat maksamaan siitä.³²

Pelit voidaankin nykytilanteessa jakaa karkeasti kahteen kategoriaan sen perusteella, mistä pelinkehittäjä pääasiallisesti pyrkii hankkimaan tulonsa. Näistä ensimmäisessä peli on selkeästi kertaostos ja tuote. Tämäkin malli saattaa olla edelleen hyvin tuottava, mistä tuore esimerkki tästä on esimerkiksi keväällä 2022 julkaistu Elden Ring, jota oli puoli vuotta julkaisunsa jälkeen myyty maailmalaajuisesti noin 17 miljoonaa kappaletta³³. Myös tähän on myöhemmin julkaistu päivityksiä, ja on yleisesti tiedossa, että peliin tullaan julkaisemaan laajennusosa. Tästä huolimatta digisopimusdirektiivin perustelujen kohdan 19 määritelmän mukaan tällainen tuote on selkeästi digitaalinen sisältö.

Toinen kategoria on pelit palveluina, lyhyesti GaaS. Tässä mallissa pelin tuotto tulee pääasiassa sen sisällä tapahtuvasta myynnistä, itse pelin hankinnan ollessa usein, joskaan ei aina, maksutonta. Malli on hyvin yleinen mobiililaitteilla pelattavissa peleissä, mutta sitä sovelletaan yhä yleistyvissä määrin myös tietokoneilla ja pelikonsoleilla useissa peleissä, jotka on myyty täydellä hinnalla. Nykyisen sääntelyn myötä kuluttaja nauttii yhtäläistä suojaa myös tällaisten palvelujen kohdalla. Digisopimusdirektiivi (770/2019)³⁴ mainitsee pelit myös perustelujen kohdan 19 listassa digitaalisista palveluista. Mielenkiintoista on myös, että vaikka GaaS-mallia ei mainita direktiivissä, Software as a service eli SaaS mainitaan potentiaalisena digitaalisena palveluna. Direktiivin listan voidaan joka tapauksessa todeta olevan pääasiassa suuntaa antava, sillä kohdassa määritellään tarve pitää digitaalisen sisällön ja -palvelun määritelmät mahdollisimman joustavina, jotta sääntely kattaisi mahdollisimman laajan joukon hyödykkeitä. Palveluistuminen onkin aikamme digitaalisen sisällön ehdottomia trendejä. Yksittäisten elokuvien sijaan maksamme suoratoistopalveluista. Emme osta myöskään musiikkiamme levyinä, vaan myös nämä tulevat suoratoistona. Puhtaasti digitaalisen sisällön lisäksi tämä on myös leviämässä tavaroihin, jotka sisältävät digitaalisia elementtejä. Esimerkiksi BMW:n mediahuomiota saanut päätös myydä autojen penkinlämmitys ominaisuuden sijaan kuukausimaksullisena palveluna on esimerkki tällaisen mallin leviämisestä³⁵. Palveluistuminen ei ole ilmiönä

³² Tuorila 2020 s.39.

³³ Pcgamer 2022

³⁴ Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi 2019/770, annettu 20 päivänä toukokuuta 2019, tietyistä digitaalisen sisällön ja digitaalisten palvelujen toimittamista koskeviin sopimuksiin liittyvistä seikoista

³⁵ The Verge 2022

uusi. Termin kehittivät jo vuonna 1988 Sandra Vandermerwe ja Juan Rada. Termi on määritelty toiminnaksi, jossa tuotteeseen luodaan arvoa lisäämällä tuotteisiin palveluita.³⁶

Videopelien kohdalla palveluistuminen on edennyt hitaasti mutta varmasti viimeisten kahdenkymmenen vuoden aikana. Dramaattinen muutos oli konsolien yhdistäminen internettiin ns. seitsemännen sukupolven konsolien kohdalla, mikä mahdollisti kehittäjille sisällön myymisen ostettuihin peleihin. Tällainen ladattava sisältö tunnetaan yleisesti lyhenteellä DLC (downloadable content). DLC-sisällön koko ja vaikutus suhteessa peruspeliin alkoi melko pienenä, mistä kuuluisin esimerkki lienee Bethesda Softworksin vuonna 2006 The Elder Scrolls IV: Oblivioniin julkaistu hevospanssari. Nimensä mukaisesti tämä lisäosa antoi pelihahmon hevoselle panssarin, joka ei kuitenkaan muuttanut hevosen peliominaisuuksia mitenkään. Kaikki tämä vain noin kahden euron hintaan. Julkaisunsa aikaan hevospanssari sai osakseen irvailua ja muuttui jonkinasteiseksi internet-meemiksi ja osoitukseksi peliyhtiöiden halusta rahastaa pelaajia kaikesta mahdollisesta³⁷. Tästä huolimatta hevospanssari oli pelin kehittäjien mukaan yksi pelin suosituimmista lisäosista³⁸, ja sen ajatellaan laajasti olleen tienraivaaja vastaavien pienten virtuaalisten esineiden markkinoille. Nykyään vastaavat mikromaksut, kuten peliteollisuus on niitä alkanut nimittää, ovat hyvin yleinen ja usein tuottoisa osa pelien kulutusta, ja julkaisun jälkeisen sisällön myynti muodostaa suurimman osan pelinkehittäjien tuloista. Esimerkiksi tästä nostan Electronic Arts Inc:in vuoden 2021 tilinpäätöksen, josta asia käy selkeästi ilmi.

Our net revenue by composition for fiscal years 2021 and 2020 was as follows (in millions):

	Year Ended March 31,			
	2021	2020	\$ Change	% Change
Net revenue:				
Full game downloads	\$ 918	\$ 811	\$ 107	13 %
Packaged goods	695	1,076	(381)	(35)%
Full game	\$ 1,613	\$ 1,887	\$ (274)	(15)%
Live services and other	\$ 4,016	\$ 3,650	\$ 366	10 %
Total net revenue	\$ 5,629	\$ 5,537	\$ 92	2 %

Kuva 1. Electronic artsin tilinpäätös vuodelta 2021³⁹

Yhtiö ansaitsi vuonna 2021 noin 1,6 miljardia dollaria itse pelien myynnistä, kun taas peliin jälkeinpäin julkaistun sisällön myynti tuotti samassa ajassa 4 miljardia dollaria. Näin voidaan havaita, että lisäsisällöstä on itse asiassa tullut pelinkehittäjien pääasiallinen tulonlähde. Yllä

³⁶ Vandermerwe & Rada, 1988.

³⁷ Gamesindustry.biz 2016

³⁸ Gamerant 2016

³⁹ ELECTRONIC ARTS INC. 2021 FORM 10-K ANNUAL REPORT, s.33.

olevasta taulukosta voidaan myös huomata lisäsisällön myynnin kasvaneen sekä suhteellisesti verrattuna itse pelien tuottoon, että puhtaasti rahamäärällisesti mitattuna yli 300 miljoonalla dollarilla vuodesta 2020 vuoteen 2021.

Esimerkiksi 20 vuotta vanha Playstation 2 on vielä nykyäänkin täysin toiminnallinen laite, jolla voi yhä pelata samoja pelejä sellaisina kuin ne ovat julkaistaessa olleet. Ajatus siitä, että pelin ostaminen tuo kuluttajalle mukanaan riskin siitä, miten pitkään kehittäjä päättää sitä tukea, on uusi. Pelin toimivuuteen kohdistuvista, ladattavista päivityksistä on kuitenkin muodostunut vaikiokäytäntö uusien julkaisujen kohdalla. Nykyään voidaan sanoa, että fyysisen tallennusformaatin kohdalla kuluttajan kaupasta ostama tuote ei ole täysin samanlainen kuin ostettaessa enää, kun tämä asettaa levyn levyasemaan ja lataa ensimmäisen päivitystiedoston. Sama pätee myös digitaalisessa muodossa ostettuun peliin, jolloin sekä pelin että sen päivitystiedoston lataukset tapahtuvat samanaikaisesti.

Pelien palveluistumisen yleistymiseen on teollisuuden näkökulmasta kaksi syytä. Ensimmäkin kuten edellä on esitetty, johtaa tämä malli korkeampiin tuottoihin kuin yksittäisostokset. Toisena syynä on ollut halu vaikuttaa enemmän pelin sisältöön. Esimerkiksi pelien jälleenmyynti on ollut useita kertoja käsittelyssä tuomioistuimissa. Peliyhtiöiden näkökulmasta pelin määrittely palveluksi mahdollistaa oikeuksien määrittelyn EULA:n kautta selkeämmin, minkä myötä palvelu ei olisi siirrettävissä toiselle henkilölle. Lisäksi palvelun sisältö ei ole yhtä tarkoin määriteltä kuin tavaran.⁴⁰ Tämä on ollut teoreettinen tilanne, mutta DSD selkeyttää nähdäkseni tilannetta, antaen kuluttajalle aiempaa selkeämmät oikeudet.

Ostettavan sisällön tyyppi vaihtelee pelikohtaisesti. Erityistä huomiota ovat kuitenkin viime aikoina saaneet niin kutsutut loot boxit eli palkintolaatikot. Termillä tarkoitetaan pelin sisäistä mekanisme, kuluttaja ostaa ikään kuin arvan, minkä jälkeen todennäköisyysgeneraattori arpoo pelaajalle jonkin mahdollisista esineistä⁴¹. Tällä hetkellä tällainen myynti on vain kasvamaan päin. Norjan kuluttajaviranomaisen arvion mukaan FIFA-jalkapallopelissä halutun pelaajan saaminen saattaa edellyttää jopa 13 500 euron investoinnin⁴². Yli 20 kuluttajajärjestöä 18 Euroopan maasta on ilmoittanut vaativansa viranomaisia sääntelemään videopelien laatikoita, ja Alankomaat ja Belgia ovatkin kieltäneet nämä uhkapelilainsäädännön nojalla.⁴³ Myös Suomessa on julkaistu palkintolaatikkoja koskevaa oikeudellista analyysiä, jossa todetaan pelien

⁴⁰ IGN 2012.

⁴¹ Esim. Kärki 2020 s.348.

⁴² Förbrukerrådet insert coin 2022, s.32.

⁴³ Förbrukerrådet 2022

käyttävän vastaavia pelaajan psykologiaan perustuvia vaikutuskeinoja kuin perinteisemmässä uhkapeliliiketoiminnassa⁴⁴. Kyseessä on katsottu olevan uhkapeli, jolla on potentiaalisesti vahingoittavia vaikutuksia erityisesti ottaen huomioon alaikäiset kohderyhmänä.⁴⁵ Euroopassa parlamentin sisämarkkina- ja kuluttajansuojavaliokunnalla on parasta aikaa käsittelyssä videopelejä koskevaa tarkempaa kuluttajaoikeudellista sääntelyä koskeva mietintö.⁴⁶ Mietinnössä pääosassa ovat palkintolaatikat ja lasten turvallisuus.

Toinen yleinen malli hyödyntää niin kutsuttuja ”kausipasseja (season pass)”, jotka oikeuttavat ostajan lataamaan peliin myöhemmin julkaistavan sisällön. Yleensä houkuttimena tähän toimii se, että pakettina ostettu passi on halvempi kuin sen sisällön ostaminen erikseen. Toisinaan passi myös oikeuttaa pelaajan pääsemään käsiksi sisältöön aiemmin kuin muut kuluttajat, jotka eivät ole ostaneet tätä passia. Sen sijaan yksittäisinä ostetut lisäsisällöt nähdään tavaroina. Kyseessä on siis digitaaliseen sisältöön ostettava digitaalinen palvelu, joka antaa kuluttajalle lisenssin digitaalisiin sisältöihin.

Tunnettu esimerkki kausipassijärjestelmää käyttävästä pelistä on Epic Gamesin kehittämä ja julkaisema verkossa pelattava kolmannen persoonan ammunta- ja taktiikkapeli Fortnite. Epic Gamesin käyttöehdoissa ilmaistaan, että peli on lisensoitu, ei myydy käyttäjälle. Epic myöntää käyttäjälle henkilökohtaisen, ei-yksinomaisen, ei-vaihdettavan, ei-alilisensoitavan rajoitetun oikeuden sekä lisenssin asentaa ja käyttää ohjelmistoa yhteensopivilla laitteilla henkilökohtaiseen viihdekäyttöön. Sopimuksessa ilmaistaan lisäksi, että Epic voi tarjota mahdollisuuden hankkia lisenssejä pelin sisäiseen valuuttaan. Tätä valuuttaa ei ole mahdollista muuttaa enää takaisin rahaksi Epiciltä tai toiselta henkilöltä, ellei sovellettava laki toisin määrää.⁴⁷

Monet pelit sisältävät ominaisuuksia, jotka mahdollistavat kaupankäynnin virtuaalisilla esineillä.⁴⁸ Esimerkiksi suosittu Fortnite-pelin lisenssiehtojen kohdassa 4 todetaan, että sekä pelin sisäinen valuutta että sisältö lisensoidaan myynnin sijaan kuluttajalle.⁴⁹ Tämän pohjalta herää kysymys, mikä ero pelin sisäisillä esineillä ja kausipasseilla käytännössä on? Molemmissa tapauksissa pelaaja käyttää rahaa pelin sisäiseen sisältöön. Tämä sisältö voi olla hieno hattu, josta

⁴⁴ Kärki 2020, s.367.

⁴⁵ Kärki 2020, s.370.

⁴⁶ Euroopan Parlamentin mietintöluonnos kuluttajansuojasta verkkovideopeleissä: eurooppalainen sisämarkkinoihin perustuva lähestymistapa (2022/2014(INI)).

⁴⁷ Epic Gamesin Fortnite-pelin EULA, kohta 4 ”Game Currency and Content”.

⁴⁸ Klassinen esimerkki tästä on Team Fortress 2-pelin ns. hattumarkkinat, joissa pelaajat kävivät kauppaa hahmojen kosmeettisista hatuista. Kauppahinta maksettiin Steam-alustan avaimilla, joita alustalta pystyi ostamaan suunnilleen kahden euron kappalehinnalla. Lyhyt kuvaus hattumarkkinoista esim, The Gamer 2019.

⁴⁹ Epic Gamesin EULA, kohta 4 ”Game Currency and Content”.

pelaaja on maksanut euron tai pari. Lisenssiehtojen perusteella yhtiö antaa itselleen oikeuden poistaa tämä esine pelistä kokonaisuudessaan. Kyseessä ei ole kuluttajan näkökulmasta erityisen merkityksellinen taloudellinen menetys. Tästä huolimatta kuluttaja on kuitenkin maksanut erikseen tästä esineestä, ja tuntuu kohtuuttomalta, että se voidaan kokonaisuudessaan poistaa tällä tavoin.

Pelien sisäisiä ostoksia lienee järkevintä arvioida omana ostoksenaan itsenäisistä lähtökohdista. Toisaalta tämä ei ole mahdollista, sillä pelien sisäisten ostosten luodessa omia, itsenäisiä oikeusvaikutuksia, on arvioinnissa otettava huomioon se tosiasia, että peli itsessään on elinkeinonharjoittajan hallinnassa. Pelien sisään voidaan näin rakentaa kannustimia, jotka johdattelevat kuluttajia tekemään näitä ostoja. Sax ja Ausloos siteeraavat artikkelissaan⁵⁰ suosittua Fortnite-pelin kehittäjän, Epic Gamesin toimitusjohtajaa Tim Sweeneytä. Sweeney kuvailee, kuinka Fortnite on kehittymässä ”enemmän kuin peliksi”. Hänen mukaansa yritys luo digitaalista ekosysteemiä, mikä käytännössä tekee pelistä kanavan, jonka kautta sisältöä toimitetaan. Sweeney käyttää tässä yhteydessä termiä ”content delivery platform (CDP)”, vapaasti suomennettuna sisällön toimituspalvelusta. Artikkelissä esittää kiintoisan näkökulman, jonka mukaan peli kohtelee kasvavissa määrin pelaajiaan digitaalisen kauppapaikan selaajina, jotka eivät ymmärrä olevansa tekemässä näin, koska tämä osuus on taitavasti naamioitu ja piilotettu⁵¹.

EA Gamesin entisen toimitusjohtajan John Riccitiellon salaa nauhoitetusta puhelinkeskustelusta ilmenee myös hyvin alan suhtautuminen pelaajiin. Nauhoituksessa hänen kuullaan tuovan esille esimerkin, jonka mukaan pelattuaan Battlefieldiä kuusi tuntia pelaaja ei ole erityisen tarkka hinnasta, mikäli peli pyytää ammusten loppuessa dollarin aseensa lataamisesta. Riccitiello jatkaa toteamalla, että tällä mallilla toimittaessa kuluttaja saadaan ensin sitoutettua tuotteeseen. Tämän käytettyä kymmeniä tunteja pelin parissa on tämä sitoutunut tarpeeksi maksaakseen pelin sisäisestä ostoksesta. Riccitiello tiivistää mallin ytimessä vaikuttavaksi teemaksi ”pelaa ensin, maksa myöhemmin”. Näin ollen mallissa hyödynnetään luotua riippuvuutta uuden ostoksen kannustamiseksi.⁵² Tämän tutkimuksen puitteissa ei ole mahdollista mennä erityisen syväle eettiseen pohdintaan tästä mallista, mutta joitakin huomioita on mahdollista tehdä. Kuten Sax ja Ausloos tuovat esille, ei kuluttajansuojan näkökulmasta välttämättä ole riittävää ainoastaan ilmoittaa pelin sisältävän kuvattua kaltaista sisältöä ja liiketoimintamalleja, vaan pelaajien suoja edellyttäisi aktiivisia viranomaistoimia, joilla tämänkaltaisen liiketoimintamalli pystyttäisiin

⁵⁰ Sax–Ausloos 2021 s.6.

⁵¹ Sax–Ausloos 2021 s.7.

⁵²Sax – Ausloos 2021, s.28, alkuperäinen lähde videossa ”EA CEO John Riccitiello On Gaming Microtransactions”. Kts. myös Forbes 2017.

kieltämään.⁵³ Teoriassa nykyinen lainsäädäntö mahdollistaisi Suomessakin tämäntyyppisten toimintatapojen tarkastelun aggressiivisten menettelyjen näkökulmasta. Tällä hetkellä eurooppalaisten kuluttajaviranomaisten fokus vaikuttaisi olevan erityisesti palkintolaatikoissa⁵⁴. Ongelma on kuitenkin palkintolaatikoita laajempi, sillä vaikka palkintolaatikat lisäävät pelin sisäisiin ostoksiin uudenlaisen satunnaisuuden elementin, on itsessään ongelma, että pelit hyödyntävät psykologisia malleja myydäkseen pelin sisäisiä esineitä. Kirjoitushetkellä tämä on kuitenkin tilanne, jossa toimitaan, ja näin ollen mallin kritisoinnin sijaan keskityn kuluttajan oikeuksiin toimintaympäristössä sellaisena, kuin se nykytilanteessa näyttäytyy.

2.3 Digitaalisen sisällön ja digitaalisten palveluiden määritelmän soveltuminen peleihin

Digisopimusdirektiiviin perustuva kuluttajansuojalain digitaalista sisältöä ja digitaalisia palveluja koskevia sopimuksia sääntelevä 5a luku tuli voimaan 22.12.2021⁵⁵. Digitaalisella sisällöllä tarkoitetaan KSL 5a:1 2 momentin mukaan digitaalisessa muodossa tuotettua ja toimitettua dataa. 5a lukua käsittelevässä hallituksen esityksessä HE 180/2021 vp. esimerkkeinä digitaalisesta sisällöstä mainitaan tietokoneohjelmat, sovellukset, videotiedostot, äänitiedostot, digitaaliset pelit, sähköiset kirjat ja muut sähköiset julkaisut⁵⁶. Määritelmä on vastaava digisopimusdirektiivin johdanto-osan 19 kappaleen kanssa.

Digitaalisella palvelulla taas tarkoitetaan palvelua, jonka avulla kuluttaja voi luoda, käsitellä, tallentaa tai käyttää digitaalisessa muodossa olevaa dataa tai joka mahdollistaa kuluttajan tai palvelun muiden käyttäjien lataaman tai luoman digitaalisessa muodossa olevan datan jakamisen tai muun vuorovaikutuksen sen kanssa. Esimerkkinä tällaisesta palvelusta HE mainitsee videoiden ja äänitallenteiden jakamisen ja muun verkkoon tallentamisen, pilvipalveluympäristössä tarjolla olevat pelit ja tekstinkäsittelymahdollisuudet sekä sosiaalisen median. HE:n mukaan pelaaja käyttää pilvipalveluympäristössä digitaalisessa muodossa olevaa dataa.⁵⁷

Hallituksen esityksen mukaan määritelmien täyttymisen kannalta merkitystä ei ole toimitus- tai käyttötavalla, kuten sillä, toimitetaanko digitaalinen sisältö tai palvelu lataamalla kuluttajan omalle laitteelle, lähetetäänkö se suoratoistona verkossa vai annetaanko kuluttajalle

⁵³ Sax – Ausloos 2021, s 46.

⁵⁴ esimerkiksi Norjan kuluttajaviranomaisen tutkimuksensa yhteydessä julkaisema lausunto, jossa kerrotaan CPC-Networkin aloittavan coordinated action-yhteistyön tämän tematiikkaan liittyen, kts. Förbrukerradet 2022.

⁵⁵ Samassa yhteydessä tehtävänä oli panna täytäntöön myös tavarankauppadirektiivi (EU) 2019/771, jota ei tässä tutkielmassa käsitellä tarkemmin.

⁵⁶ HE 180/2021 vp, s. 65.

⁵⁷ HE 180/2021 vp, s. 65.

käyttöoikeus tallennettuun digitaaliseen sisältöön tai sosiaaliseen mediaan. Tämän lisäksi pykälän 3 momentin mukaan lukua sovelletaan 5–9 §:ää lukuun ottamatta myös sopimukseen, joka koskee sellaisen tavaran toimittamista, jota käytetään yksinomaan digitaalisen sisällön siirtovälineenä. Pelien näkökulmasta tämä tarkoittaa, että 5a lukua soveltuu peleihin niiden tallennusformaatista riippumatta. Pelejä voidaan toimittaa sekä lataamalla laitteelle että ostamalla fyysinen levy, joka sisältää pelin datan. Myös suoratoistosta on tullut suosittu tapa pelata.

Digitaaliset pelit kuuluvat siis laissa esitetyn digitaalisen sisällön tai palveluiden määritelmän alle. Lisäksi pelit on selkeästi erotettu luettelossa erilliseksi kohdaksi muun muassa tietokoneohjelmista ja sovelluksista. Tämän myötä on siis selkeää, että videopelit kuuluvat 5a luvun soveltamisalaan. Ero siinä, katsotaanko digitaalisen sisällön olevan tavara vai palvelu, on aiemman lain aikana ollut merkityksellinen erityisesti virhevastuun näkökulmasta. Aiemmin selkein ero tavaran ja palvelun osalta oli virheellisuuden määrävään ajankohtaan liittyvä aikaraja, joka oli erikseen määritelty tavaroiden osalta lähtökohtaisesti kuuden kuukauden mittaiseksi. Palveluiden osalta virheen voitiin olettaa olleen suorituksessa, vaikka virhe olisi ilmennyt vasta myöhemmin.⁵⁸ Uuden 5a luvun myötä eroa tavaran ja palvelun kohtelussa ei kuitenkaan käytännössä ole, vaan sekä tavaroihin että palveluihin sovelletaan yhtenevästi KSL 5a:16 mukaista yhden vuoden virheolettamaa⁵⁹.

Koska pelejä myyvät yritykset toimivat globaalisti, on myös lainvalintakysymyksen huomiointi tärkeää. EU:ssa lainvalintaa kuluttajasopimuksissa sääntelee Rooma I -asetus (593/2008 EY). Asetuksen 6 artiklan mukaan tilanteessa, jossa elinkeinonharjoittaja harjoittaa liiketoimintaa kuluttajan kotivaltiossa tai suuntaa markkinointia siellä asuviin kuluttajiin, kuluttajan ja elinkeinonharjoittajan välisestä sopimuksesta aiheutuvat riidat ratkaistaan kuluttajan kotivaltion lainsäädännön perusteella. Näissä tapauksissa kuluttajan oikeutta oman kotivaltionsa oikeuden soveltamiseen ei voida myöskään rajoittaa lainvalintausekkeilla. Näin ollen näiden kansainvälisten toimijoiden ei ole mahdollista kiertää suomalaista kuluttajaoikeudellista lainsäädäntöä, ja peliyhtiön kotivaltiosta riippumatta konfliktitilanteissa tulee soveltaa Suomen lakia.⁶⁰

On siis selkeää, että pelit ovat kuvatuin tavoin digitaalisia sisältöjä tai palveluja, joihin sovelletaan digisopimusdirektiivin sekä kansallisesti kuluttajansuojalain säännöksiä. Seuraavassa

⁵⁸ Esim. Alestalo 2021.

⁵⁹ Käsitellään tarkemmin myöhemmin kohdassa 3.2.

⁶⁰ esim. Piir – Sein 2016 s.63.

luvussa perehdytään tarkemmin siihen, mitä edellytyksiä tämä sääntely asettaa pelille sen julkaisuhetkellä ja pitkällä aikavälillä.

3. Sopimuksenmukaisuus julkaisuhetkellä ja myöhemmin

3.1 Sopimuksenmukaisuuden lähtökohtia

Digisopimusdirektiiviin ja tavarankauppadirektiiviin (771/2019) sisällytettiin pitkälti yhteneväiset sopimuksenmukaisuuden kriteerit sekä tavaroiden että digitaalisten sisältöjen ja palvelujen osalta. Merkittävin ero esitetyissä kriteereissä on, että digitaalisen sisällön ja -palvelujen kohdalla ei mainita edellytystä siitä, että sen näiden tyyppin olisi vastattava sovittua.⁶¹ Tavarankaupassa sovellettavaa termiä ”tyyppi” ei kuitenkaan olla määritelty, minkä myötä se jääkin hyvin avoimeksi. Onkin arvioitu, että tämän arviointikriteerin puute ei käytännössä aiheuta eroja tavarankaupan ja digitaalisen sisällön ja palvelujen sopimuksenmukaisuuden arviointiin.⁶²

Sopimuksenmukaisuuden kriteerit luetellaan DSD:n 7 ja 8 artiklassa, ja ne on kansallisesti täytäntöön pantu samansisältöisinä KSL 5a luvun 10 §:ssä. Pykälässä esitetyt edellytykset ovat vastaavia myös KSL 5 luvun säännösten kanssa, joilla implementoitiin tavarankauppadirektiivi. KSL 5a 10 §:ssä esitetyt sopimuksenmukaisuuden kriteerit jaetaan kahteen kategoriaan. Ensimmäkin pykälän 1 momentti sisältää sopimuksenmukaisuuden subjektiiviset vaatimukset, jotka on lueteltu DSD:n 7 artiklassa, kun taas 2 momentti sisältää objektiiviset vaatimukset, jotka on lueteltu DSD:n 8 artiklassa. KSL 5a 10 §:n 1 momentin mukaan elinkeinonharjoittajan kuluttajalle toimittaman digitaalinen sisältö tai palvelu on sopimuksen mukainen, kun erityisesti:

- 1) sen kuvaus, määrä, laatu, toimivuus, yhteensopivuus, yhteentoimivuus ja muut ominaisuudet vastaavat sovittua;
- 2) se soveltuu siihen erityiseen käyttötarkoitukseen, johon kuluttaja sitä tarvitsee ja jonka kuluttaja on viimeistään sopimuksentekohetkellä saattanut elinkeinonharjoittajan tietoon ja jonka elinkeinonharjoittaja on hyväksynyt;
- 3) sen mukana toimitetaan kaikki lisävarusteet sekä asennus- ja muut ohjeet sopimuksen mukaisesti;
- 4) asiakastukea tarjotaan sopimuksen mukaisesti;
- 5) digitaalista sisältöä tai palvelua päivitetään sopimuksen mukaisesti.

⁶¹ Huomion on tehnyt myös Twigg-Flesner (Twigg-Flesner 2020 s.30).

⁶² Termin arvioinnista myös Twigg-Flesner 2020 s.16.

1 momentin 1 kohdassa todetaan, että arviointikriteereinä tämän suhteen ovat tuotteen kuvaus, määrä, laatu, toimivuus, yhteensopivuus, yhteentoimivuus ja muut ominaisuudet. Kuvausta ei olla määritelty laissa, hallituksen esityksessä tai digisopimusdirektiivissä⁶³, mutta vakiintuneen käytännön mukaan kyseessä ovat tiedot, jotka myyjä on erityisesti kuvaillut tai jotka ilmenevät näytteessä tai mallissa tuotteesta⁶⁴.

Määrällä voidaan hallituksen esityksen mukaan viitata esimerkiksi tiettyyn määrään musiikki-tiedostoja.⁶⁵ Pelien kohdalla tämän kriteerin arvioinnin voidaan olettaa tulevan kysymykseen lähinnä tilanteessa, jossa kuluttaja ostaa useita pelejä sisältävän paketin. Laadun osalta taas on puolestaan voitu sopia esimerkiksi määrätystä kuvatarkkuudesta, kielestä tai versiosta.

Yhteensopivuuden, toimivuuden ja yhteentoimivuuden määritelmät sisältyvät luvun 4 §:än. KSL 5a 4 § kohtien 3–5 mukaan yhteensopivuudella tarkoitetaan digitaalisen sisällön tai palvelun kykyä toimia sellaisen laitteen tai ohjelmiston kanssa, jonka kanssa saman tyyppistä digitaalista sisältöä tai palvelua yleensä käytetään, ilman että digitaalista sisältöä tai palvelua on tarpeen muuttaa. Toimivuudella viitataan digitaalisen sisällön tai palvelun kykyyn suorittaa toimintonsa käyttötarkoituksensa mukaisesti. Yhteentoimivuudella viitataan kohdan 5 mukaan digitaalisen sisällön tai palvelun kykyyn toimia muun kuin sellaisen laitteen tai ohjelmiston kanssa, jonka kanssa saman tyyppistä digitaalista sisältöä tai palvelua yleensä käytetään. Käytännössä tämä tarkoittaa hallituksen esityksen määritelmän mukaan esimerkiksi digitaalisen sisällön tai palvelun kykyä vaihtaa tietoja muiden ohjelmistojen tai laitteiden kanssa ja käyttää vaihdettuja tietoja.⁶⁶

2 kohdan mukaan digitaalisen sisällön tai palvelun tulee soveltua siihen erityiseen käyttötarkoitukseen, johon kuluttaja sitä tarvitsee ja jonka kuluttaja on viimeistään sopimuksentekohetkellä saattanut elinkeinonharjoittajan tietoon ja jonka elinkeinonharjoittaja on hyväksynyt. Pelien kohdalla tämä ei tuota suuria haasteita, sillä digitaalista sisältöä ja palveluja koskevat lisenssisopimukset käytännössä estävät tällaisen sisällön osalta sen käytön muunlaisiin käyttötarkoituksiin kuin niihin, joita kehittäjä on tarkoittanut.⁶⁷

⁶³ Lain sanamuotoa voidaan pitää ontuvana, sillä nykyisellään se on luettavissa tavalla, jonka mukaan sen sijaan, että sisällön tai palvelun tulisi vastata kuvausta, säänneltäisiin tällä kohdalla elinkeinonharjoittajan kuvausta jälkikäteisesti kuluttajan jo tehtyä sopimuksen.

⁶⁴ Esim. HE 89/2001 vp s.5.

⁶⁵ HE 180/2021 vp s.73.

⁶⁶ HE 180/2021 vp s.69.

⁶⁷ Twigg-Flwsner 2020, s.30.

4 kohdan mukaan asiakastukea tulee toimittaa sopimuksessa edellytetyin tavoin. Hallituksen esityksessä ei määritellä asiaa tämän tarkemmin, minkä myötä olennaisinta on, mitä sopimuksessa on asiasta sovittu.⁶⁸

5 kohdan mukaan digitaalista sisältöä tai palvelua tulee myös päivittää sopimuksen mukaisesti. Osapuolet voivat sopia esimerkiksi siitä, että elinkeinonharjoittaja toimittaa päivityksiä ja ominaisuuksia kuluttajalle sitä mukaa kuin niitä on saatavilla. Siltä osin kuin päivityksistä on erityisesti sovittu, on selkeää, että digitaalista sisältöä tai palvelua tulee myös päivittää sovitun mukaisesti.⁶⁹ Tämä koskee nimenomaisesti päivityksiä, joista on erikseen sovittu kaupan yhteydessä. Yleisiä tietoturva- ja muita päivityksiä käsitellään KSL 5a:12 §:ssä, jota analysoidaan tarkemmin tutkielman pääluvussa 3.⁷⁰

2 momentin mukaan

Sen lisäksi, mitä 1 momentissa säädetään, digitaalisen sisällön tai palvelun tulee täyttää seuraavat yleiset vaatimukset:

- 1) digitaalisen sisällön tai palvelun tulee soveltua niihin käyttötarkoituksiin, joihin saman tyyppistä digitaalista sisältöä tai palvelua yleensä käytetään ottaen huomioon soveltuva lainsäädäntö, tekniset standardit tai näiden puuttuessa alakohtaiset käytäntönsäädännöt;
- 2) digitaalisen sisällön tai palvelun määrän, laadun, toimivuuden, yhteensopivuuden, saatavuuden, jatkuvuuden sekä turvallisuutta koskevaan toimintaan liittyvien ja muiden ominaisuuksien on vastattava ominaisuuksia, joita saman tyyppisellä digitaalisella sisällöllä tai palvelulla yleensä on ja joita kuluttaja voi kohtuudella odottaa, kun otetaan huomioon digitaalisen sisällön tai palvelun luonne sekä tiedot, jotka elinkeinonharjoittaja tai muu liiketoimintaketjuun aikaisemmassa vaiheessa osallistunut henkilö tai joku näiden lukuun on esittänyt digitaalista sisältöä tai palvelua markkinoitaessa tai muuten ennen sopimuksen tekemistä;
- 3) digitaalisen sisällön tai palvelun mukana on toimitettava tarvittavat lisävarusteet ja ohjeet, jotka kuluttaja voi kohtuudella odottaa saavansa;
- 4) digitaalisen sisällön tai palvelun on vastattava koeversioita tai ennakkoesittelyjä, jotka elinkeinonharjoittaja asetti kuluttajan saataville ennen sopimuksen tekemistä.

⁶⁸ HE 180/2021 s.73.

⁶⁹ HE 180/2021 s.73.

⁷⁰ HE 180/2021 s.73.

Jollei toisin ole sovittu, digitaalisen sisällön tai palvelun on myös oltava viimeisimmän sopimuksentekohetkellä saatavilla olevan version mukainen.

2 momentin 2 kohdan mukaan sisällön on vastattava sitä, mitä siitä on markkinoinnissa esitetty. Tämä täydentää 1 momentin vaatimusta siitä, että tuote vastaa kuvausta. Yhdessä näiden kohtien voidaan katsoa edellyttävän, että lopullinen sisältö tai palvelu, siis peli, vastaa kaikkea siitä esitettyä markkinointimateriaalia. Esimerkiksi pelien trailereissa sekä muussa markkinoinnissa annetut tiedot ovat siis seikkoja, joiden pohjalta sopimuksenmukaisuutta arvioidaan. Esimerkkinä pelistä, jonka toimivuus ei vastannut markkinoitua, toimii *Cyberpunk 2077*. Markkinoinnissa esitettiin pelin kehittäjän toimesta selkeästi, että peli toimisi hyvin myös vanhemman sukupolven pelikonsoleilla, mikä ei kuitenkaan pitänyt paikkaansa. Tämä voidaan huomioida tutkittaessa *Cyberpunkia* tai esimerkiksi Ubisoftin peleissä esiintyviä graafisia laadunheikennyksiä: markkinoinnissa esitetty materiaali ja sen esitystavat vaikuttavat kuluttajan mielikuviin.⁷¹ Tämänkaltaisessa markkinoinnissa on nähdäkseni selkeästi kyse seikasta, joka luo kuluttajalle subjektiivisia ja objektiivisia odotuksia. Koska kuluttaja tekee ostopäätöksen osittain näiden tietojen perusteella, voisi tällaisen markkinoinnissa käytetyn menettelyn katsoa olevan sopimaton KSL 2 luvun 4–14 §:n tarkoittamin tavoin ja näin myös KSL 2: 3§:n vastaisia.

2 momentin 4 kohdan mukaan sisällön tai palvelun on vastattava koeversioita tai ennakkoesitelyjä. Käytännössä pelien kohdalla tätä voitaisiin soveltaa demo- ja muihin esittelyversioihin. Tämä kohta vastaa tavarankauppasääntelyä. Tämä ei kuitenkaan välttämättä sovellu täysin sellaisenaan digitaaliseen sisältöön, sillä tämänkaltaisen tuote saattaa usein sisältää erikseen ostettavia elementtejä, joita kuluttaja voi päättää olla hankkimatta.⁷² Kohta vaikuttaisi sisältävän jonkin verran päällekkäisyyttä 1 momentissa mainitun vaatimuksen, jonka mukaan tuotteen on vastattava siitä annettua kuvausta sekä 2 momentin 2 kohdan kanssa. Käytännössä tämä ei kuitenkaan liene ongelma, vaan korostaa kuluttajalle annettavan ennakkotiedon tärkeyttä osana tämän tuotteeseen kohdistuvia odotuksia. Ennakkotietojen vaikutuksesta kuluttajan odotuksiin liittyen relevantti on myös DSD:n perustelujen kohta 42. Tämän mukaan digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun on oltava elinkeinonharjoittajan ja kuluttajan välisessä sopimuksessa sovittujen vaatimusten mukainen. Tähän katsotaan sisältyvän myös ne kuluttajan vaatimukset, jotka johtuvat ennen sopimuksen tekemistä annettavista tiedoista. Direktiivin 2011/83/EU

⁷¹ Tällaisiin markkinoinnissa esiintyviin todellisuutta merkittävästi parempilaatuisiin kuviin tai videoihin viitataan yleisesti nimellä ”bullshot”. Kyseisiä muutoksia on dokumentoitu laajasti, esimerkiksi videolla ”Ubisoft downgrades” sekä ”overpromise, sell, underdeliver *Cyberpunk 2077*” tai Pcgamer 2020.

⁷² Twigg-Flesner 2020, s.31.

(kuluttajaoikeusdirektiivi) mukaan nämä tiedot ovatkin olennainen osa sopimusta. Näin ollen sopimuksenmukaisuuden arvioinnissa kyse ei ole ainoastaan kirjallisen sopimustekstin arvioinnista, vaan merkitystä on myös ostetun digitaalisen palvelun ominaisuuksilla suhteessa elinkeinonaharjoittajan esimerkiksi markkinoinnissa tai muussa ennakkomateriaalissa esittämiin väitteisiin.⁷³

Lopulta 3 momentin mukaan jollei toisin ole sovittu, digitaalisen sisällön tai palvelun on oltava viimeisimmän sopimuksetekohetkellä saatavilla olevan version mukainen. Tämä saattaa olla ongelma lähinnä fyysisesti ostetuissa peleissä, mikäli kuluttajalla ei ole internetyhteyttä, jolla voitaisiin ladata sovelluksen uusimpaan versioon tuova päivitys. Kuluttajalle annetaan kuitenkin ennen ostoksen tekemistä tieto siitä, että tiettyjen ominaisuuksien käyttö edellyttää verkko-yhteyttä, minkä myötä tätä voidaan pitää kuluttajan hyväksymänä ehtona.

3.2 Laissa säädetty mahdollisuudet asettaa kuluttajalle rajoituksia lisenssisopimuksella ja oikeudellinen virhe

Suomessa KSL 5a:14 §:ssä käsitellään oikeudellista virhettä. Digitaalisessa sisällössä tai palvelussa on pykälän mukaan tällainen virhe, mikäli sivullisella on omistus-, pantti- tai muu oikeus digitaalisen sisällön siirtovälineenä käytettävään tavarahan, eikä sopimuksesta seuraa, että kuluttajan on vastaanotettava tavara sivullisen oikeudesta johtuvien rajoitusten. Hallituksen esityksen mukaan tavaran käytön tai jälleenmyynnin ollessa ristiriidassa kolmannen henkilön immateriaalioikeuden, kuten patentti-, tavaramerkki- tai tekijänoikeuden kanssa, oikeudellista virhettä koskevia säännöksiä ei kuitenkaan sovelleta. Tällöin sovellettavaksi tulevat virhettä koskevat muut säännökset, toisin sanoen yleinen virhesäädös KSL 5a:11.⁷⁴

Koska digitaalinen sisältö luovutetaan lähtökohtaisesti kuluttajalle lisenssisopimuksella, ei tämä omista pelistä kappaletta, vaan ainoastaan lisenssisopimuksella rajoitetun käyttöoikeuden⁷⁵. Lainsäädännön reagointi digitaalisessa muodossa, siis vailla aineellista välinettä, jonka avulla tiedosto toimitetaan, hankittuihin hyödykkeisiin on ollut hidasta ja jättänyt joitakin käytännön ongelmia liittyen tämän säännöksen soveltamiseen käytännössä. Lisenssisopimukseen perustuvia kuluttajan oikeuksien rajoitusmahdollisuuksia on oikeuskäytännössä ja -kirjallisuudessa jouduttu pohtimaan useasti. Esimerkiksi kuluttajan oikeus jälleenmyydä ostamansa teoskappale, kun taas fyysisessä tallennusformaatissa ostettu peli on ollut mihin tahansa

⁷³ Samoin on ovat todenneet myös Carvalho – Farinha 2020, s.264.

⁷⁴ HE 180/2021 vp s.52.

⁷⁵ Käsitelty edellä kohdassa 2.2.

hyödykkeeseen verrattavin tavoin myytävissä, on aiheuttanut kiistaa peliyhtiöiden kanssa. Kuluttajaoikeuden näkökulmasta tämä on nähdäkseni ongelmallista, sillä hyödykettä tulisi kohdella formaatista riippumatta yhtenevällä tavalla, pelien tapauksessa siis riippumatta siitä, onko peli myyty fyysisellä tallennuslaitteella vai pilvipalvelusta. Tämä ilmenee myös KSL 5a 1.3:sta, jonka mukaan lukua sovelletaan tietyin poikkeuksin myös sopimukseen, joka koskee sellaisen tavaran toimittamista, jota käytetään yksinomaan digitaalisen sisällön siirtovälineenä. Esimerkiksi ranskassa kuluttajaorganisaatio UFC-Que Choisir haastoi Valven oikeuteen vuonna 2015 koskien digitaalisten pelien jälleenmyyntikieltoa⁷⁶. Tapauksessa todettiin kuluttajalla olevan oikeus jälleenmyydä ostettu peli sen digitaalisesta muodosta huolimatta.⁷⁷

Digisopimusdirektiivin perustelujen kohdan 53 mukaan kuluttajan mahdollisuuksia käyttää direktiivin mukaista digitaalista sisältöä tai digitaalista palvelua voidaan rajoittaa teollis- ja tekijänoikeuksien haltijan immateriaalioikeuden mukaisesti asettamien rajoitusten vuoksi. Direktiivin mukaiset rajoitukset perustuvat pelien kohdalla tähän loppukäyttäjän lisenssisopimukseen, jonka nojalla digitaalinen sisältö tai digitaalinen palvelu toimitetaan kuluttajalle. Direktiivissä kuvailtu rajoitus on kyseessä esimerkiksi silloin, kun loppukäyttäjän lisenssisopimuksessa kielletään kuluttajaa käyttämästä tiettyjä digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun toimivuuteen liittyviä ominaisuuksia. Tällainen rajoitus voi johtaa siihen, että digitaalinen sisältö tai digitaalinen palvelu ei ole sopimustenmukaisuutta koskevien objektiivisten vaatimusten mukainen, jos se koskee ominaisuuksia, joita samantyyppisissä digitaalisissa sisällöissä tai digitaalisissa palveluissa yleensä on ja joita kuluttaja voi kohtuudella odottaa. Tällaisissa tapauksissa kuluttajalla olisi oltava oikeus käyttää virheen korjaamiseksi tässä direktiivissä säädettyjä oikeussuojakeinoja digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun toimittanutta elinkeinonharjoittajaa vastaan. DSD:n perustelujen kohdan 53 mukaan elinkeinonharjoittaja voi tällöin välttyä vastuulta vain täyttämällä ehdot, jotka koskevat poikkeamista sopimustenmukaisuutta koskevista objektiivisista vaatimuksista, toisin sanoen siis esittämällä tämä rajoitus erityispiirteensä.⁷⁸

DSD: kohdan 54 mukaan se, että kuluttajalle asetetaan direktiivin mukaisen digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun käyttöä koskevia rajoituksia, voi johtua kolmannen osapuolen oikeuksien loukkaamisesta. Tällaiset oikeuksien loukkaukset saattavat tosiasiallisesti estää

⁷⁶ Tribunal de grande instance de Paris, 17 septembre 2019, n° 16/01008.

⁷⁷ Digitaalisen sisällön jälleenmyyntioikeus on kiistanalainen ja yhä jokseenkin epäselvässä tilassa oleva aihe, jota on käsitelty jo esim. tapauksessa Oracle v UsedSoft, C-128/11 EU. Aihetta on analysoinut esim. Lindfors 2020.

⁷⁸ Tätä tullaan käsittelemään tarkemmin Early Access-mallin yhteydessä kohdassa 3.4.

kuluttajaa käyttämästä digitaalista sisältöä tai digitaalista palvelua tai joitakin sen ominaisuuksia esimerkiksi silloin, kun kuluttaja ei voi käyttää digitaalista sisältöä tai digitaalista palvelua lainkaan tai ei voi laillisesti käyttää digitaalista sisältöä tai digitaalista palvelua. Tämä voi johtua siitä, että kolmas osapuoli oikeutetusti pakottaa elinkeinonharjoittajan lopettamaan näiden oikeuksien loukkaamisen ja kyseisen digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun tarjoamisen tai että kuluttaja ei voi käyttää digitaalista sisältöä tai digitaalista palvelua rikkomatta lakia. 10 artiklan mukaan, mikäli kolmannen osapuolen oikeuksien, erityisesti immateriaalioikeuksien, rikkomisesta johtuva rajoitus estää digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun käytön 7 ja 8 artiklan mukaisesti tai rajoittaa sitä, jäsenvaltioiden on varmistettava, että kuluttajalla on oikeus käyttää 14 artiklassa säädettyjä oikeussuojakeinoja virheen korjaamiseksi.

Näin ollen siis peliyhtiön on mahdollista asettaa immateriaalioikeuksien suojaamiseksi rajoituksia, mutta nämä eivät saa vaikuttaa negatiivisesti digitaalisen sisällön käytettävyyteen. Huomionarvoista on kuitenkin, että tämän rajoituksen tulee kohdistua sellaiseen ominaisuuteen, joka vastaavanlaisissa tuotteissa yleensä on. Näin ollen siis alalle tyypillinen rajoitusehto ei täyttäisi direktiivissä esitetä määritelmää, vaan sen mahdollista kohtuuttomuutta esimerkiksi edellä selostetuissa oikeustapauksissa tulisi arvioida kuluttajaoikeusdirektiiviin perustuen. Tilanne, jossa poikkeuksellinen, immateriaalioikeuteen perustuva rajoitus vaikuttaisi kuluttajan oikeuksiin, on hankalasti kuviteltavissa.

3.3 Virheellisyden määrävä ajankohta ja virheolettama

Virhevastuun ajallisesta ulottuvuudesta on säädetty KSL 5a:15 §:ssä, jonka mukaan

Jos kyse on digitaalisen sisällön tai palvelun kertatoimituksesta tai useista erillisistä toimituksista, elinkeinonharjoittaja vastaa virheestä, joka digitaalisessa sisällössä tai palvelussa on ollut digitaalisen sisällön tai palvelun toimitusajankohtana, vaikka virhe ilmenisi vasta myöhemmin.

Jos kyse on digitaalisen sisällön tai palvelun toimittamisesta jatkuvasti pidemmän ajan kuluessa, elinkeinonharjoittaja vastaa virheestä, joka ilmenee sinä aikana, jona digitaalinen sisältö tai palvelu on sopimuksen mukaan määrä toimittaa.

Elinkeinonharjoittaja vastaa myös 12 §:ssä tarkoitettua päivitysten laiminlyönnistä johtuvasta virheestä, joka ilmenee sinä aikana, jona päivityksiä on 12 §:n 1 momentin mukaan määrä toimittaa.

Olennaista tässä pykälässä on nähdäkseni se, että siinä ei määritellä tarkkaa aikarajaa pidemmän ajan kuluessa toimitettavan sisällön tai palvelun kohdalla. Pitkän ajan kuluessa toimitettavan digitaalisen sisällön osalta elinkeinonharjoittaja vastaa virheestä, joka ilmenee sinä aikana, jona digitaalinen sisältö tai palvelu on sopimuksen mukaan määrä toimittaa. Mikäli taas päivitysten tarjoamisvelvollisuus on sidottu virhevastuun keston, luo tämä elinkeinonharjoittajalle käytännössä velvoitteen tarjota päivityksiä koko sen ajan kuin peli on saatavilla⁷⁹.

Merkittävin ero direktiivin ja KSL:n välillä on Suomen päätös virhevastuajan kestosta. Digisopimusdirektiivin mukaan myyjän virhevastuun kestoajan tulee olla vähintään kaksi vuotta tavaran luovutuksesta, mutta jäsenvaltiot voivat säätää tätä pidemmästä virhevastuujasta. Näin on tehty Suomessa, eikä kuluttajansuojalakiin ole kirjattu aikamääristä kesto virhevastuulle. Hallituksen esityksessäkään digitaalisen sisällön osalta ei ehdotettu säädettäväksi nimenomaisesti virhevastuun kestoajasta. Digisopimusdirektiivissä annettiin jäsenvaltioille mahdollisuus säätää elinkeinonharjoittajan virhevastuujasta direktiivissä määriteltyä pidempänä, kuten Suomessa päädyttiinkin tekemään. HE:ssä todetaan, että nimenomaisen virhevastuajan tarpeellisuutta arvioitaessa otettiin huomioon myös se, että virheolettamaa koskeva sääntely heikentää kuluttajan tosiasiallisia mahdollisuuksia vedota virheeseen sen jälkeen, kun todistustaakka siitä, että kyse on alkuperäisestä virheestä, on kääntynyt kuluttajalle. Lisäksi tämän käytännön merkityksen todettiin olevan vähäinen myös siksi, että digitaalista sisältöä ja digitaalisia palveluja toimitetaan usein kertatoimitusten sijaan pidemmän ajan kuluessa, jolloin elinkeinonharjoittaja vastaa virheestä, joka ilmenee sinä aikana, jona digitaalinen sisältö tai palvelu on sopimuksen mukaan määrä toimittaa.⁸⁰

KSL 5a:16§:ssä säännellään digitaalista sisältöä koskevasta virheolettamasta. Mikäli kyse on digitaalisen sisällön tai palvelun kertatoimituksesta tai useista erillisistä toimituksista, virheen oletetaan olleen olemassa toimitusajankohtana, jos se ilmenee yhden vuoden kuluessa tästä ajankohdasta, jollei elinkeinonharjoittaja toisin osoita. Jos taas kyse on digitaalisen sisällön tai palvelun toimittamisesta jatkuvasti pidemmän ajan kuluessa ja virhe ilmenee kyseisenä ajanjaksona, virheen oletetaan olevan elinkeinonharjoittajan vastuulla oleva virhe, jollei elinkeinonharjoittaja toisin osoita.

Pykälän 2 momentin mukaan 1 momentissa säädettyä ei sovelleta, jos elinkeinonharjoittaja osoittaa, että kuluttajan digitaalinen ympäristö ei ole yhteensopiva digitaalisen sisällön tai

⁷⁹ Päivityksiä käsitellään tarkemmin luvussa 4.

⁸⁰ HE 180/2021 vp, s.33.

palvelun teknisten vaatimusten kanssa, ja tällaisista vaatimuksista on ilmoitettu kuluttajalle selvällä ja ymmärrettävällä tavalla ennen sopimuksen tekemistä. Digitaalinen ympäristö määritellään KSL 5a:4 §:n 1 momentin 2 kohdassa. Tämän mukaan digitaalisella ympäristöllä tarkoitetaan laitteita, ohjelmistoja ja verkkoyhteyttä, joita kuluttaja käyttää päästäkseen digitaaliseen sisältöön tai palveluun tai käyttääkseen sitä. Pelien kohdalla siis puhutaan tietokoneesta, pelikonsolista tai mobiililaitteesta sekä näiden käyttöjärjestelmistä.

Tilannetta, joka nykyään tulkittaisiin tämän momentin nojalla, käsiteltiin Kuluttajariitalautakunnan ratkaisussa Dnro 1083/36/2016, jossa kuluttaja oli ostanut 13.7.2015 Far Cry 4 -PC-pelin 24,95 euron kauppahinnalla. Jouluna 2015 hän huomasi, ettei peli toimi hänen tietokoneellaan. Selvityksen jälkeen selvisi, että syy oli hänen tietokoneensa komponenteissa, pelin laitevaatimusten ollessa liian korkeat kuluttajan tietokoneelle. Pelin laitevaatimukset olivat olleet tuotetiedoissa ainoastaan englanniksi. Ratkaisussa KRIL viittasi kuluttajansuojalain esitöissä (HE 360/1992) todettavan tavaran käyttöohjeista, että yleensä on lähdettävä siitä, että vieraskieliset ohjeet eivät ole riittäviä. KRIL ratkaisi asian kuluttajan hyväksi, katsoen tällä olevan oikeus purkaa kauppa. Lautakunta toteaa ratkaisussaan, että vaikka laitevaatimuksia koskevat tiedot ovat sisällöltään pääosin käytetystä kielestä riippumatonta terminologiaa, on kuluttajalle annettava mahdollisimman tarkat tiedot joko suomen tai ruotsin kielellä ostopäätöksensä tueksi. Lähtökohdaksi ei lautakunnan mukaan myöskään voida ottaa, että kuluttajan täytyy kääntyä myyjän puoleen saadakseen tarvittavat tiedot tuotteesta suomeksi. Tulkinta on mielestäni melko ankara elinkeinonharjoittajaa kohtaan erityisesti lautakunnankin huomioiman termistön universaaliuden myötä. Se, lukeeko pelin vaatimuksissa (jotka ovat aina ilmaistuna tuotesivulla tai laatikon kyljessä) näytönohjain vai graphics card, ei oletettavasti vaikuta erityisen merkittävästi kuluttajan ymmärrykseen asiasta. Toisaalta oma ongelmansa on, että kuluttaja ei välttämättä tiedä, ovatko hänen tietokoneensa komponentit esitettyjä vaatimuksia parempia vai huonompia. Tämän asian selvittämisen ei myöskään voida olettaa olevan pelinkehittäjien vastuulla. Koska lähtökohta ei lautakunnan mukaan voi olla myöskään myyjän konsultointi, pitäisi tämän ratkaisun perusteella pelin laatikossa tai ostosivulla olla kattava luettelo kaikista mahdollisista tietokoneenosista ja niiden suhteesta minimivaatimuksiin. Tämä on ilmeisen järjestön vaatimus, ja olisi toivottavaa, että tämä huomioitaisiin mahdollisessa tulevassa ratkaisukäytännössä. Viimeinen huomio, jonka teen ratkaisusta on, että kuluttaja ei missään vaiheessa edes vaatinut mitään itse kehittäjältä, vaan halusi purkaa kaupan pelin myyneen kaupan kanssa.

Kuluttajan on 3 momentin mukaan toimittava elinkeinonharjoittajan kanssa yhteistyössä siinä määrin kuin se on kohtuullista ja tarpeen sen selvittämiseksi, johtuuko digitaalisen sisällön tai

palvelun vika tai puute kuluttajan digitaalisesta ympäristöstä. Jos elinkeinonharjoittaja on ilmoittanut kuluttajalle yhteistyövaatimuksesta selvällä ja ymmärrettävällä tavalla ennen sopimuksen tekemistä, mutta kuluttaja ei osallistu yhteistyöhön, myöskään tällöin ei sovelleta, mitä 1 momentissa säädetään. Käytännössä edellä olevan ratkaisun tilanteessa tämä momentti olisi velvoittanut kuluttajaa ottamaan yhteyttä kauppaan selvittäessään vikaa. Tosin ratkaisutekstin perusteella kuluttaja oli itsenäisesti ratkaissut ongelmiensa johtuvan yhteensopimattomuudesta digitaalisen ympäristön kanssa. Momentti koskee myyjän velvoitteita virheen ilmaannuttua. Tätä tehokkaampana voidaan kuitenkin pitää sitä, että kuluttaja itse toimii aktiivisesti ja kysyy, mikäli on epävarma yhteensopivuudesta oman laitteistonsa kanssa.

3.4 Erityispiirteet poikkeuksena vaatimuksista ja Early Access-malli

KSL 5a:11 yleisen virhesäännöksen 1 momentissa säädetään, että digitaalisen sisällön poikkeusta siitä, mitä KSL 5a: 10 §:ssä säädetään, siinä on virhe. 2 momentin mukaan digitaalista sisältöä tai palvelua ei kuitenkaan pidetä 10 §:n 2 momentissa tarkoitettujen yleisten vaatimusten vastaisena, vaikka digitaalisen sisällön tai palvelun tietty erityispiirre poikkeaa näistä vaatimuksista, jos kuluttajalle on nimenomaisesti annettu sopimuksen tekoajankohtana tieto poikkeamasta ja tämä on poikkeaman erikseen ja nimenomaisesti tällöin hyväksynyt. Hallituksen esityksen mukaan siis, mikäli digitaalinen sisältö tai palvelu poikkeaa yleisistä vaatimuksista, elinkeinonharjoittajan on nimenomaisesti annettava asiasta tieto kuluttajalle, ja kuluttajan on nimenomaisesti hyväksyttävä tämä poikkeavuus. Laissa ei kuitenkaan määritellä keinoja, joilla tämä nimenomainen ja erikseen annettava hyväksyntä tulisi antaa tai sitä, mitä tietyllä erityispiirteellä tarkoitetaan. Tiedon antamiselle ja kuluttajan hyväksynnälle ei ole määrämuotoa, mutta koska elinkeinonharjoittajalla olisi näyttövelvollisuus siitä, että tieto on annettu ja kuluttajan hyväksyntä saatu sopimuksen tekoajankohtana, elinkeinonharjoittajan omankin edun mukaista on käyttää kirjallista muotoa. Se lienee myös muutoin digitaalista sisältöä tai palvelua koskevissa sopimuksissa käyttökelpoinen tapa. Tieto olisi annettava ja hyväksyntä saatava sopimuksen tekoajankohtana. Tällä tarkoitettaisiin sitä, että tiedon antamisella ja hyväksymisellä tulisi olla läheinen ajallinen yhteys sopimuksentekohetkeen.⁸¹

Nykysääntelyä voidaan itse asiassa pitää melko suurena kädenojennuksena tällaista mallia kohtaan. Aiemmassa kuluttajankaupan yleisessä virhesäädöksessä, KSL 5 luvun 12 §:n 4 momentissa säädettiin, että ostaja ei saa virheenä vedota seikkaan, josta hänen täytyy olettaa tienneen

⁸¹ HE 180/2021 s.74

kauppaa tehtäessä. Oletuksen ja sen arvioinnin sijaan nykyinen säännös edellyttää selkeästi, että kuluttaja on nimenomaisesti tietoinen sisällön poikkeavuudesta.

Pelien kohdalla tällaisena tietynä erityispiirteenä voidaan nähdäkseni kohdella early access-mallilla myytäviä pelejä, jossa pelaaja ostaa tuotteen sillä ennakko-oletuksella, että myöhemmät päivitykset tekevät siitä KSL 5a:10 §:ssä määritellyjä kriteerejä vastaavan. Tällöin kuluttaja hyväksyy kuvatun kaltaisen keskeneräisyyden ostamansa pelin erityispiirteenä. Mallia hyödyntävät ennen kaikkea pienemmät pelistudiot, jotka hankkivat näin rahoitusta kehittääkseen pelin valmiiksi. Prosessi ei sinänsä eroa juurikaan suurempien yhtiöiden toiminnasta, jossa prosessi rahoitetaan kuluttajien ennakkotilauksista saaduin tuotoin muuten kuin siinä, että kuluttaja saa keskeneräisen tuotteen itselleen ennen julkaisua.⁸²

Eräässä blogitekstissä esitettiin mielenkiintoinen näkökulma, jonka mukaan pelit, jotka kehittäjä julkaisee keskeneräisinä, tulisi erikseen merkitä Early Access-tuotteiksi varmistukseksi, ettei niiden toiminta erehdytä asiakkaita. Tekstissä mainitaan erikseen korkean profiilin julkaisut Cyberpunk 2077 ja No Man's Sky, jotka julkaistiin ”keskeneräisinä”.⁸³ Blogin näkökulman mukaan ongelma ovat niin kutsutut ”Day 1-Patchit”. Nämä ovat pelin julkaisupäivänä ilmestyviä päivityksiä, joilla saatetaan peli ”kuntoon”, toisin sanoen korjataan vikoja, joita on havaittu pelin valmistumisen ja julkaisun välillä. Käytäntö on alalla yleinen, ja esimerkiksi vuonna 2014 yli kolmanneksen suurten kehittäjien peleistä julkaistiin päivitys 24 tunnin kuluessa itse pelin julkaisusta⁸⁴. Blogin mukaan siis pelit, joiden Day 1 patch ei saata peliä KSL 5a:10:sn edellyttämään tilaan, tulisi tätä markkinoitaessa mainita erikseen tuotteen olevan keskeneräinen. Ajatusketjussa on joitakin kohtia, joihin on mahdollista tarttua tarkemmin. Käytännön ongelmaksi muodostuu peliyhtiön näkökulmasta se, ettei sen ole mahdollista tietää etukäteen, korjaako tämä päivitys pelin ongelmat vai onko se edelleen ”keskeneräinen”. Toiseksi keskeneräisyys on jokseenkin hankala termi pelien kohdalla juuri niiden jatkuvan muutoksen myötä. Tämän myötä lähestulkoon jokaisen pelin tulisi sisältää tieto poikkeavuudesta, mikä käytännössä johtaa samaan tilaan kuin se, että missään niistä ei ole tällaista huomiota.

3.5 Virheen vähäisyyden arviointi

Cyberpunkin tapauksessa monia pelaajissa aiheutti pettymystä esimerkiksi se, että demossa esitelty seiniä pitkin juokseminen ei ollutkaan mahdollista. Pelimedia raportoi tämän

⁸² Early Access-mallia on tutkittu kuluttajanäkökulmasta tarkemmin artikkelissa Arafat ym. 2019.

⁸³ Lexia 2021.

⁸⁴ Ahmed ym. 2021 s.1.

ominaisuuden poistamisesta jo ennen pelin julkaisua, minkä myötä tämä ei itsessään liene ongelma.⁸⁵ Pelaajayhteisö on kuitenkin kerännyt listan ominaisuuksista, joiden puutteesta CDPR ei tiedottanut etukäteen.⁸⁶ On kiehtova kysymys, voidaanko tällaisen pelimekaniikan puutteen tulkita olevan virhe kuluttajaoikeudellisessa mielessä. Tätä kysymystä ei ole juurikaan pohdittu Suomessa tai kansainvälisesti. Ainoa vastaavan kaltaista kysymystä käsittelevä viranomaisratkaisu nousi esille vuonna 2016 julkaistun No Man's Sky-pelin yhteydessä, jolloin brittiläinen markkinointiviranomainen Advertising Standards Authority (ASA) tulkitsi kuluttajien esittämien valitusten perusteella markkinoinnissa esitettyjä väitteitä suhteessa julkaistuun peliin⁸⁷. Ratkaisussa tulkittiin useita markkinoinnissa esitettyjä väitteitä, joiden pohjalta voidaan tehdä joitakin päätelmiä tulevia ratkaisuja ajatellen. Kuluttajien valitukset kohdistuivat sekä pelin graafisiin että pelimekaanisiin ominaisuuksiin. No Mans Skyn tapauksessa erot, joita brittiläinen kuluttajaviranomainen tarkasteli, olivat sekä toiminnallisia että kosmeettisia. Ensinnäkin kuluttajat olivat ilmoittaneet pelimaailmassa olevien rakennusten ulkonäössä olevan eroja suhteessa markkinoinnissa esitettyyn. Myös käyttöliittymän suunnittelussa ja aseiden käytössä oli joitakin kosmeettisia eroja. Myöskään tätä ei pidetty ASA:n mielestä merkityksellisenä erona markkinoinnin ja julkaistun pelin välillä. Kaiken kaikkiaan siis vaikuttaisi, että ainakin tässä tapauksessa markkinoinnissa esitetyn väitteen paikkansapitämättömyyden tulisi olla todella suuri, jotta sen katsottaisiin olevan tarkoitettulla tavalla virhe.

Unionin tuomioistuin on arvioinut kuluttajaoikeudellista vähäisen virheen käsitettä asiassa C-145/20. Päätöksen kohdan 88 mukaan käsitteen merkitys ja soveltamisala on määriteltävä sen tavanomaisen arkikielessä käytetyn merkityksen mukaisesti ottaen huomioon asiayhteys, jossa sitä käytetään, ja tavoitteet, joihin sillä lainsäädännöllä, jonka osa se on, pyritään. Korkeimman oikeuden ratkaisukäytännöstä on löydettävissä kaksi tapausta, joista kumpikaan ei koske digitaalista sisältöä, mutta joista on mahdollista vetää jonkinasteista analogiaa. Ilma-vesilämpöpumppua koskevassa tapauksessa KKO: 2015:24 virheen vähäisyyttä tulkittiin toisistaan poikkeavilla tavoin eri oikeusasteilla. Käräjäoikeus katsoi, että tuote vastasi markkinointimateriaalissa esitettyä, vaikka se ei ollutkaan soveltuva kuluttaja A:n käyttötarkoituksiin. Hovioikeus taas piti laitteen markkinointitietoja harhaanjohtavina ja katsoi, ettei A:n voitu edellyttää ennen kaupantekoa varautuneen näin merkittävään poikkeamaan ilmoitetun ja todellisen lämmön tuoton ja hyötysuhteen välillä. Vesi-ilmalämpöpumppu ei ollut vastannut ominaisuuksiltaan sitä, mitä voitiin katsoa sovitun. Myös korkein oikeus katsoi, että tällaista virhettä ei voida pitää

⁸⁵ IGN 2020.

⁸⁶ Reddit 2020.

⁸⁷ ASA Ruling on Valve Corporation and Hello Games Ltd t/a Steam, A16-351045

vähäisenä, vaan se on ollut vaikutukseltaan olennainen. Toinen vähäistä virhettä käsittelevä ratkaisu on KKO: 2009:61, jossa kaupan kohteena oli ratsastuskäyttöön hankittu hevonen, jolla paljastui kaupan jälkeen nivelrikko. Asiassa ratkaistavana oli pääasiassa se, oliko ostaja täyttänyt reklamaatiovelvoitteen kohtuullisessa ajassa. Käräjäoikeuden arvion mukaan hevosessa oli ollut virhe, kun sitä ei ollut voitu käyttää tähän tarkoitukseen. Sitä, että virhe ei ollut vähäinen, pidettiin riidattomana.

Kokonaisuutena vaikuttaa siltä, että virhettä, joka estää tavaran tavanomaisen käyttämisen, ei voida pitää vähäisenä. On siis selkeää, että ainakin täydellinen toimimattomuus sekä olennainen poikkeama siitä, mitä voidaan katsoa sovitun, katsotaan tällaiseksi vähäistä suuremmaksi virheeksi. Olennaista poikkeamaa pelien kohdalla ei kuitenkaan olla määritelty, minkä myötä myös tämän termin tarkka sisältö jää epäselväksi. Ratkaisematta jääkin, onko pelissä virhe, mikäli peli ei toimi luvutulla tavalla, vaan siinä on merkittäviä toiminallisia ongelmia esimerkiksi ruudunpäivitystaajuudessa ja yleisessä toiminnallisuudessa. Pelin täydellinen pelikelvottomuus ylittää tämän rajan selkeästi, kun taas tätä pienempiä poikkeamia sopimuksenmukaisuudesta arvioitaessa tulee ottaa huomioon, miten suurissa määrin virhe vaikuttaa pelikokemukseen kokonaisuutena arvioiden. Pohdittaessa pelien tehtävää ja tarkoitusta, on selkeä ero muihin ohjelmistoihin selkeä; toisin kuin useimmat tietokoneohjelmat, pelien tarkoitus on pääasiassa tuottaa ostajalleen iloa ja viihdettä.⁸⁸ Koska nämä ovat hyvin subjektiivisia tunteita, ei pelin voida arvioida olevan virheellinen vain siksi, että yksittäinen pelaaja ei saa siitä näitä tunteita. Sen sijaan arvioitaessa, onko pelin sisällössä virheen kynnyksen ylittäviä ongelmia, keskiössä tulisi olla se, toimiiko peli luvatuin tavoin niin, että se on käytettävissä nautinnollisella tavalla. Sovelluksen toistuva kaatuminen, toistuva kuvan jäätyminen tai hidastuminen tai toistuvat graafiset tai audiovisuaaliset sekä muut vastaavat tekniset ongelmat ovat omiaan tekemään kokemuksesta ei-nautinnollisen, minkä myötä peli ei täytä tarkoitustaan ja on näin virheellinen.

Cyberpunk julkaistiin ennen DSD:n voimaantuloa, jolloin digitaalista sisältöä ei vielä säännelty erikseen, vaan peliä käsiteltiin tavarankauppaa koskevien säännösten perusteella. Tapauksessa kehittäjä tarjosi sopimuksen purkua halukkaille, luvaten myös korjaavansa ilmi tulleet viat pelissä, toisin sanoen siis oikaisevansa sen sopimuksen mukaiseksi. Cyberpunkin kehittänyt CD Projekt Red (CDPR) onkin noudattanut tätä lupausta, ja peliin on sen julkaisun jälkeen tuotu useita ongelmia korjaavia päivityksiä. Seuraavassa luvussa käsitellään tarkemmin, miten nämä päivitykset näyttäytyvät oikeudellisesta näkökulmasta.

⁸⁸ Ahmed ym. 2021 s.1.

4. Peliin myöhemmin tehtävät muutokset

4.1 Elinkeinonharjoittajan mahdollisuus tehdä muutoksia

Pelit eivät nykyään pysy useinkaan julkaisua vastaavassa kunnossa, vaan niihin tehdään erilaisia muutoksia. Digisopimusdirektiivi tai kuluttajansuojalaki eivät anna tarkkaa määritelmää ”muutokselle”. Direktiiviin pohjautuva hallituksen esitys sai kritiikkiä myös siitä, että siinä jäävät epäselviksi elinkeinonharjoittajan mahdollisuudet muuttaa tarjoamaansa sisältöä tai palvelua yksipuolisesti ilman kuluttajan suostumusta. Epäselvänä pidettiin myös kuluttajan oikeutta purkaa sopimus, jos muutokset vaikuttaisivat kielteisesti kuluttajan mahdollisuuksiin käyttää sisältöä tai palvelua.⁸⁹ Näihin huomioihin on helppo yhtyä perustelujen jättäessä monet yksityiskohdat hyvin avoimiksi. Erityisen hankalaksi jää määrittellä, mikä olisi katsottava tarkoitettulla tavalla merkittäväksi muutokseksi. Tässä alaluvussa pyritään kuitenkin analysoimaan tarkemmin, miten näitä termejä voitaisiin käytännössä soveltaa.

Digisopimusdirektiivi ja KSL 5a-luku mainitsevat kolme tilannetta⁹⁰, joissa digitaaliseen sisältöön tai palveluun voidaan tehdä muutoksia sen jälkeen, kun kuluttaja on hankkinut sen.⁹¹ Nämä tilanteet ovat

1. Sisällön muuttaminen sopimuksenmukaiseksi eli sisällössä olevan virheen oikaisu
2. Turva- ja muut päivitykset, joilla pyritään ylläpitämään sisällön sopimuksenmukaisuutta
3. Muut elinkeinonharjoittajan tekemät muutokset

Huolimatta siis siitä, että tällaisten muutosten on direktiivin valmisteluvaiheessa arvioitu edesauttavan tuotteiden vanhentumista, niiden katsottiin direktiiviä valmisteltaessa pääsääntöisesti parantavan digitaalista sisältöä, minkä myötä näiden mahdollistamista pidettiin toivottavana kehityskulkuna.⁹²

Kuten edellä luvussa 3 todettiin, CD Projekt Red on Cyberpunkin julkaisun jälkeen pyrkinyt korjaamaan peliä päivitysten kautta. Oikeudellisesti on kuitenkin mielenkiintoista, millaisena instrumenttina tällaiset päivitykset tulisi tulkita. Samassa päivitystiedostossa kehittäjä tuo

⁸⁹ Oikeusministeriön julkaisuja, Mietintöjä ja lausuntoja 2021:33, s.17. Sopimuksen purkuoikeutta ja siihen liittyvää problematiikkaa käsitellään tarkemmin luvussa 5.

⁹⁰ Näistä kolmesta muutostilanteesta on säädetty KSL 5 a luvun 12 §, 19 § ja 27 §:ssä, ja näitä tullaan käsittelemään yksityiskohtaisesti seuraavissa alaluvuissa.

⁹¹ Farinha 2021, s.93-94.

⁹² Fauvarque-Cosson 2016, s.18.

nimittäin peliin useita elementtejä: ensinnäkin se sisältää korjauksia pelin koodiin, mikä korjaa sitä sopimuksenmukaiseksi. Toisaalta päivityksessä on lisätty peliin uutta sisältöä, kuten esi-
neitä ja tehtäviä. Tällöin kyseessä olisi muu muutos digitaaliseen sisältöön. Käytännössä kaikki
päivitykset sisältävät näitä elementtejä sekä usein myös turva- ja muita toiminnallisuutta edis-
täviä päivityksiä. Raja näiden kolmen välillä onkin melko häilyvä, mikä hankaloittaa tämän
arviointia ja tunnistamista. Oma mielenkiintonsa kohdistuu myös siihen, että pelaajalla ei ole
mahdollisuutta valita osia päivitystiedostosta, vaan tämän tulee hyväksyä se kokonaisuutena,
myös mahdolliset ei-toivotut muutokset mukaan lukien. Seuraavaksi tulen arvioimaan näiden
uusien säännösten käytännön soveltuvuutta ja vaikutuksia videopelialalla.

4.2 Muutos, jolla pyritään saattamaan digitaalinen sisältö sopimuksenmukaiseksi

Digisopimusdirektiivin 14 artiklan mukaan mikäli digitaalisessa sisällössä tai palvelussa on
virhe⁹³, kuluttajalla on oltava oikeus siihen, että digitaalinen sisältö tai digitaalinen palvelu saa-
tetaan sopimuksenmukaiseksi, paitsi jos tämä olisi mahdotonta tai aiheuttaisi elinkeinonharjoit-
tajalle kohtuuttomia kustannuksia, kun otetaan huomioon kaikki asiaan liittyvät olosuhteet, ku-
ten digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun arvo siinä tapauksessa, että virhettä ei olisi
sekä virheen merkittävyys.

Suomessa DSD:n artikla 14 on implementoitu KSL 5a luvun 19 §:llä.⁹⁴ 19 §:n mukaan kulutta-
jalla on oikeus vaatia virheen oikaisemista. Oikaisu tulee suorittaa kohtuullisessa ajassa ja siten,
ettei siitä aiheudu kuluttajalle kustannuksia taikka merkittävää haittaa ottaen huomioon digitaalisen
sisällön tai palvelun luonne ja se tarkoitus, jota varten kuluttaja hankki digitaalisen sisällön
tai palvelun. Pykälässä tai sen esitöissä ei määritellä tarkemmin, millaista aikamäärää tulisi pi-
tää kohtuullisena, vaan tämä jäänee tapauskohtaisen harkinnan piiriin.

Cyberpunk 2077-pelin julkaisu on nähdäkseni hyvä esimerkki tilanteesta. Kehittäjä CD Projekt
Red (CDPR) markkinoi peliä ominaisuuksilla, jotka puuttuivat lopullisesta pelistä, minkä li-
säksi peli ei toiminut luvutulla tavalla erityisesti vanhemmilla pelikonsoleilla, esimerkiksi
Playstation 4-konsolilla. Esiteltyjen ominaisuuksien voitiin kohtuudella olettaa sisältyvän myös
lopulliseen tuotteeseen, mikä on omiaan luomaan kuluttajille tiettyjä subjektiiivisia odotuksia⁹⁵.

⁹³ Virheen käsitettä on tulkittu edellä luvussa 3.

⁹⁴ HE 180/2021 s.79.

⁹⁵ Käsitelty edellä kohdassa 3.5.

Oikaisua oikeussuojakeinona käsitellään tarkemmin tutkimuksen luvussa 5. Se kuitenkin tuodaan esille myös tässä, sillä on olennaista ymmärtää sen olevan yksi perusteista, joiden perusteella peliin voidaan tehdä muutoksia.

4.3 Digitaalista sisältöä tai palvelua koskevat turva- ja muut sopimuksenmukaisuutta ylläpitävät päivitykset

Turvapäivityksistä ja muista sisällön ylläpitotarkoituksessa tehtävistä päivityksistä säännellään DSD:n 8 artiklan 2 kohdan implementoivassa KSL 5a:12 §:ssä, jonka mukaan:

Elinkeinonharjoittajan on huolehdittava siitä, että kuluttajalle tiedotetaan turva- ja muista päivityksistä, jotka ovat tarpeen digitaalisen sisällön tai palvelun säilyttämiseksi 10 §:ssä edellytetyn mukaisena, ja että ne toimitetaan kuluttajalle:

1) digitaalisen sisällön tai palvelun tyyppi ja tarkoitus sekä sopimuksen olosuhteet ja luonne huomioon ottaen kohtuullisen ajanjakson ajan, jos kyse on digitaalisen sisällön tai palvelun kertatoimituksesta tai useista erillisistä toimituksista;

2) sen ajanjakson ajan, jona digitaalista sisältöä tai palvelua toimitetaan kuluttajalle sopimuksen perusteella, jos kyse on digitaalisen sisällön tai palvelun jatkuvasta toimittamisesta pidemmän ajan kuluessa.

Jos elinkeinonharjoittaja on laiminlyönyt huolehtia 1 momentin mukaisista velvollisuuksistaan, digitaalisessa sisällössä tai palvelussa on virhe.

Jos kuluttaja ei asenna 1 momentin mukaisesti toimitettuja päivityksiä kohtuullisessa ajassa, elinkeinonharjoittaja ei vastaa yksinomaan kyseisen päivityksen puuttumisesta aiheutuvasta virheestä edellyttäen, että:

1) elinkeinonharjoittaja on ilmoittanut kuluttajalle päivityksen saatavuudesta ja siitä, mitä seurauksia päivityksen asentamisen laiminlyönnillä on; ja

2) päivityksen asentamatta jättäminen tai sen virheellinen asennus ei johdu kuluttajalle annetuista puutteellisista asennusohjeista.

Digitaalinen sisältö tai palvelu ei kuitenkaan ole tässä pykälässä tarkoitettulla tavalla virheellinen, jos kuluttajalle on nimenomaisesti annettu sopimuksen tekoajankohtana tieto siitä, ettei päivityksistä tiedoteta eikä niitä toimiteta 1 momentissa edellytetyllä tavalla ja kuluttaja on poikkeaman erikseen ja nimenomaisesti tällöin hyväksynyt.

Pykälän 1 momentissa määritellään selkeästi elinkeinonharjoittajalle kaksi velvoitetta. Ensimmäkin määritellyn kaltaisista päivityksistä on tiedotettava kuluttajille. Toiseksi elinkeinonharjoittajalla on velvollisuus toimittaa nämä päivitykset kuluttajille tilanteen mukaan joko sisällön tyyppi huomioon ottaen kohtuullisen ajan tai sopimuksessa sovitun ajanjakson verran.

Digisopimusdirektiivin perustelujen kohdan 47 mukaan kun on kyseessä digitaalinen sisältö tai digitaaliset palvelut, jonka tai joiden käyttötarkoitus on ajallisesti rajattu, velvollisuus tarjota päivityksiä on rajoitettava kyseiseen ajanjaksoon, kun taas muun tyyppisen digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun ollessa kyseessä aika, jona kuluttajalle olisi tarjottava päivityksiä, voisi vastata virheitä koskevan vastuun kestoa tai oltava sitä pidempi, mikä saattaa koskea erityisesti turvapäivityksiä. Jos kyse on digitaalisen sisällön tai palvelun kertatoimituksesta, tulee tarvittavia päivityksiä toimittaa kohtuullinen aika. Tyypillisesti kohtuullinen aika on tavaran käyttökä.⁹⁶ Videopelien kohdalla on kuitenkin nähdäkseni mahdotonta määritellä tarkkaa käyttökä. Peli ei kulu käytettäessä, eikä periaatteessa ole mitään sellaista ulkopuolista syytä, joka estäisi pelin pelaamisen tietyn aikamääreen jälkeen. Käytännössä tämä tarkoittaa, että elinkeinonharjoittajalla on velvollisuus tarjota kuluttajalle tarpeellisia päivityksiä niin pitkään, kuin peli on yleisesti saatavilla. Joskus peleissä olevat tietoturvariskit selviävät vasta vuosia sen julkaisun jälkeen. Juuri tällaisten tapausten varalta onkin kohtuullista velvoittaa elinkeinonharjoittajaa korjaamaan vakavia puutteita tässäkin tilanteessa. Hyvä esimerkki tällaisesta pitkällä aikavälillä ilmenevästä ongelmasta ilmeni keväällä 2022, jolloin pelialan mediassa uutisoitiin japanilaisen From Softwaren useissa peleissä olevasta haavoittuvuudesta, joka mahdollisti verkkopelissä pelaajalle rajatun pääsyn vastustajansa tietokoneeseen, mahdollistaen esimerkiksi haittaohjelmien asentamisen⁹⁷.

Hallituksen esityksen⁹⁸ mukaan digitaalisen sisällön tai digitaalisten palvelujen kohdalla tietoturva- ja muut päivitykset voivat olla tarpeellisia, jotta digitaalinen sisältö tai palvelu pysyy turvallisuudeltaan ja muilta ominaisuuksiltaan digitaalisen sisällön ominaisuuksia määrittelevässä 10 §:ssä edellytetyn mukaisena. Pykälässä säännellään nimenomaisesti digitaalisen sisällön tai palvelun säilyttämisen näkökulmasta tarpeellisista turva- ja muista päivityksistä. Mikäli elinkeinonharjoittaja ei täytä velvoitteitaan näiden välttämättömien päivitysten osalta, pykälän 2 momentin mukaan sisällössä on tällöin virhe. Mikäli sisällön tulkitaan olevan tällä tavoin

⁹⁶ HE 180/2021 vp, s.

⁹⁷ Flashpoint 2022.

⁹⁸ HE 180/2021 vp., s.75.

virheellistä, se oikeuttaa kuluttajan turvautumaan virhevastuusääntelyn oikeuttamiin oikeussuojakeinoihin, joista säädetään KSL 5a:17–25:ssä⁹⁹. Näiden säännösten mukaan kuluttaja saa vaatia virheen oikaisemista tai hinnanalennusta taikka purkaa sopimuksen sekä lisäksi vaatia vahingonkorvausta.

KSL 5a:12 3 momentin mukaan tilanteessa, jossa kuluttaja ei asenna 1 momentin mukaisesti toimitettuja päivityksiä kohtuullisessa ajassa, elinkeinonharjoittaja ei vastaa yksinomaan kyseisen päivityksen puuttumisesta aiheutuvasta virheestä tiettyjen edellytysten täytyessä. Tämän sanamuodon perusteella voidaan tulkita, että elinkeinonharjoittaja ei vastaa virheestä vain, jos kyseinen virhe johtuu vain ja ainoastaan siitä, että kuluttaja ei ole asentanut kyseistä päivitystä, jonka elinkeinonharjoittaja on saattanut saataville. Nähdäkseni tämä on kuluttajaa suosiva muotoilu, sillä voidaan olettaa olevan elinkeinonharjoittajalle hankalaa osoittaa virheen johtuvan ainoastaan yksittäisen päivityksen puutteesta.

Pykälän 4 momentin mukaan digitaalinen sisältö tai palvelu ei kuitenkaan ole virheellinen, jos kuluttajalle on nimenomaisesti annettu sopimuksen tekoajankohtana tieto siitä, ettei päivityksistä tiedoteta eikä niitä toimiteta 1 momentissa edellytetyllä tavalla ja kuluttaja on poikkeaman erikseen ja nimenomaisesti tällöin hyväksynyt.

Kuluttajariitalautakunnan ratkaisu Dnro 1494/36/10, annettu 21.4.2011 käsittelee tämän tutkielman kannalta relevanttia tilannetta vanhan lain voimassaoloaikana.

PlayStation 3-pelikonsolista poistettiin tuki Linux-käyttöjärjestelmälle. Myyntihetkellä luvattiin, että konsoli tukee Linuxia ja internet-pelaamista. Päivityksen asentamisella menettää Linux-option. Jos päivitystä ei asenna, menettää internet-pelaamismahdollisuuden. K joutuu ostamaan joko uuden tietokoneen tai pelikonsolin korvaamaan puuttuvaa toiminnallisuutta.

K osti 6.6.2010 uuden pelikonsoliin tarkoitetun pelin, mutta peli ei toiminut päivittämättömässä konsolissa. Hän sai virheilmoituksen, jossa kehoitettiin päivittämään järjestelmä. Peli maksoi 45 euroa.

Ratkaisussa kyse on virhevastuusta tilanteessa, jossa pelikonsolin päivitys poisti sen käyttöjärjestelmästä joitakin kuluttajalle tärkeitä ominaisuuksia, kun taas se, että kuluttaja jättäisi laitteen päivittämättä, estäisi konsolin verkko-ominaisuuksien hyödyntämisen, mikä rajoittaisi sen

⁹⁹ Ks. tarkemmin luku 5.

käyttömahdollisuuksia merkittävässä määrin. Nykyisessäkin lainsäädännössä tilannetta ei tulkittaisi 5a luvun kautta, vaan siihen sovellettaisiin 5 luvun määritelmää digitaalisia ominaisuuksia sisältävästä tavarasta. Pelikonsolin valmistaja Sonyn lausuman mukaan valmistaja julkaisi 1.4.2010 PlayStation 3-pelikonsolin järjestelmäpäivityksen 3.21. Tämän päivityksen asennus poisti Other OS-toiminnon joistakin pelikonsolimalleista. Jos kuluttajat eivät asentaneet uutta päivitystä, pelikonsolin toiminnallisuus heikkeni, sillä kuluttajat eivät pystyneet tämän jälkeen rekisteröitymään pelikonsolilla verkkoon ja käyttämään sellaisia verkon toimintoja, jotka vaativat rekisteröitymisen. Ilman päivitystä pelikonsolissa ei voinut myöskään käyttää Blu-ray levyjä, jotka vaativat kyseisen 3.21 päivityksen tai sitä uudemman päivityksen. Ilman päivitystä ei voitu ottaa käyttöön mediapalvelimeen tallennettuja tekijänoikeuksilla suojattuja videoita eikä saada uusia toimintoja tai parannuksia, jotka ovat kyseisessä tai uudemmista päivityksissä.

Kuluttaja on yhtiön mukaan ostaessaan pelikonsolin hyväksynyt PlayStation 3:a koskevan käyttöoikeussopimuksen. Käyttöoikeussopimuksen mukaan valmistaja saattaa ajoittain toimittaa pelikonsoliin päivityksiä, tuoteparannuksia tai palveluja varmistaakseen järjestelmän asianmukaisen toiminnan. Jotkin palvelut saatetaan toimittaa automaattisesti käyttäjän ollessa verkossa ilman ilmoitusta. Tällaisia palveluita voivat olla esimerkiksi päivitykset tai tarkistettut asetukset ja ominaisuudet, jotka saattavat estää pääsyn luvattomaan tai laittomasti hankittuun sisältöön tai valtuuttamattomien laitteiden tai ohjelmien käytön pelikonsolin yhteydessä.

Pelikonsolin lanseerauksen jälkeen siihen oli ratkaisuun mennessä suoritettu 33 järjestelmän ohjelmapäivitystä. Vaikka päivityksiä käytetään usein toiminnallisuuden parantamiseksi, tässä tapauksessa valmistaja oli katsonut välttämättömäksi Other OS-toiminnon katkaisemisen konsolin eheyden suojelemiseksi, sillä muuten se olisi mahdollistanut piraattiohjelmien mahdollisen tuotannon. Toimenpiteen tavoitteena on siis ollut ohjelmiston ylläpito, josta kuitenkin tosiasiallisesti aiheutuu vahinkoa kuluttajalle.

KRIL ratkaisi asian kuluttajan hyväksi, todeten, että Other OS-toiminnon poistaminen heikentää pelikonsolin ominaisuuksia tavalla, jonka myötä kuluttaja on oikeutettu hinnanalennukseen. Lautakunta totesi ratkaisussa, että sen käsityksen mukaan PlayStation 3-pelikonsoleita, joissa on ollut kyseisen kaltaisia järjestelmäpäivitysongelmia, on myyty Suomessa vuosien 2007–2010 aikana. Edelleen lautakunnan käsityksen mukaan pelikonsolien hinnat olivat laskeneet edellä mainittuna aikana huomattavasti. Myös pelikonsolien ominaisuudet olivat parantuneet. Näin ollen hinnanalennuksen määrää harkittaessa oli otettava huomioon myös ostajan tavarasta saama käyttöhyöty, laitteen ikä sekä alkuperäinen ostohinta ilman pelejä ja tarvikkeita. Nämä

asiat huomioiden KRIL arvioi kohtuullisen hinnanalennuksen määräksi 100 euroa, kun kuluttajan alkuperäinen vaatimus oli ollut 150 euroa.

Mielenkiintoinen kohta ratkaisua on se, että valmistajan mukaan kuluttaja on ostaessaan tuotteen hyväksynyt käyttöoikeussopimuksen, jolla valmistaja voi levittää uusia päivityksiä verkon kautta myös ilman kuluttajan erillistä suostumusta. Lautakunta kuitenkin katsoi, että kuluttajan kuluttajansuojalain nojalla myönnettyjä oikeuksia ei voida rajoittaa sillä, että kuluttaja on ostaessaan tuotteen hyväksynyt tuotetta koskevan käyttöoikeussopimuksen. Tämä on linjassa myös nykyisessä kuluttajansuojalaissa ilmaistun lähtökohdan kanssa, jonka mukaan laista kuluttajan vahingoksi poikkeava sopimusehto on mitätön.

4.4 Muut kuin välttämättömät digitaalisen sisällön muutokset

DSD:ssä muita kuin välttämättömiä muutoksia digitaaliseen sisältöön tai palveluun säännellään 19 artiklassa, joka on Suomessa implementoitu KSL 5a 27 §:llä:

Kun kyse on digitaalisen sisällön tai palvelun toimittamisesta pidemmän ajan kuluessa, elinkeinonharjoittajalla on oikeus muuttaa digitaalista sisältöä tai palvelua muutoin kuin siltä osin, kuin se on välttämätöntä digitaalisen sisällön tai palvelun säilyttämiseksi virheettömänä, jos:

- 1) sopimuksessa on sovittu elinkeinonharjoittajan oikeudesta yksipuolisesti muuttaa digitaalista sisältöä tai palvelua sopimuksessa yksilöidystä perustellusta syystä;
- 2) muutoksesta ei aiheudu kuluttajalle lisäkustannuksia; ja
- 3) kuluttajalle ilmoitetaan muutoksesta selvällä ja ymmärrettävällä tavalla.

Jos 1 momentissa tarkoitettu muutos vaikuttaa kielteisesti kuluttajan mahdollisuuksiin päästä digitaaliseen sisältöön tai palveluun tai käyttää sitä, kuluttajalle on toimitettava hyvissä ajoin pysyvällä tavalla tieto muutoksen ominaisuuksista ja ajankohdasta sekä 3 momentin mukaisesta oikeudesta purkaa sopimus tai mahdollisuudesta säilyttää digitaalinen sisältö tai palvelu muuttumattomana. Tieto on toimitettu pysyvällä tavalla, jos se on toimitettu henkilökohtaisesti kirjallisesti tai sähköisesti siten, että vastaanottaja voi tallentaa ja toisintaa tiedot muuttumattomina.

Jos digitaalisen sisällön tai palvelun muuttaminen vaikuttaa kielteisesti kuluttajan mahdollisuuksiin päästä digitaaliseen sisältöön tai palveluun tai käyttää sitä, kuluttajalla on oikeus purkaa sopimus maksutta 30 päivän kuluessa muutosta koskevan tiedon

vastaanottamisesta tai siitä, kun elinkeinonharjoittaja on muuttanut digitaalista sisältöä tai palvelua, sen mukaan, kumpi näistä ajankohdista on myöhäisempi. Oikeutta purkaa sopimus ei kuitenkaan ole, jos muutoksen kielteinen vaikutus on vähäinen. Oikeutta purkaa sopimus ei ole myöskään silloin, kun elinkeinonharjoittaja on antanut kuluttajalle ilman lisämaksua mahdollisuuden säilyttää digitaalinen sisältö tai palvelu muuttumattomana ja digitaalinen sisältö tai palvelu säilyy tässä luvussa edellytetyn mukaisena.

Jos kuluttaja purkaa sopimuksen 3 momentin perusteella, purkamiseen sovelletaan, mitä 24–26 §:ssä säädetään.

Loos esittää, että artiklassa 19 esitetyt kriteerit toteuttavat tavoitetta kodifoida oikeuskäytännössä sopimusehtodirektiivin tulkinnan myötä syntyneitä periaatteita. Esimerkiksi Unionin tuomioistuimen ratkaisun C-92/11 kohdassa 53 todetaan, että tiukat edellytykset, jotka koskevat kuluttajille sekä hankintasopimuksen tekovaiheessa että sopimusta täytäntöön pantaessa annettavia tietoja, jotka liittyvät elinkeinonharjoittajan oikeuteen muuttaa sopimusehtoja yksipuolisesti, heijastavat molempien sopimuspuolten intressien vertailua. Elinkeinonharjoittajan oikeutettua intressiä varustautua olosuhteiden muutosta vastaan vastaa kuluttajan yhtä oikeutettu intressi yhtäältä tietää ja voida ennakoida, mitä seurauksia tällainen muutos voisi tulevaisuudessa hänelle aiheuttaa, ja toisaalta tällaisessa tilanteessa olla tietoinen seikoista, joiden perusteella hän voi reagoida uuteen tilanteeseensa mahdollisimman tarkoituksenmukaisesti. Loos ja Luzak ovat esittäneet, että sopimusehtojen yksipuolista muuttamista koskevien argumenttien tulisi soveltua myös digitaalisen sisällön tai palvelun itsensä muuttamiseen. Vaikka onkin totta, että tilanteet eivät ole tosiasiallisesti täysin verrattavissa toisiinsa, voitaneen kuluttajan mahdollisuutta olla tietoinen ja kykenevä reagoimaan mahdollisiin muutoksiin itsessään suojattavana arvona.¹⁰⁰

Hallituksen esityksen pykälää koskevien perustelujen mukaan johtuen siitä, että digitaaliset sisällöt ja palvelut ovat jatkuvasti kehittyviä, pitempiketoisissa sopimuksissa digitaalisen sisällön tai palvelun muuttaminen saattaa olla usein hyödyllistä myös kuluttajille. Pykälässä säädetään näin edellytyksistä, joiden vallitessa tällaiset muut kuin välttämättömät muutokset ovat sallittuja. Merkillepantavaa on, että kun 12§:ssä kyse oli elinkeinonharjoittajaa sitovasta velvollisuudesta, 27 §:ssä on kyseessä selkeästi elinkeinonharjoittajalle annettu oikeus muuttaa sisältöä tiettyjen kriteerien täytyessä. Perusteluna muutosten sallimiselle mainitaan tässä nimenomaisesti kuluttajan muutoksista saama hyöty. Edellytyksenä kuitenkin on, että

¹⁰⁰ Loos – Luzak 2016, s.10-11.

sopimuksessa sallitaan tällainen muutos ja määrätään sitä koskevasta perustellusta syystä, jollaisista esimerkkeinä mainitaan digisopimusdirektiivin johdanto-osan 75 kappaleeseen viitaten digitaalisen sisällön tai palvelun mukauttaminen uuteen tekniseen ympäristöön tai käyttäjämäärän kasvuun¹⁰¹.

Jokaista muutosta ja sen vaikutusta tiettyyn kuluttajaan tulisikin arvioida tapauskohtaisesti: jotkin muutokset digitaaliseen sisältöön koskettavat koko sen käyttäjäkuntaa, kun taas jotkin muutokset ovat hyvinkin kohdennettuja, koskien mahdollisesti vain yhtä kuluttajaa.¹⁰² Yhtenä mahdollisena esimerkkinä tällaisesta yksittäiseen käyttäjään kohdennetusta muutoksesta voidaan nostaa esille teoreettinen tilanne, jossa MMO¹⁰³-pelin kehittäjä sekä sen palvelinten ylläpitäjä vastaanottaa valituksia siitä, että tietty pelaaja on käyttänyt lisenssisopimuksen ehtojen vastaisia menetelmiä hankkiakseen pelin sisäisen esineen. Varmistettuaan väitteen oikeellisuuden kehittäjä poistaa kyseisen esineen tämän pelaajan käyttäjätilitä. Tällöin peliin on tehty KSL 5a:27 mukainen muu muutos, joka koskee yksittäistä pelaajaa. Muutokselle on tällöin perusteltu syy siinä, että pelaaja rikkoi lisenssisopimuksen ehtoja hankkiakseen poistetun esineen. Muutoksesta ei myöskään aiheudu pelaajalle lisäkustannuksia. Sopimuksessa tulee kuitenkin selkeästi olla ilmaistuna pelinkehittäjän mahdollisuus tehdä muutoksia, minkä lisäksi pelaajalle tulee tilanteessa ilmoittaa tehdystä muutoksesta.

Pykälän soveltamisen kannalta ensisijainen kysymys on selvittää, mitä tarkoitetaan sisällön tai palvelun toimittamisella pidemmän ajan kuluessa. DSD:n perustelujen kohdassa asia määritellään seuraavasti:

Digitaalista sisältöä tai digitaalisia palveluja voidaan myös toimittaa kuluttajille jatkuvasti pidemmän ajan kuluessa. Jatkuviin toimituksiin voi kuulua tapauksia, joissa elinkeinonharjoittaja saattaa digitaalisen palvelun kuluttajien saataville määrätyksi tai määräämättömäksi ajaksi, kuten kaksivuotinen pilvitalennussopimus tai toistaiseksi voimassa oleva sosiaalisen median alustan jäsenyys. Tämän luokan ominaispiirre on, että digitaalinen sisältö tai digitaalinen palvelu on kuluttajan saatavilla tai hänen käytettävissään ainoastaan määräaikaisen sopimuksen voimassaoloaikana tai niin kauan, kuin toistaiseksi voimassa oleva sopimus on voimassa. Näin ollen on perusteltua, että elinkeinonharjoittajan olisi tällaisissa tapauksissa oltava vastuussa ainoastaan virheistä, jotka ilmevät tämän ajanjakson aikana. Sen, että kyseessä on jatkuva toimitus, ei välttämättä

¹⁰¹ HE 180/2021 s.84.

¹⁰² Farinha 2021, s.92.

¹⁰³ Massive multiplayer online, suomeksi usein myös massiivimoninpeli, on internetin välityksellä tietokoneilla tai pelikonsoleilla pelattava videopeli, johon osallistuu samanaikaisesti erittäin suuri määrä pelaajia.

tarvitse edellyttää toimituksia pitkällä aikavälillä. Joitakin tapauksia, kuten videon suoratoisto verkossa, olisi pidettävä pidemmän ajan kuluessa tapahtuvana jatkuvana toimituksena audiovisuaalisen tiedoston varsinaisesta kestoista riippumatta. Tapauksia, joissa digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun tietyt osat ovat saatavilla ajoittain tai useaan otteeseen määräaikaisen sopimuksen voimassaoloaikana tai niin kauan, kuin toistaiseksi voimassa oleva sopimus on voimassa, olisi myös pidettävä pidemmän ajan kuluessa tapahtuvana jatkuvana toimituksena, esimerkiksi kun sopimuksen mukaan virustorjuntaohjelmistoa voidaan käyttää vuoden ajan ja sitä päivitetään automaattisesti tänä ajanjaksona kunkin kuukauden ensimmäisenä päivänä tai kun elinkeinonharjoittaja tekee päivityksiä aina, kun digitaaliseen peliin on saatavilla uusia ominaisuuksia ja digitaalinen sisältö tai digitaalinen palvelu on kuluttajien saatavilla tai käytettävissä vain määräaikaisen sopimuksen voimassaoloaikana tai niin kauan, kuin toistaiseksi voimassa oleva sopimus on voimassa.

5a lukua koskevassa hallituksen esityksessä¹⁰⁴ siteerataan tätä kohtaa, huomioiden erityisesti se, että toimittamisen tulkinta pykälässä tarkoitetuksi digitaalisen sisällön tai palvelun toimittamiseksi jatkuvasti pidemmän ajan kuluessa ei edellytä, että toimittamisen tulisi tapahtua pitkällä aikavälillä. Digitaalisten pelien päivitykset mainitaan nimenomaisesti tässä kohdassa, minkä myötä kohdan soveltaminen niihin vaikuttaa selkeältä. Mitä tulee kohdan tarkkaan sanamuotoon, voidaan huomata, että se asettaa hyvin selkeän vaatimuksen siitä, että digitaalinen sisältö tai digitaalinen palvelu on kuluttajien saatavilla tai käytettävissä vain määräaikaisen sopimuksen voimassaoloaikana tai niin kauan, kuin toistaiseksi voimassa oleva sopimus on voimassa. Kuten yllä on esitetty, pelit myydään lähtökohtaisesti toistaiseksi voimassa olevilla käyttöoikeussopimuksilla, minkä myötä myös tämä kriteeri täyttyy¹⁰⁵.

On hyvä huomata, että päivityksillä voidaan tehdä hyvin erityyppisiä muutoksia. Nämä voivat liittyä pelin sisäiseen tasapainoon esimerkiksi heikentämällä tai vahvistamalla jotakin pelihahmon kykyä. Toisaalta päivityksellä voidaan myös poistaa elementtejä peleistä.

Momentin 2 kohdan mukaan yhtenä edellytyksenä muutoksille on, että muutoksesta ei aiheudu kuluttajalle lisäkustannuksia. Tämän voidaan olettaa viittaavan suoriin kustannuksiin, eli nimellisesti siihen, että muutos ei saa olla vastikkeellinen. Koska lisäkustannuksia ei kuitenkaan määritellä tarkemmin, jää kohta hyvin avoimeksi siltä osin, koskeeko se myös mahdollisia välillisiä kustannuksia. Pelien kohdalla esimerkkinä päivitys itsessään on maksuton, mutta saattaa

¹⁰⁴ HE 180/2021 s.77.

¹⁰⁵ Samoin on arvioinut Fauvarque-Cosson 2016, s.23.

muuttaa pelin sisältöä tavalla, jonka myötä ainoa tapa edetä siinä on ostaa maksullinen paketti tai esine. Oikeudellisesti tästä kuitenkin tulee selkeästi ongelma, mikäli päivitys estäisi pelissä ennestään olevan sisällön pelaamisen. Useimmiten mallissa uusi sisältö itsessään edellyttää ostoksia, kun taas pelissä ennestään ollutta sisältöä on mahdollista pelata entiseen tapaan. Kiinnostava kysymys, johon laki ei anna suoraa vastausta, on kuitenkin se, muodostaako kuitenkin myös tällainen tilanne tosiasiaa lisäkustannuksia. Peliin tehtävä päivitys tuo peliin itseensä uutta sisältöä, muuttuen osaksi peliä. Eikö lisäsisällön ostaminen uuden sisällön suorittamisen ehtona tällöin ole lisäkustannus, mikäli tämän sisällön läpäisy de facto edellyttää rahankäyttöä? Vaikka näin ajateltaisiin, ei tämänkään todistaminen ole helppoa.

Edellytyksenä 3 kohdan mukaan on, että kuluttajalle ilmoitetaan muutoksesta selvällä ja ymmärrettävällä tavalla. Tätä ei olla HE:ssä määritelty, mutta digisopimusdirektiivin kohta 76, joka kohdalla implementoidaan, määrittelee ilmoitustavan kriteerin olevan tapa, joka mahdollistaa tiedon tallentamisen pysyvän välineen avulla. Direktiivin mukaan kuluttajan olisi voitava pysyvän välineen avulla tallentaa tiedot niin pitkäksi aikaa, kuin on tarpeen, jotta voidaan suojella kuluttajan etuja, jotka liittyvät hänen ja elinkeinonharjoittajan väliseen sopimussuhteeseen. Tällaisiin välineisiin olisi kuuluttava erityisesti paperi, DVD-levyt, CD-levyt, muistitikut, muistitikortit ja kovalevyt sekä sähköposti. On epätodennäköistä, että pelinkehittäjä lähettäisi pelaajille erikseen mitään yllä mainituista fyysisistä tallennusvälineistä. Realistisin vaihtoehto lienee sähköposti. Elinkeinonharjoittajalle mieluisin tapa olisi todennäköisesti lisätä tieto muutoksesta pelin sisäisenä ilmoituksena, mutta tämä ei oletettavasti täyttäisi yllä mainittua pysyvyyden kriteeriä.

KSL 5a:27 2 momentin mukaan tilanteessa, jossa muutos vaikuttaa kielteisesti kuluttajan mahdollisuuksiin päästä digitaaliseen sisältöön tai palveluun tai käyttää sitä, kuluttajalle tulee toimittaa hyvissä ajoin pysyvällä tavalla tieto muutoksen ominaisuuksista ja ajankohdasta sekä oikeudesta purkaa sopimus 3 momentin mukaisesti tai mahdollisuudesta säilyttää digitaalinen sisältö tai palvelu muuttumattomana.¹⁰⁶

4.5 Pelialalla käytettyjen muutoksia koskevien EULA-ehtojen kuluttajansuojalain mukaisuus

Pelien olemus digitaalisena sisältönä sisältää kuluttajalle jatkuvan riskin siitä, että sisältö, josta tämä on maksanut, poistetaan tältä. Kuluttaja ei omista sanan perinteisessä merkityksessä

¹⁰⁶ HE 180/2021 s.84–85.

ostamiaan pelejä tai niihin ostamaansa sisältöä, vaan tätä omistajuutta säännellään keskivertokuluttajalle hyvin hankalasti ymmärrettävissä olevilla lisensointisopimuksilla. Peliyhtiöille on tyyppillistä sisällyttää pelin käyttöehtoihin lauseke, jonka mukaan yhtiöllä on oikeus milloin tahansa lisätä tai poistaa pelin sisältöä. Pelinkehittäjät ovat adoptoineet osaksi mallia uuden sisällön lisäyksen toiseksi puoleksi vanhan sisällön poistamisen. Tätä on toisaalta perusteltu pelin viemän tilan kohtuullisena pitämisenä. Toisaalta taas tämä on looginen seuraus pelien toimintamallista; Uuden sisällön tulee olla ”parempaa” kuin vanhan, mikä tekee ajan myötä vanhasta sisällöstä vanhentunutta. Tämä voidaan nähdä suunnitellun vanhenemisen ajamana dynaamisena kehityksenä, joka tapahtuu lokalisoidusti pelin sisäisessä mikrotaloudessa.

Elinkeinonharjoittajien EULA-ehdot¹⁰⁷ sisältävät kohtia, joissa säännellään kehittäjän oikeuksia tehdä erilaisia muutoksia peleihin. KSL 5a:27 sanamuoto edellyttää, että sopimuksessa on sovittu elinkeinonharjoittajan oikeudesta yksipuolisesti muuttaa digitaalista sisältöä tai palvelua sopimuksessa yksilöidystä perustellusta syystä. Avoimeksi jää kuitenkin kysymys siitä, miten tulisi suhtautua alalla yleisesti käytettyyn ehtoon, jonka mukaan sisältöä voidaan muuttaa mistä tahansa syystä tai ilman syytä. Lienee selkeää, ettei tällainen ehto ole sellaisenaan pätevä, mutta onko elinkeinonharjoittajan tällaisen sopimuskohdan perusteella mahdollista tehdä silti muutoksia, mikäli yksilöidysti perustelee tehdyt muutokset, vai tulisiko sopimustekstiä muokata laissa edellytetyyn muotoon, jotta sillä olisi minkäänlaisia oikeusvaikutuksia?

Esimerkkeinä näistä alalla käytettävistä lisenssiehdoista käsitellään tässä tutkimuksessa Epic Gamesin Fortnite-pelin ehtoja, Euroopan toiseksi suurimman videopelien kehittäjän ja julkaisijan, Ubisoft Entertainment SA:n (Ubisoft) käyttämiä ehtoja sekä suomalaista mobiilipeliyhtiö Supercell OY:n sopimusehtoja. Näiden valintojen taustalla on näiden yritysten asemat alan suurimpiin kuuluvina toimijoina. Yhtiöt ovat valikoituneet myös mahdollisimman suuren kattavuuden saavuttamiseksi, sillä Epic toimii esimerkkinä GaaS-mallia hyödyntävän peliyhtiön ehtokäytännöstä, Ubisoft perinteisempää mallia edustavana yhtiönä, kun taas Supercell on

¹⁰⁷ Pohdittaessa ehtojen esittämistä ennen ostopäätöksen tekoa, voidaan havaita, että esimerkiksi Playstation Storella ehdot eivät ole nähtävillä. Tuotesivulla esitellään Sonyn käyttöehdot, mutta ei kehittäjän lisenssisopimuksen ehtoja. Nämä tulevat ilmi vasta pop upissa, joka ilmaantuu sen jälkeen kun kuluttaja on jo maksanut pelistä. Verrattuna taas Valven ylläpitämään Steam-alustaan voidaan huomata, että jälkimmäisessä on suora linkki pelin kehittäjien ehtoihin, koska kuluttajansuojalain mukaan kuluttajalla tulee oikeus olla oikeus tutustua näihin ehtoihin ennen ostopäätöstä. Tämä on siis tilanne silloin kun kuluttaja ostaa näitä konsolin sisäisen kaupan kautta, minkä voidaan olettaa olevan kuitenkin yleisin tapa tehdä näitä ostoksia. Kuitenkin käytettäessä Playstation Storella tietokoneella, pelin myyntisivulla saattaa olla linkki ehtoihin. Esimerkiksi EA:n pelien kohdalla oli linkki, kun taas Ubisoftin kohdalla nämä eivät ole näkyvissä. Myöhemmässä tutkimuksessa voidaan tarkemmin analysoida päällekkäisyyksiä lainsäädännössä etukäteistietojen osalta. KSL2 luku määrittelee tiedot, jotka elinkeinonharjoittajan tulee ennen myyntiä antaa. Lisäksi verkossa toimivalta alustalta tehty ostos on etämyyntiä, mitä koskevia tiedonantovelvoitteita säännellään erikseen esimerkiksi luvun 9 sekä 24 §:ssä.

otettu mukaan arviointiin sekä sen suomalaisuuden takia että kattamaan myös mobiilipeli-markkinat. On tarpeen korostaa, että nämä yritykset eivät erotu ehdoillaan alan muista toimijoista, vaan tavoitteena on nimenomaisesti esitellä ja analysoida alan keskiverotoimijan käyttämiä sopimusehtoja. On myös kohtuullista olettaa, että alan pienemmät toimijat todennäköisesti laativat omat ehtonsa seuraten alan suurien toimijoiden näyttämää mallia. Analysoitaviksi otetut ehdot koskevat nimenomaisesti yhtiöiden oikeutta muuttaa sisältöä sen hankinnan jälkeen sellaisina, kuin ne ovat voimassa tammikuussa 2023¹⁰⁸. Peliin ja sen sisältöön tehtäviä muutoksia säännellään Ubisoftin EULAssa¹⁰⁹ seuraavasti:

8. IRTISANOMINEN.

Tämä lisenssisopimus tulee voimaan tuotteen osto-, lataus- tai käyttöpäivästä, sen mukaan mikä niistä tapahtuu ensin, ja on voimassa siihen saakka, kun se irtisanotaan siinä mainittujen ehtojen mukaisesti. Sinä voit ja UBISOFT (tai sen lisensoijia) voi irtisanoa tämän lisenssisopimuksen milloin tahansa mistä tahansa syystä. UBISOFTin irtisanominen tulee voimaan, (a) kun saat siitä ilmoituksen tai (b) kun (mahdollinen) UBISOFT-käyttäjätilisi lakkautetaan tai (c) kun UBISOFT päättää lakkauttaa tuotteen tarjonnan ja/tai tuen. Lisenssisopimus raukeaa automaattisesti, jos jätät noudattamasta jotain sen lauseketta tai ehtoa. Mistä tahansa syystä tapahtuneen irtisanomisen jälkeen sinun on välittömästi poistettava tuotteen asennus ja tuhottava kaikki hallussasi olevat tuotteen kopiot.

9. MUUTOKSET LISENSSISOPIMUKSEEN TAI TUOTTEESEEN

UBISOFT voi muuttaa tuotetta mistä tahansa syystä tai ilman erityistä syytä, milloin tahansa omasta päätöksestään, erityisesti teknisistä syistä, esimerkkeinä päivitykset, ylläpitotoimenpiteet ja/tai nollaukset tuotteen parantamiseksi ja/tai optimoimiseksi. Hyväksyt sen, että tuote voi asentaa tai ladata muutokset automaattisesti. Hyväksyt sen, että UBISOFT saattaa keskeyttää tuotteen aiempien versioiden tuen ilmoitettuaan päivitetyn version saatavilla olosta. UBISOFTin kanavakumppaneilla ja yhteen liittyneillä palvelutarjoajilla ei ole velvoitetta tarjota ylläpitoa tai asiakastukea tuotteelle. UBISOFT varaa lisäksi oikeuden muuttaa 1 §:ssä tarkoitettuja käyttäytymissääntöjä tuotteen käytön rajoittamiseksi.

¹⁰⁸ Tarkemmin videopelien lisensointiin liittyvistä, immateriaalioikeudellisista kysymyksistä esim. Lindfors 2020.

¹⁰⁹ Ubisoftin EULA, virallinen suomenkielinen versio.

Vertailukohtana taas Epic Gamesin ehdoissa¹¹⁰ todetaan seuraavaa;

4. Updates and Patches

Epic may provide patches, updates, or upgrades to the Software that must be installed in order for you to continue to use the Software or Services. Epic may update the Software remotely without notifying you, and you hereby consent to Epic applying patches, updates, and upgrades. Epic may modify, suspend, discontinue, substitute, replace, or limit your access to any aspect of the Software or Services at any time. You acknowledge that your use of the Software or Services does not confer on you any interest, monetary or otherwise, in any aspect or feature of the Software or Services, including but not limited to (where applicable) any in-game rewards, trophies, achievements, character levels, Game Currency, or Content. You also acknowledge that any character data, game progress, game customization or other data related to your use of the Software or Services may cease to be available to you at any time without notice from Epic, including without limitation after a patch, update, or upgrade is applied by Epic. Epic does not have any maintenance or support obligations with respect to the Software or Services.

Viimeisenä esille nostetaan Supercellin¹¹¹ käyttämä sopimusehto:

5. Updates to the Service

You understand that the Service is an evolving one. Supercell may require that you accept updates to the Service and to Supercell's games you have installed on your device or computer. You acknowledge and agree that Supercell may update the Service and Supercell games, with or without notifying you. You may need to update third party software from time to time in order to receive the Service and play Supercell games.

Verrattaessa Supercellin ehtoja muihin yllä oleviin yrityksiin, voidaan huomata joitakin selkeitä eroja. Ensinnäkin Supercellin sopimus on selkeästi otsikoitu palvelusopimukseksi. Suurimpana ongelmana Supercellin ehdoissa on nähdäkseni kohta, jonka mukaan palvelua voidaan päivittää ilman ilmoitusta kuluttajalle, mikä on ristiriidassa KSL 5a:27.1 3 kohdan kanssa. Myös Supercellin kohdalla voidaan pitää ongelmallisena, että kaikki muutokset sisällytetään termin ”päivitys” alle. Myös mobiilipelejä koskevat monet samoista ilmiöistä, joita on käsitelty yllä, kuten pelin sisäisten ostosten yleisyys ja merkitys.

¹¹⁰ Fortnite-pelin EULA

¹¹¹ Supercellin EULA

Näistä ehdoista voidaan poimia useita kohtia analysoitavaksi. Ensinnäkin yllä olevissa ehdoissa todetaan, että yrityksellä on oikeus muuttaa tuotetta mistä tahansa syystä tai ilman erityistä syytä, milloin tahansa omasta päätöksestään. Verratessa tätä KSL 5a:27 1 momentin 1 kohtaan voidaan havaita ristiriita tämän ehdon ja lain välillä. Kun kyse on digitaalisen sisällön tai palvelun toimittamisesta pidemmän ajan kuluessa, sopimuksen muuttamisen edellytyksenä on KSL 5a:27 1 momentin 1 kohdan mukaan, että sopimuksessa on sovittu elinkeinonharjoittajan oikeudesta yksipuolisesti muuttaa digitaalista sisältöä tai palvelua sekä määrätty muutosta koskevasta perustellusta syystä. Tämän tavoitteena voidaan katsoa olevan estää elinkeinonharjoittajan mielivaltaiset muutokset. Direktiivin englanninkielisessä versiossa artikkelissa 19 käytetään termiä ”valid reason”, ranskaksi taas ”une raison valable”, joista molemmat kääntyvät perustellun syyn sijaan paremminkin päteväksi syyksi. Näissä termeissä on nähdäkseni selkeä sävyero, jossa pätevä syy asettaa korkeamman vaatimustason annetulle perustelulle.

Toiseksi ehdoissa ilmoitetaan, että nämä muutokset voidaan tehdä ilman etukäteistä ilmoitusta kuluttajalle. KSL 5a:27 1 momentin 3 kohdassa taas edellytetään, että kuluttajalle ilmoitetaan muutoksista selvällä ja ymmärrettävällä tavalla. Lisäksi pykälän 2 momentin mukaan muutokset, jotka vaikuttavat kielteisesti kuluttajan mahdollisuuksiin päästä digitaaliseen sisältöön tai palveluun tai käyttää sitä, edellyttävät, että kuluttajalle on hyvissä ajoin toimitettava pysyvällä tavalla tieto muutoksen ominaisuuksista ja ajankohdasta sekä 3 momentin mukaisesta oikeudesta purkaa sopimus tai mahdollisuudesta säilyttää digitaalinen sisältö tai palvelu muuttumattomana. Tällaista ilmoitusta ei kuitenkaan Ubisoftin tai Epicin ehtojen mukaan lähetetä. Käsitellyissä ehdoissa voidaan selkeästi huomata, että sovelluksen vanhoja versioita ei enää päivityksen jälkeen tueta. Muutoksen hyväksymättä jättäminen saattaa pelin toisin sanoen tilaan, jossa sen ei enää voida katsoa vastaavan KSL 5a:10 §:ssä säädettyjä vaatimuksia.

EULA-ehdoja lukeissa voidaan myös havaita, että yritykset eivät ole ehdoissaan eritelleet erityyppisiä muutoksia, vaan kaikki kolme erityyppistä muutosta on listattu tämän yhden sopimuskohdan alle. Näin tällä pyritään samanaikaisesti määrittelemään kuluttajan asemaa suhteessa sekä ylläpidollisiin että muihin päivityksiin ja muutoksiin. Yllä taas yritysten ehdoista voidaan myös huomata, että näiden perusteella ne voivat tehdä muutoksia vailla erityistä syytä tai kuluttajan erikseen antamaa hyväksyntää. Tämä luo sopimusehtojen ja lain välille nähdäkseni selkeän ristiriidan. Kuluttajansuojalain 5a luvun 3§ mukaan sopimusehto, joka poikkeaa tämän luvun säännöksistä kuluttajan vahingoksi, on mitätön, jollei jäljempänä toisin säädetä. Näin ollen nämä EULA:n ehdot eivät nykyisellään täytä 27§:n vaatimuksia, vaan yrityksiltä

voidaan edellyttää näiden ehtojen päivittämistä vastaamaan näitä kuluttajaoikeudellisia vaatimuksia.

4.6 Kuluttajan oikeuksiin kielteisesti vaikuttava muutos käytännössä

Esimerkkinä kuluttajan kannalta sisältöön negatiivisesti vaikuttavista päivityksistä nostan tilanteen, jossa Ubisoft ilmoitti heinäkuun 2022 alussa lopettavansa 11 eri pelin verkko-ominaisuuksien tukemisen pc:llä, Playstation 3:lla sekä Xbox 360:llä. Perusteena tälle Ubisoft kertoo tiedotteessaan pyrkimyksen keskittää resurssejaan uudempien ja suosittumpien julkaisujensa tukemiseen. Tämän muutoksen käytännön vaikutukset vaihtelevat pelistä riippuen. Pelit, joissa on moninpeliominaisuuksia, menettävät luonnollisesti nämä ominaisuutensa. Lisäksi myös puhdasta yksinpelisisältöä ei enää ole mahdollista pelata pc:llä, liittyen sisällön luonteeseen verkko-yhteyttä vaativana sisältönä. Näin ollen verkko-ominaisuuksien poistamisen myötä ei ladattava lisäsisältö ole enää käytettävissä. Kiinnostavin näistä on kuitenkin vuonna 2019 julkaistu peli Space Junkies, joka on ainoastaan verkossa pelattava moninpeli. Toisin sanoen siis peliä ei kokonaisuudessaan ole enää mahdollista pelata syyskuun ensimmäisen päivän jälkeen. Peliä myös myytiin Steamissa vailla tietoa pelin tulevasta sulkemisesta.¹¹²

Alan julkaisut uutisoivat edellä mainitun lisäksi, että Ubisoft poistaa vuoden 2014 julkaisun Assassin's Creed Liberation HD:n Steam-alustalta. Kyseessä on puhdas yksinpeli, jonka saattavilla pitämisen ei voida olettaa vievän resursseja Ubisoftilta, sikäli kuin tämä on yleisestikään hyväksyttävä syy poistaa sisältöä. Pelin uutisoitiin poistuvan myös niiltä kuluttajilta, jotka olivat sen jo ostaneet. Erityisesti tämä herätti tyytymättömyyttä niissä kuluttajissa, jotka ovat vastikään ostaneet pelin Steamin vuotuisesta kesälennusmyynnistä. Steam ei oletettavasti ollut tietoinen Ubisoftin aikeista, mikä tuo esille myös alan kiehtovan erityispiirteen, jossa myyntialustan ja pelin julkaisijan välisen kommunikaation puute voi aiheuttaa ensiksi mainitulle haittaa.¹¹³

DSD:n kohdan 76 mukaan kuluttajille on ilmoitettava muutoksista selvällä ja ymmärrettävällä tavalla. Elinkeinonharjoittajan muutosoikeuden vastapainona kuluttajalla on oikeus purkaa sopimus, jos tällaiset muutokset vaikuttavat kielteisesti digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun käyttöön tai sen saatavuuteen enemmän kuin vähäisessä määrin. Olisi objektiivisesti todennettava, missä määrin muutokset haittaavat digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun

¹¹² Ubisoft 2022.

¹¹³ PCgamesn 2022.

saatavuutta ja kuluttajan mahdollisuuksia käyttää sitä, ottaen huomioon digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun luonne ja tarkoitus sekä laatu, toimivuus, yhteentoimivuus ja muut tärkeät ominaisuudet, jotka samantyyppisellä digitaalisella sisällöllä tai digitaalisilla palveluilla yleensä on. Pelialan julkaisujen uutisoitua asiasta Ubisoft kuitenkin tarkensi, että tehtävät muutokset vaikuttavat vain pelien verkko-ominaisuuksiin ja mahdolliseen ladattavaan lisäsisältöön. Itse peli pysyy pelattavissa niille kuluttajille, jotka sen olivat ehtineet ostaa, minkä myötä ainoa pelikelvottomaksi muuttunut peli oli edellä mainittu Space Junkies. Koska asia ei edennyt tämän pidemmälle, jää toistaiseksi ratkaisematta, olisiko Ubisoftin pitänyt tarjota tämän pelin osalta sopimuksen purkua vai ei. Mitä taas tulee muihin peleihin, joiden osalta vain lisäsisältöä poistettiin, jää yhtäläisesti avoimeksi, olisiko tämän sisällön menetyksen myötä ollut aiheellista tarjota sopimuksen purkua tai hinnanalennusta.¹¹⁴

Toinen esimerkki negatiivisesta muutoksesta on nähdäkseni Rockstar gamesin (Rockstar) toiminta. Suositussa Grand Theft Auto-pelisarjassa pelaajan on mahdollista kuunnella sekä yksinpelitilassa että verkossa muiden pelaajien kanssa pelatessaan radiokanavia, jotka soittavat tosielämän artisteilta lisensoitua musiikkia. Koska lisenssiä ei kuitenkaan olla ostettu rajattomaksi ajaksi, tämä päättyy jossakin vaiheessa. Kun Rockstarin ostaman lisenssin määräaika tämän musiikin kohdalla umpeutuu, yhtiö julkaisee kyseiseen peliin päivityksen, joka poistaa kappaleen pelin sisäisestä radiosta.¹¹⁵ Kuten todettu, tällöin kyseessä ei ole oikeudellinen virhe, vaan tilanne arvioidaan yleisen virhesäännöksen perusteella. Olennaiseksi tällaisessa tilanteessa nousee, onko kuluttaja ollut ostohetkellä tietoinen musiikin lisenssin voimassaoloajasta. Toisena kysymyksenä on jälleen nostettava esiin, onko tämänkaltainen sisällön poisto riittävässä määrin kielteisiä vaikutuksia aiheuttava muutos, joka mahdollistaisi laissa säänneltyjen oikeus- suojakeinojen käytön. Kokonaisuudessaan tällainen lisenssin umpeutuminen ja sen aiheuttamat muutokset ovat jokseenkin ongelmallisia niiden vaikuttaessa kuluttajan jo ostamaan sisältöön. Kuluttajan ei ole ostohetkellä mahdollista tietää, miten pitkältä lisenssistä peliyhtiö ja kolmas taho ovat sopineet. Näin ollen muutos tulee kuluttajalle yllätyksenä. Tilanne on myös jokseenkin ainutlaatuinen. On selkeää, että pelinkehittäjän ei ole mahdollista käyttää lisensoitua musiikkia enää lisenssin umpeutumisen jälkeen sen uusien pelien kohdalla, mutta sisällön poistaminen jo olemassa olevista tuotteista on jokseenkin ennenkuulumatonta. Tämän voidaan nähdä olevan pelialan itse itselleen aiheuttama ongelma.

¹¹⁴ Gamesindustry.biz 2022.

¹¹⁵ Gamerant 2021.

4.7 Turva- ja muiden päivitysten sidonnaisuus ja jaottelun keinotekoisuus

Yleisellä tasolla ohjelmistopäivitykset voidaan jakaa kahteen kategoriaan: Ominaisuuspäivitykset (feature update) sekä muut päivitykset. Ominaisuuspäivitykset ovat päivityksiä, jotka muokkaavat ohjelman ydintoimintoja ja lisäävät niihin uusia ominaisuuksia. Sen sijaan muut päivitykset eivät muuta näitä ydinominaisuuksia, vaan korjaavat ohjelmistossa ilmeneviä vikoja tai parantavat esimerkiksi turvallisuutta tai suorituskykyä.¹¹⁶

Peleihin tehtävät muutokset toteutetaan poikkeuksetta päivitysten kautta. Ongelmana tässä toimintatavassa voidaan nähdä kuitenkin se, että KSL 5a:13 mukaiset välttämättömät päivitykset ja KSL 5a:27 mukaiset muut muutokset eivät ole päivitystiedostossa erikseen eroteltavissa, vaan pelaajan on hyväksyttävä molemmat samanaikaisesti. Elinkeinonharjoittaja tarjoaa tälle kerralla päivitystiedoston, jonka pelaaja voi joko asentaa tai olla asentamatta. Pelaajalla ei siis ole mahdollisuutta valita, mitä muutoksia tämä peliin asentaa, vaan kyseessä on ns.ota tai jätä-tilanne¹¹⁷.

Kuluttaja voi valita näiden päivitysten asentumisen tapahtuvan automaattisesti. Tällöin kuluttaja sitoutuu kerralla lataamaan mahdolliset tulevat päivitykset antamatta näille erillistä hyväksyntää. Vaikka tämä onkin käytännöllinen ratkaisu, nähdäkseni ei ole täysin ongelmaton, että näin toimiessaan kuluttaja näin toimiessaan hyväksyy eri pelien mahdollisesti suuretkin muutokset tutustumatta niihin.¹¹⁸ Tämän lisäksi MMO-peleissä päivitystiedostojen asentuminen tapahtuu kehittäjien tekemän palvelinpäivityksen yhteydessä, jolloin pelaaja ei manuaalisesti hyväksy päivitystä. Myös tämä nähdäkseni vähentää kuluttajan autonomiaa sopimuspuolena ja korostaa tämän heikompaa asemaa suhteessa pelin kehittäjään.¹¹⁹

Suomessa merkittävä ohjelmistopäivityksiä koskeva ratkaisu on Kuluttaja-asiamiehen ratkaisu KKV/604/14.08.01.05/2016, joka koski Microsoftin toimintaa liittyen Windows 10-käyttöjärjestelmän tarjoamiseen kuluttajille.

¹¹⁶ Amirpur ym. 2016 s.84.

¹¹⁷ Esimerkiksi Steamin pelinkehittäjille suunnatuissa ohjeissa todetaan seuraavasti: Päivityksiä on tehtävä bugien ja ongelmien korjaamiseksi, mutta suuret päivitykset ovat myös mahtava tilaisuus lisätä uutta sisältöä, pelitiloja ja ominaisuuksia.

¹¹⁸ Esimerkiksi Sony mahdollistaa tällaiset automaattiset päivitykset.

¹¹⁹ Esimerkkinä suosittu Final Fantasy XIV-pelin päivitystiedosto 6.3. Pelin sivulla kerrotaan selkeästi palvelinpäivityksen (server update) aikana tehtävät muutokset.

Vuonna 2016 Microsoft tarjosi vanhoille asiakkailleen, joilla jo oli käytössä käyttöjärjestelmän aiempi versio, mahdollisuutta saada uusi Windows 10 -käyttöjärjestelmä ilmaiseksi 'päivitysasennuksena'. Microsoft latasi kuluttajien koneille ilman kuluttajien nimenomaista hyväksyntää GWX (Get Windows 10) -sovelluksen, joka lähetti toistuvina, kuluttajia häiritsevinä viesteinä suoramarkkinointia. Markkinoinnissa ei kerrottu kuluttajille olennaisia tietoja uudesta käyttöjärjestelmästä. Varsinaisessa Windows 10 -asennusprosessissa kuluttajan mahdollisuus omaan valintaan oli sivuutettu ja sopimuksen 'hyväksyminen' saattoi tapahtua ennalta ohjelmoitujen toimintojen perusteella. Microsoftin menettely oli kuluttajansuojalain 2 ja 3 lukujen vastaista.

Ratkaisu on KSL 5a lukua edeltävältä ajalta, joten sitä ei voida suoraan analysoida voimassa olevan lainsäädännön näkökulmasta. Mikäli näin pyrittäisiin kuitenkin tekemään, nykyisestä perspektiivistä tarkasteltuna olisi mielestäni selkeää, että kyseessä on 5a:27 tarkoitettu muutos eikä puhdas toimivuuteen ja turvallisuuteen liittyvä päivitys. Tapauksesta käy kuitenkin hyvin ilmi myös pelien kannalta relevantteja seikkoja liittyen päivityksiin ja niitä koskeviin ongelmiin: Olennaisten tietojen kertomatta jättäminen sekä kuluttajan valintamahdollisuuksien rajoittaminen tai täydellinen ohittaminen automaattisen hyväksynnän kautta.

Windows 10 on kuitenkin tapauksena jokseenkin ainutlaatuinen, sillä vastaavaa tilannetta, jossa näin massiivinen koko käyttöjärjestelmää muuttava päivitys asennetaan puoliksi pakottamalla, ei ole ollut ennen eikä vastaavaa todennäköisesti ilmene jatkossakaan.

Tähän problematiikkaan on mielestäni kietoutunut erityisesti pelikonsoleilla myös läpinäkyvyyden puute. Koska päivitystiedostossa ei kerrota, mitä muutoksia se aiheuttaa, ei kuluttaja välttämättä myöskään ole tietoinen, mitä pelille sen myötä tapahtuu. Tämän myötä kuluttajan antama tai kieltämä hyväksyntä menettää osittain merkitystään, sillä tämä ei ole tietoinen, mihin antaa tosiasiallisesti suostumuksensa. Kehittäjät saattavat julkaista muussa lähteessä, esimerkiksi verkkosivuillaan tai sosiaalisen median kanavissaan päivitysten sisältämiä muutoksia käsittelevän tiedotteen. Pohdittaessa asiaa kuitenkin keskivertokuluttajan näkökulmasta, ei voida olettaa, että tämä lähtee etsimään tietoa tällaisesta muusta lähteestä ennen asennuspäätöksen tekemistä.¹²⁰

Pohdittaessa direktiivissä ja kuluttajansuojalaissa olevia tavoitteita muodostuu kolmijako melko ongelmalliseksi. Sääntelyn tavoitteena on estää elinkeinonharjoittajilta mahdollisuus muokata sisältöä kuluttajaa vahingoittavalla tavalla tämän tietämättä, mitä on pyritty

¹²⁰ Ahmed ym. 2021 s.1.

vahvistamaan erityisesti tiedonantovelvoitteen kautta. Pelien päivitysten kohdalla tämä läpinäkyvyys ei nykyisillä toimintatavoilla kuitenkaan toteudu toivotulla tavalla. Mahdollisena tulevaisuuden ongelmana on, että laki velvoittaa elinkeinonharjoittajaa pommittamaan kuluttajia ilmoituksilla pienistäkin muutoksista sisältöön, minkä myötä keskivertokuluttaja lakkaa lukemasta näitä, poistaen niiden tiedonannollisen funktion täysin. Myös tämä ongelma on hyvä tiedostaa, sillä kuten ylläkin on todettu, kuluttajat eivät tutustu edes lisenssiehtoihin, päivityksistä puhumattakaan.¹²¹

Päivitysten osalta tärkein avoin kysymys on laissa esitettyjen termien tarkempi määrittely. Pelien kohdalla virheellisyyden rajanveto sekä päivitysten osalta vähäistä suuremman negatiivisen vaikutuksen tarkempi määrittely oikeuskäytännön myötä lienee tarpeen, jotta näiden termien soveltuvuutta ja ulottuvuutta on mahdollista arvioida. Nykyisellään nämä jäävät kohtuuttoman avoimiksi yläkäsitteiksi, joihin vetoaminen käytännön tilanteessa lienee vähintäänkin hankalaa.

Oma ongelmansa lisenssisopimuksissa on kuluttajaoikeuden edellyttämän läpinäkyvyyden näkökulmasta se, että keskivertokuluttaja ei lue näitä ehtoja ennen suostumuksensa antamista¹²². Tämän myötä kuluttaja hyväksyy kyseenalaistamatta selkeästi kuluttajansuojalain vastaisiakin ehtoja paremman tiedon puutteessa. Kuluttajan on saatava tietoa ymmärrettävässä muodossa ja siten, että avoimesti kerrotaan sopimuksen sisällöstä, hinnasta ja muista sopimusehdoista.

4.8 Suunniteltu vanheneminen ja muutokset

Suunniteltu vanheneminen (planned obsolescence) tarkoittaa tuotteen tai palvelun käyttöiän tarkoituksellista lyhentämistä.¹²³ Komissio on ohjeessaan sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskevan direktiivin tulkinnasta käsitellyt suunniteltua vanhenemista. Ohjeen mukaan kyseessä on kaupallinen toimintaperiaate, jossa tuotteelle tietoisesti suunnitellaan rajoitettu käyttöikä niin, että se vanhenee tai tulee käyttökelvottomaksi tietyn ajan kuluttua. Sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskeva direktiivi (93/13/ETY)¹²⁴ kattaa myös tällaiset kaupalliset menettelyt, jotka toteutetaan liiketoimen tekemisen jälkeen.¹²⁵ Älykkäiden ja yhteen liittyvien tavaroiden

¹²¹ Farinha 2021, s.108.

¹²² Kts. Kaave, Farinha, luku 2.2.

¹²³ Sihvonen 2014, s.1.

¹²⁴ Neuvoston direktiivi 93/13/ETY, annettu 5 päivänä huhtikuuta 1993, kuluttajasopimusten kohtuuttomista ehdoista.

¹²⁵ Unionin tuomioistuimen näkemyksen mukaan vain se itse on kykenevä luomaan sitovia EU-oikeudellisia tulkintoja, eikä Komission ohjetta voitaisi näin pitää pätevänä oikeuslähteenä. De facto tätä ohjeistusta kuitenkin sovelletaan kansallisissa kuluttajaviranomaisissa, mikä antaa sille legitimitettä.

tapauksessa tällaiset ostamisen jälkeiset kaupalliset menettelyt voivat muodostua siitä, että tavaroiden toiminnallisuutta heikennetään tai että niiden toimintaa hidastetaan ohjelmistopäivityksillä ilman perusteltua syytä. Pelien kohdalla tällaista toimintaa voisivat olla esimerkiksi päivitykset, joilla poistetaan toimintoja vanhasta pelistä pyrittäessä kannustamaan ostajaa hankkimaan tämän jatko-osa.

Sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskevassa direktiivissä ei ole erityisiä vanhenemista koskevia säännöksiä. Sopimusehdon kohtuuttomuutta arvioitaessa, on hallituksen esityksen mukaan otettava huomioon sopimuksen tai sopimusehdon kokonaisvaikutukset sekä asianomaisen alan erityispiirteet¹²⁶. Jos elinkeinonharjoittaja kuitenkin toteuttaa kuluttajaan kohdistuvan kaupallisen menettelyn, se, että elinkeinonharjoittaja ei ilmoita kuluttajalle, että tuote on suunniteltu rajoitetuksi käyttöäksi, voidaan tapauskohtaisen arvioinnin perusteella katsoa sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskevan direktiivin 7 artiklan mukaiseksi olennaisten tietojen mainitsematta jättämiseksi. Suomessa tämä kohta on implementoitu KSL 2:7 §:llä, jonka mukaan markkinoinnissa tai asiakassuhteessa ei saa jättää antamatta sellaisia asiayhteys huomioon ottaen olennaisia tietoja, jotka kuluttaja tarvitsee ostopäätöksen tai muun kulutushyödykkeeseen liittyvän päätöksen tekemiseksi ja joiden puuttuminen on omiaan johtamaan siihen, että kuluttaja tekee päätöksen, jota hän ei olisi riittävin tiedoin tehnyt. Tällaiset menettelyt voivat lisäksi olla sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskevan direktiivin 5 artiklan 2 kohdan mukaisten huolellisen ammatinharjoittamisen vaatimusten vastaisia, jos ne ovat omiaan vääristämään olennaisesti keskivertokuluttajan taloudellista käyttäytymistä.¹²⁷

Yleisellä tasolla suunnitellusta vanhenemisesta puhuttaessa viitataan fyysiseen tavarahan, joka kehittäjän suunnittelemana lakkaa toimimasta kunnolla aiemmin kuin kuluttaja voi kohtuudella odottaa¹²⁸. Yllä oleva ohje koskeekin lähtökohtaisesti tavarankauppaa, mutta maininta älylaitteiden digitaalisten ominaisuuksien hidastamisesta tällaisena toimintana mahdollistaa kuitenkin analogian myös puhtaasti digitaalisiin hyödykkeisiin. Suunniteltua vanhenemista on videopelien kohdalla tutkittu aiemminkin, sillä tietyt erityispiirteet johtavat siihen, että peliyhtiöt

¹²⁶ Peltonen – Määttä 2015, s. 184.

¹²⁷ Tiedonanto sopimattomista elinkeinonharjoittajien ja kuluttajien välisistä kaupallisista menettelyistä sisämarkkinoilla annetun Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivin 2005/29/EY tulkintaa ja soveltamista varten, Euroopan unionin virallinen lehti C 526/85 s.84

¹²⁸ Tästä esimerkkinä on Ranskassa nostettu tulostimien mustetta käsittelevä kanne, josta ei kuitenkaan ole toistaiseksi annettu tuomiota; kts. Halteobsolescence 2021

kilpailevat käytännössä omien vanhojen tuotteidensa kanssa.¹²⁹ Tämä jatkuva kehitys johtaa myös käytettyjen pelien markkina-arvon jatkuvaan laskuun.¹³⁰

Käyttökelvottomaksi tekemisen päivitysten kautta mielenkiintoisempi kysymys on pelien yksinkertainen vanheneminen ja lyhyt elinkaari, joka korostuu erityisesti vuotuisten julkaisujen, kuten urheilupelien, kohdalla. Näiden pelien elinikä on käytännössä tasan yksi vuosi, sarjan seuraavaan julkaisuun asti. Vanheneminen on tällaisten tuotteiden kohdalla väistämätöntä.

Hyödykkeenä pelit ovat ns. kestohyödykkeitä, jotka eivät kulu käytössä. Monopolistinen tuottaja, pelinkehittäjä, on tämän tuotteen ainoa tuottaja. Tämä yritys valitsee tuotteidensa hinnat ja laadun, valmistaa ja myy kullakin ajanjaksolla vain uusimmat tuotteet.¹³¹ Vanheneminen on aina suhteellinen käsite, ja pelien kohdalla esimerkiksi sarjan uuden pelin julkaisu johtaa automaattisesti siihen, että edeltävä peli on ”vanhentunut”. Moni kuluttaja esimerkiksi hylkää nopeasti FIFA 2021-jalkapallopelejä, kun vuoden 2022 versiossa joukkueet ja pelaajat ovat ajantasaisesti edustettuina. Tämä on yksinkertaisesti uusien tuotteiden tuomista markkinoille, joka kuitenkin käytännössä laskee heti edellisen tuotteen arvoa.

Kokonaisten pelien poistamisen lisäksi mielenkiintoinen kysymys on pelin sisäisen sisällön poistaminen, joskus suurissakin määrin. Suhteellisen tuoreena esimerkkinä peliyhtiö Bungie poisti vuonna 2020 päivityksellä Destiny 2-pelistä käytännössä kaiken siihen julkaisussa sisältyneen sekä siihen kahtena edellisenä vuonna lisätyn sisällön. Riippuen ostoajankohdasta, tämä saattoi merkitä joidenkin kuluttajien osalta 60 euron peruspeliä ja 35 euron arvoisen kausipassia, joiden sisältöä ei enää ollut olemassa. Näin ollen 95 euron ostos muuttui hetkessä arvottomaksi. Tätä on analysoitu hyvin Forbesin artikkelissa, ja liitetään ilmiönä pelin palveluistumiseen¹³². Vuoden 2017 julkaisunsa jälkeen peliin julkaistiin ja sittemmin poistettiin kolmen kausipassin sisältö, joiden yhteenlaskettu arvo on hieman yli 100 euroa.¹³³ Bungien näkökulmasta kuluttaja on ostanut palvelun, johon sekä lisätään että poistetaan sisältöä tavalla, jota voisi verrata suoratoistopalveluihin. Merkittäväksi muodostuu nähdäkseni se, onko kuluttaja ymmärtänyt ostoksensa luonteen ja vastaako peli siitä markkinoinnissa esitettyjä väitteitä. Sisältö ei ole palvelu vain siksi, että elinkeinonharjoittava kokee sen olevan sitä, erityisesti mikäli tämä ei käy ilmi ennen sopimuksen tekemistä. Mikäli tilannetta verrataan vaikkapa Netflixiin, voidaan havaita selkeä ero. Netflixin tapauksessa kyseessä on jatkuva palvelun tilaus säännölliseen

¹²⁹ Ding ym. 2011.

¹³⁰ Ding ym. 2011, s.36.

¹³¹ Ding ym. 2011 s.6.

¹³² Forbes 2020.

¹³³ Pushsquare 2022.

kuukausihintaan. On luonnollista, että tämänkaltaisessa palvelussa eksakti sisältö muuttuu lisenssien umpeutumisen ja uuden sisällön hankkimisen myötä. Netflixin tarkasta tarjonnasta huolimatta itse palvelu pysyy kuitenkin samana, sillä kuluttajalle on ensisijaisesti myyty palvelu, jonka kautta tämä voi suoratoiston kautta kuluttaa sisältöä. Koska sopimus kuluttajan kanssa tehdään toistaiseksi voimassa olevan palvelusopimuksen kautta, on kuluttajan myös helppoa irtisanoa sopimus.

Destiny'n tapauksessa taas pelaaja on ostanut selkeästi määritellyn sisällön joko digitaalisesti tai fyysisenä DVD- tai Blu Ray-levynä: Pelin nimeltä Destiny 2. Pelissä on tällöin tietty sisältö, johon pelaaja ostamallaan lisenssillä saa käyttöoikeuden. Luonnollisesti pieniä muutoksia tähän sisältöön voidaan olettaa tapahtuvan ylläpito- ja muiden päivitysten myötä, mutta lähtökohtaisesti voidaan olettaa pelissä olevien esineiden ja tehtävien pysyvän samoina. Tämän lisäksi pelaaja on ostanut myöhemmin kausipassin, joka on kyseiseen peliin saatavilla oleva digitaalinen lisäpalvelu, jonka kautta tämä saa lisenssin peliin myöhemmin julkaistavaan sisältöön.

Mitä vaihtoehtoja kuluttajalla siis on käytettävissään tässä tilanteessa? Nähdäkseni on selkeää, että sisällön poistaminen on KSL 5a:27 kuvatuin tavoin toimi, joka vaikuttaa kielteisesti kuluttajan mahdollisuuksiin päästä digitaaliseen sisältöön tai palveluun tai käyttää sitä. Näin ollen kuluttajalla on tämän myötä oikeus purkaa sopimus. Mielenkiintoista on lisäksi pohtia peruspelin ja lisäsisällön suhdetta. Koska kyseessä on kaksi selkeästi eroteltavissa olevaa kauppasopimusta, molemmat lienee myös mahdollista arvioida ja purkaa erikseen. Erityisen vahva argumentti purkamisoikeuden osalta on nähdäkseni kausipassin osalta, sillä tämä palvelu ei faktisesti ole enää missään muodossa pelaajan käytettävissä. Se ei ole muuttunut, se on täysin poistettu. Kyseessä ei myöskään ole alalla yleinen käytäntö, johon kuluttaja olisi voinut varautua ja josta tämän olisi tullut olla tietoinen. Sisällön poistaminen ei ole ennenkuulumatonta itsessään, vaan kuukausimaksulliset MMO:t¹³⁴ ovat tehneet tätä jo pitkään. Nähdäkseni kuukausimaksullisessa ja kertaostokseen pohjautuvassa peruspelissä on eroja, jotka vaikuttavat arviointiin jonkin verran, selkeimmin siinä, että kuukausimaksullisen pelin tilaus on mahdollista lopettaa, mikäli sen sisältö ei enää miellytä kuluttajaa, kun taas kertaostoksena ostetun pelin kohdalla kuluttaja voi pyrkiä purkamaan sopimuksen ja saamaan rahansa takaisin. Näin ollen kausipasseja ja laajennuksia voidaan tarkastella alustoina toimivista peruspeleistä erillisinä hyödykkeinä. Tällaisen sisällön poistaminen vaikuttaisi tutkimuksen perusteella olevan tilanne, joka mahdollistaisi kuluttajalle oikeuden purkaa sopimus.

¹³⁴ Kts. s.40.

Pelien kehittäjät ovat vedonneet pelin viemään tilaan sekä pelimoottorin kantokykyyn syinä sisällön poistamiseen. Riippumatta näiden syiden paikkansapitävyydestä, olisi sekä kehittäjän että erityisesti kuluttajan näkökulmasta parempi ratkaisu ilmoittaa, minkä verran sisältöä pelissä on mahdollista olla. Tällöin kuluttaja voisi itse asentaa, poistaa ja uudelleenasettaa peliin kullakin hetkellä haluamansa sisällön. Tämä ei käytännössä aiheuttaisi juurikaan kustannuksia myöskään peliyhtiölle. Lopuksi huomautan, että elokuussa 2022 Bungie ilmoitti, että se ei tule enää poistamaan sisältöä pelistä.¹³⁵

Suunniteltu vanheneminen on palvelumuotisisä peleissä suorastaan liiketoimintamallin elinehto. Tämä ei luonnollisesti itsessään ole kielletty menettely, sillä kuten Komission ohjeesta voidaan huomata, tämä on lainvastaista vain tilanteessa, jossa kuluttajaa ei olla riittävällä tavoin informoitu etukäteen. Voidaan melko turvallisesti olettaa keskivertopelaajan tietävän, miten pelin elinkaari etenee.

Avoimeksi sääntelyssä jääkin, milloin muutoksen katsotaan ylittävän rajan siitä, että se vaikuttaa kielteisesti kuluttajan mahdollisuuksiin päästä digitaaliseen sisältöön tai palveluun tai käyttää sitä. Ohjelmistojen kohdalla laatuvaatimusten arvioinnista on todettu, että sopimuksen sisältämien määritysten merkitys korostuu senkin vuoksi, että ohjelmistotuotteiden kohdalla on vaikea hyödyntää ”keskimääräisen” laadun kriteeriä tai vastaavaa tuotteiden yleiseen laatuun pohjautuvaa arviointia.¹³⁶ Näin ollen on välttämätöntä mutta myös hyvin vaikeaa selvittää, vaikuttaako muutos haitallisesti digitaalisen sisällön saatavuuteen tai käyttöön kuluttajan toimesta. Tämä edellyttää tapauskohtaista analyysiä. Vaikka pelit eroavat edellä esitetyin tavoin puhtaista ohjelmistoista, pitää sama keskimääräisen laadun epämääräisyys paikkaansa myös niiden kohdalla. Jokainen peli on ainutlaatuinen siinä määrin, että keskinäinen vertailu ei johda mielekkääseen lopputulokseen; eri pelien graafiset ja suorituskyvylliset ominaisuudet eroavat liian suuresti. Tämän sijaan harkinnassa tulee siis keskittyä siihen, millainen pelin tulisi sopimuksen mukaan olla.

Seuraavassa luvussa arvioidaan, mitä seurauksia on sillä, että peli muuttuu muutoksen myötä sopimusta vastaamattomaan tilaan.

¹³⁵ Pushsquare 2022.

¹³⁶ Hemmo – Hoppu 2022, ohjelmistotoimitukset, laatuvaatimukset

5. Kuluttajan oikeusasema virhe- ja muutostilanteissa

5.1 Kuluttajan käytössä olevat oikeussuojakeinot virhetilanteessa

Kuluttajat eivät ole kovinkaan aktiivisia ilmoittamaan huomaamistaan virheistä. Osasyynä tähän on kuluttajien epätietoisuus omista oikeuksistaan sekä virheen sisältävän hyödykkeen vähäinen arvo.¹³⁷ Pelien kohdalla nämä lienevät selkeimpiä syitä kuluttajien tekemien valitusten ja tämän myötä myös relevantin oikeuskäytännön suhteellisen vähäiselle määrälle. Kuluttajan-suojalain 5a:17§ listaa oikeussuojakeinot, joita kuluttaja voi hyödyntää tilanteessa, jossa digitaalinen sisältö tai palvelu on virheellinen eikä näin vastaa sopimusta.

Jos digitaalisessa sisällössä tai palvelussa on elinkeinonharjoittajan vastuulla oleva virhe, kuluttaja saa tämän luvun säännösten mukaisesti vaatia virheen oikaisemista tai hinnanalennusta taikka purkaa sopimuksen sekä lisäksi vaatia vahingonkorvausta. Hän saa myös pidäytyä kauppahinnan maksamisesta.

Kuluttajan oikeus vedota tässä luvussa säädettyihin oikeussuojakeinoihin suhteessa elinkeinonharjoittajaan ei vaikuta elinkeinonharjoittajan oikeuteen vaatia hyvitystä virheestä vastuussa olevalta taholta liiketoimintaketjun aikaisemmassa vaiheessa.

Arvioitaessa sitä, onko kuluttajalla oikeus pidäytyä maksamasta kauppahintaa ja kuinka suuren osan hinnasta hän voi pidättää, on ratkaiseva merkitys sillä, mitä kuluttajan voidaan kohtuudella edellyttää ymmärtävän ottaen huomioon ne hänen oikeusasemaansa koskevat tiedot, jotka ovat olleet hänen käytettävissään tai saatavillaan.¹³⁸ Käytännössä kuluttajan voi olla usein vaikeaa tai jopa mahdotonta arvioida tarkalleen euromäärää virheen vuoksi esittämiensä vaatimusten taustalla. Toisaalta pelien kohdalla tällainen kauppahinnan pidättäminen ei käytännössä ole ostajan käytettävissä oleva keino, sillä maksun täysimääräinen suorittaminen on lähtökohtaisesti edellytys pelin pelaamiselle. Ilmaispelien kohdalla taas tämä ei luonnollisestikaan päde.

Kuluttajan ensisijainen oikeussuojakeino on vaatia virheen oikaisua. Käytännössä oikaisu ei pelien kohdalla kuitenkaan koske yksittäistä kuluttajaa, vaan kyseessä on kollektiivimuotoinen korjauspäivitys, jota kuluttaja voi päättää jäädä odottamaan. Merkittävän virheen kohdalla sopimuksen purku tai hinnanalennus lienevätkin käyttökelpoisempia keinoja. Hinnanalennus lienee kuitenkin käytännössä vaikeasti toteutettavalta elinkeinonharjoittajan näkökulmasta

¹³⁷ Villa ym. 2020, s.1043–1044.

¹³⁸ HE 180/2021 vp., s.79.

erityisesti, kun peli on myyty digitaalisesti. Perustan tämän käytännön ongelmiin; Hinnanalennuksen määrän määrittely sekä neuvottelu kuluttajien kanssa vaikuttaa helposti vaivalloiselta vaihtoehdolta, jota helpompaa on purkaa sopimus ja palauttaa kuluttajalle tämän maksama hinta kokonaisuudessaan. Esimerkiksi tammikuussa 2023 voimassa olevien Sonyn palveluehtojen¹³⁹ kohdassa 25.4.2 todetaan, että mikäli toimitettu tuote on viallinen:

Käytettävissäsi on oikeuskeinoja asuinmaasi lakisääteisten takuiden mukaisesti. Lisäksi sitoudumme seuraaviin:

Jos tuote on viallinen, pyrimme aina korjaamaan tai vaihtamaan sen.

Jos tuote on kuitenkin niin viallinen, että sinulla on oikeus kieltäytyä siitä sovellettavan paikallisen lainsäädännön nojalla, ja päätät kieltäytyä tuotteesta, hyvitämme sen sinulle kokonaan.

Sony ei siis esitä hinnanalennusta vaihtoehtona, vaan korjauksen jälkeen seuraava askel on kaupan purku. Sinänsä hinnanalennus ei kuitenkaan liene mahdoton vaihtoehto, ja fyysisesti ostettujen pelien kohdalla se saattaa olla hyvinkin käyttökelpoinen. PC:llä Steam tarjoaa tietyin ehdoin kuluttajalle hyvitysmahdollisuuden kaupasta tehdyistä ostoksista¹⁴⁰. Tässä ei kuitenkaan ole kyse suoraan virheeseen liittyvästä mahdollisuudesta, vaan hyvitystä voidaan pyytää mistä tahansa syystä. Kyseessä on käytännössä yrityksen vapaaehtoisesti tarjoama kuluttajansuojalain 6:16 §:ssä säädettyä laajempi peruutusosoikeus. Varsinaista mekanismia virheiden osalta sen sijaan ei ole. Muilla alustoilla, kuten konsoleilla ja mobiililaitteilla tätäkään mekanismia ei ole. Esimerkiksi Sonyn palveluehdot mahdollistavat viallisen tuotteen palauttamisen hyvitystä vastaan, mutta viallisuuden ollessa tarkemmin määrittelemätön käsite, jättää tämä Sonylle melko vapaan liikkumatilan termin soveltamisessa¹⁴¹. Tämä saattaa käytännössä hankaloittaa kuluttajan lakisääteisten oikeuksien käyttöä.

Kuten edellä on tuotu esille, on tämän muun kuin vähäisen sekä vähäistä suuremman virheen määrittely suurimpia digitaalisen sisällön ja palvelujen kuluttajaoikeudellista sääntelyä koskevia avoimia kysymyksiä. KSL 5a:19 §:n 1 momentin mukaan kuluttajalla on oikeus vaatia virheen oikaisemista. Oikaisu tulee suorittaa kohtuullisessa ajassa ja siten, ettei siitä aiheudu kuluttajalle kustannuksia taikka merkittävää haittaa ottaen huomioon digitaalisen sisällön tai palvelun luonne ja se tarkoitus, jota varten kuluttaja hankki digitaalisen sisällön tai palvelun. 2

¹³⁹Playstationin palveluehdot.

¹⁴⁰ Steamin peruutuskäytäntö

¹⁴¹ Sonyn peruutuskäytäntö.

momentin mukaan elinkeinonharjoittaja ei kuitenkaan ole velvollinen oikaisemaan virhettä, jos siihen on este, jota hän ei voi voittaa, tai jos siitä aiheutuisi hänelle kohtuuttomia kustannuksia. Olisikin hyvä selkeyttää, millaisia kustannuksia tulisi pitää kohtuuttomina.

Hinnanalennusta ja sopimuksen purkua käsitellään KSL 5a:20 §:ssä. Jos kuluttaja on maksanut tai sitoutunut maksamaan kauppahintaa, kuluttaja voi tietyin edellytyksin vaatia joko hinnanalennusta tai sopimuksen purkamista. Hinnanalennusta ja sopimuksen purkua käsittelevän KSL 5a:20 §:n 3 momentin mukaan elinkeinonharjoittajalla on todistustaakka siitä, että virhe on vähäinen¹⁴². Jos kuluttaja on luovuttanut tai sitoutunut luovuttamaan henkilötietoja, purkukynnys on matalampi kuin kuluttajan maksaessa kauppahintaa.¹⁴³

KSL 5a:20 1 momentin 2 kohdan mukaan oikeus vaatia hinnanalennusta tai oikeus purkaa sopimus koskisi myös tilannetta, jossa elinkeinonharjoittaja ei ole oikaissut virhettä 19 §:n 1 momentissa edellytetyllä tavalla eli kohtuullisessa ajassa ja aiheuttamatta kuluttajalle kustannuksia taikka merkittävää haittaa ottaen huomioon 19 §:n 1 momentissa luetellut seikat. Niin ikään tämä oikeus koskee 3 kohdan mukaan tilannetta, jossa elinkeinonharjoittaja on ilmoittanut tai olosuhteiden perusteella on ilmeistä, ettei elinkeinonharjoittaja oikaise virhettä kohtuullisessa ajassa tai aiheuttamatta kuluttajalle merkittävää haittaa. Edelleen momentin 4 kohdan mukaan oikeus vaatia hinnanalennusta tai sopimuksen purkamista koskee tilannetta, jossa virhe ilmenee siitä huolimatta, että elinkeinonharjoittaja on yrittänyt saattaa digitaalisen sisällön tai palvelun ehdotetussa luvussa edellytetyn mukaiseksi.

Pykälän 2 momentissa säädetään kuluttajan välittömästä oikeudesta hinnanalennukseen tai sopimuksen purkamiseen. Tällainen oikeus kuluttajalla on siinä tapauksessa, että virhe on luonteeltaan niin vakava, ettei sen oikaiseminen tule kyseeseen. Momentissa tarkoitetaan eritoten tilanteita, joissa kuluttajan ei voida olettaa virheen vakavuuden vuoksi luottavan elinkeinonharjoittajan kykyyn oikaista digitaalisessa sisällössä tai palvelussa olevaa virhettä. Esimerkkinä tällaisesta mainitaan tilanne, jossa kuluttajalle on toimitettu virustorjuntaohjelma, jossa itsessään on virus¹⁴⁴. Yleisenä oikeusohjeena tästä voitaneen pitää, että virhe on luonteeltaan vakava ainakin silloin, kun digitaalinen sisältö ei sovellu tarkoitukseen, johon se on suunniteltu. Tämä

¹⁴² Kuten esimerkiksi luvussa 3.2 on tuotu esille, on toistaiseksi epäselvää, miten suuri sisällön virhe katsottaisiin tällaiseksi vähistä suuremmaksi virheeksi. Joka tapauksessa ainakin sisällön täydellinen toimimattomuus täyttää tämän kriteerin.

¹⁴³ HE 180/2021 vp s.79.

¹⁴⁴ HE 180/2021 vp, s.79-80.

palautuu johdonmukaisesti aiemmin käsiteltyyn yleiseen KSL 5a:10 määriteltyyn sopimuksenmukaisuuteen.

Pykälän 3 momentissa säädetään purkukynnyksestä. Edellä todetun mukaisesti purkukynnys olisi erilainen riippuen siitä, onko digitaalinen sisältö tai palvelu toimitettava kauppahintaa vastaan vai onko kuluttaja sitoutunut luovuttamaan henkilötietoja. Viimeksi mainitussa tapauksessa myös vähäinen virhe oikeuttaa purkamaan sopimuksen, koska näissä tapauksissa kuluttajalta puuttuisi keinovalikoimasta mahdollisuus hinnanalennukseen. Jos sen sijaan digitaalinen sisältö tai palvelu on luovutettu kauppahintaa vastaan, vähäinen virhe ei oikeuttaisi purkamaan sopimusta. Hallituksen esityksessä todetaan ainoastaan, että virheen vähäisyyttä arvioitaessa on otettava huomioon virheen kokonaismerkitys ostajalle. Virhettä voidaan pitää vähäisenä esimerkiksi silloin, kun se on helposti ja nopeasti korjattavissa.¹⁴⁵

Todistustaakka virheen vähäisyydestä on elinkeinonharjoittajalla. DSD:n 15 artiklan mukaan kuluttaja käyttää oikeuttaan purkaa sopimus antamalla elinkeinonharjoittajalle ilmoituksen päätöksestään purkaa sopimus. Suomessa artiklaa pidettiin siinä määrin itsestään selvänä, ettei sen erillistä täytäntöönpanoa pidetty tarpeellisena.¹⁴⁶

Hinnanalennuksen määräytymistä koskevan KSL 5a:21 § 1 momentin mukaan hinnanalennuksen tulee olla oikeassa suhteessa kuluttajalle toimitetun digitaalisen sisällön tai palvelun arvon alenemiseen, kun sitä verrataan arvoon, joka digitaalisella sisällöllä tai palvelulla olisi, jos se olisi ehdotetussa 5 a luvussa edellytetyn mukainen. Pykälän 2 momentin mukaan digitaalisen sisällöstä tai palvelun ollessa pidemmän ajan kuluessa toimitettava, oikeus hinnanalennukseen koskee sitä ajanjaksoa, jolloin digitaalinen sisältö tai palvelu on ollut virheellinen. Hinnanalennuksen laskemisessa on tällöin otettava huomioon digitaalisen sisällön tai palvelun arvon aleneminen paitsi virheen vuoksi myös sen ajan vuoksi, jona kuluttaja ei ole voinut käyttää digitaalista sisältöä tai digitaalista palvelua sopimuksen mukaisesti.¹⁴⁷

5.2 Kuluttajan oikeus purkaa sopimus muutoksen perusteella

Kuten edellä luvussa 4 on käsitelty, elinkeinonharjoittaja voi tietyin edellytyksin tehdä peliin muutoksia ostohetken jälkeen. Kohdan tavoitteena on sallia kuluttajalle mahdollisuus päättää

¹⁴⁵ HE 180/2021 s.57.

¹⁴⁶ HE 180/2021 vp, s.79-80.

¹⁴⁷ HE 180/2021 vp s.80.

sopimus, mikäli muunneltu digitaalinen sisältö ei enää vastaa sitä, mitä kuluttaja on ostohetkellä pyrkinyt hankkimaan.¹⁴⁸ Peli muuttuu kuluttajalle kielteisellä tavalla siitä, millainen se oli osapuolten tehdessä sopimuksen, mikä mahdollistaa sopimuksen purkamisen KSL 5a:27 3 momentissa kuvatuin tavoin. Momentin mukaan kuluttajalla on oikeus purkaa sopimus maksutta 30 päivän kuluessa muutosta koskevan tiedon vastaanottamisesta tai siitä, kun elinkeinonharjoittaja on muuttanut digitaalista sisältöä tai palvelua, sen mukaan, kumpi näistä ajankohdista on myöhäisempi. Yllä mainittua oikeutta purkaa sopimus ei kuitenkaan ole, jos muutoksen kielteinen vaikutus on vähäinen. Näin siis tuodaan esille kaksi kriteeriä, joiden on täytyttävä, jotta kuluttajalla voidaan katsoa olevan oikeus käyttää oikeussuojakeinoja. Ensinnäkin muutoksella tulee olla kielteinen vaikutus, minkä lisäksi tämän negatiivisen vaikutuksen tulee olla vähäistä merkittävämpi. Jos kuluttaja purkaa sopimuksen 3 momentin perusteella, 4 momentin mukaan purkamiseen sovelletaan, mitä 24–26 §:ssä säädetään.¹⁴⁹ Huomionarvoista on, että kuluttajan oikeussuojakeinoista mainitaan tässä yhteydessä ainoastaan sopimuksen purkamisen. Vaikka kyseessä ei olekaan virhe, on tilanne osittain rinnastettavissa, sillä sekä virheen että epäsuotuisan muutoksen myötä tuote ei vastaa sovittua. Näin ollen myös muutoksen kohdalla voisi mielestäni olla perusteltua ja sekä kuluttajalle että elinkeinonharjoittajalle kohtuullisempaa ottaa huomioon myös hinnanalennus sekä negatiivisia vaikutuksia aiheuttavan muutoksen peruuttaminen.

Oikeutta purkaa sopimus ei ole KSL 5a:27 3 momentin mukaan, kun elinkeinonharjoittaja on antanut kuluttajalle ilman lisämaksua mahdollisuuden säilyttää digitaalinen sisältö tai palvelu muuttumattomana ja digitaalinen sisältö tai palvelu säilyy tässä luvussa edellytetyn mukaisena.

Koska ehto, joka sallisi tällaisen muutoksen on mitätön, ei peli tällaisen säännöksen kriteerejä täyttämättömän muutoksen myötä ole sopimuksen mukainen. Jos tällainen muutos siis johtaa kuluttajan kannalta vähäistä suurempaan haittaan, ei peli enää vastaa sovittua. Tällöin kuluttaja voi purkaa sopimuksen

DSD:n perustelujen kohdan 77 mukaan mikäli direktiivissä säädettyjä muutosta koskevia vaatimuksia ei noudateta ja muutos johtaa virheeseen, tässä direktiivissä säädettyjen kuluttajan oikeuksien digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun saattamiseen sopimuksen mukaiseksi, hinnanalennuksen saamiseen tai sopimuksen purkamiseen, olisi säilyttävä muuttumattomina. On suhteellisen helposti argumentoitavissa, että muutos, joka toteutetaan vastoin laissa

¹⁴⁸ Fauvarque-Cosson 2016, s.15.

¹⁴⁹ Kuluttajan käytössä olevia oikeussuojakeinoja käsitellään tarkemmin luvussa 5.

esitettyjä vaatimuksia, ei hyödyke enää ole sopimuksenmukainen, vaan siinä on automaattisesti virhe¹⁵⁰. Tämän tulkinnan mukaan siis vastoin edellytyksiä tehty, kielteisesti kuluttajaan vaikuttava muutos olisi aina riittävä täyttämään hyödykkeen virheellisuuden kriteerin ja oikeuttaisi näin kuluttajan turvautumaan säädettyihin oikeussuojakeinoihin

Digisopimusdirektiivin johdannon kohdan 77 mukaan tilanteessa, jossa muutos vaikuttaa enemmän kuin vähäisessä määrin kielteisesti digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun saatavuuteen tai kuluttajan mahdollisuuksiin käyttää sitä, kuluttajalla olisi oltava kyseisen muutoksen perusteella oikeus purkaa sopimus maksutta. Vaihtoehtoisesti elinkeinonharjoittaja voi päättää säilyttää digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun lisämaksutta ilman kyseistä muutosta ja sopimuksen mukaisesti kuluttajan saatavilla, jolloin kuluttajalla ei olisi oikeutta purkaa sopimusta. Kohdan 75 mukaan olisi objektiivisesti todennettava, missä määrin muutokset haittaavat digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun saatavuutta ja kuluttajan mahdollisuuksia käyttää sitä, ottaen huomioon digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun luonne ja tarkoitus sekä laatu, toimivuus, yhteentoimivuus ja muut tärkeät ominaisuudet, jotka samantyyppisellä digitaalisella sisällöllä tai digitaalisilla palveluilla yleensä on. Oikeuskäytännön puutteessa näiden kriteerien sisältö jää toistaiseksi suhteellisen avoimeksi, mutta joitakin päätelmiä soveltuvuudesta peleihin voitaneen tehdä. Pääsääntöisesti pelaajan ei ole mahdollista käyttää pelin verkko-ominaisuuksia hyväksymättä päivityksiä, mikä on selkeä poikkeus ominaisuuksista, joita vastaavilla tuotteilla yleensä on sekä kuluttajan mahdollisuuksista käyttää sitä sisältöä tai palvelua. Syynä tähän on päivitettyjen ja päivittämättömien peliversioiden keskinäinen yhteensopimattomuus sekä käytännön syyt, jotka koskevat pelin tasapainoon tehtäviä muutoksia. Näin ollen puuttuvien ominaisuuksien myötä peli ei enää täyttäisi sopimuksenmukaisuuden kriteeriä, vaan kuluttajalla olisi oikeus purkaa sopimus. Jää kuitenkin epämääräiseksi, millaisien muutoksen katsotaan olevan enemmän kuin vähäisissä määrin kuluttajan mahdollisuuksiin vaikuttava. Mikäli verkko-ominaisuuksien poistoa ei tulkittaisi tällaiseksi, nousee raja melko korkeaksi. Toisaalta koska kyseessä on yleinen ja perusteltu käytäntö alalla olisi purkukynnyksen laskeminen huomattavan matalalle tasolle kohtuutonta elinkeinonharjoittajan kannalta. Käytännössä kuluttajan olisi mahdollista hyväksikäyttää oikeuttaan purkaa sopimus aina uuden päivityksen kohdalla, riippumatta itse päivityksen vaikutuksista. On kuitenkin muotoilun perusteella

¹⁵⁰ Samoin on arvioinut Farinha 2021, s.104.

selkeää, että kuluttajalla on purkuoikeus ainakin silloin, kun päivityksestä kieltäytyminen joh-
taa siihen, ettei peliä ole lainkaan mahdollista pelata.

Kokonaisuudessaan tämän lainkohdan soveltuminen pitkällä aikavälillä päivitettäviin peleihin
nostaa esille useita kysymyksiä, joihin ei ole mahdollista vastata nykytiedon valossa. Varmempi
ymmärrys kuluttajan purkuoikeudesta edellyttää joko myöhempää toimialaa koskevaa säänte-
lyä tai oikeuskäytäntöä, joka selkeyttää tätä rajanvetoa.

5.3 Sopimuksen purkamisen vaikutukset

KSL 5a:24:ssä määritellään digitaalista sisältöä koskevan sopimuksen purun vaikutukset mak-
susuorituksiin. Pykälän mukaan tilanteessa, jossa sopimus puretaan, elinkeinonharjoittajalla on
velvollisuus palauttaa kuluttajalle kaikki sopimuksen mukaisesti maksetut suoritukset. Tässä
tapauksessa kyseessä olisi siis vähintäänkin se summa, jonka pelaaja maksoi pelistä ostaessaan
sen sekä mahdolliset muut pelin sisällä tapahtuneet ostokset. KSL 5a:24 mukaan lisäksi mikäli
sopimus koskee digitaalisen sisällön tai palvelun toimittamista kauppahintaa vastaan pidemmän
ajan kuluessa ja digitaalinen sisältö tai palvelu on ollut tässä luvussa edellytetyn mukainen jon-
kin ajanjakson ajan ennen sopimuksen purkamista, elinkeinonharjoittajalla on kuitenkin velvol-
lisuus palauttaa kuluttajalle tämän maksamasta hinnasta vain se osa, joka vastaa ajanjaksoa,
jona digitaalinen sisältö tai palvelu ei ollut tässä luvussa edellytetyn mukainen, sekä se osa,
jonka kuluttaja on maksanut etukäteen ajasta, jonka sopimus olisi ollut voimassa, jollei sitä olisi
purettu. Kyseessä olisi siis tilanne, jossa palvelu muuttuu kesken sopimuskauden olennaisella
tavalla sitä, millainen se on ollut tilaushetkellä.

Päivityksiä, parannuksia tai vastaavia muutoksia koskevien direktiivissä säädettyjen sääntöjen
ei pitäisi DSD:n perustelujen kohdan 75 mukaan koskea tilanteita, joissa osapuolet tekevät uu-
den sopimuksen digitaalisen sisällön tai digitaalisen palvelun toimittamisesta esimerkiksi digi-
taalisen sisällön tai digitaalisen palvelun uuden version jakelun seurauksena. Tämä on mielen-
kiintoista, sillä ero olemassa olevaan sopimukseen tehtävien muutosten ja uuden sopimuksen
solmimisen ei kaikissa tapauksissa ole selkeä. Edellytetäänkö tällöin sopimukselta nimen-
omaista hyväksyntää, vai riittääkö kuluttajan passiivinen hyväksyntä tähän? Myös ”uuden ver-
sion jakelu” on nähdäkseni hieman turhan avoin käsite. Jokainen päivitys muuttaa sisältöä ”uu-
deksi versioksi”. Säännön tulkinnan hankaluutta kuvaa hyvin Activision Blizzardin suositun
Overwatch-pelin ”jatko-osan” julkaisu. Alkuperäinen peli julkaistiin vuonna 2016. Kesällä

2022 yhtiö ilmoitti, että jatko-osa Overwatch 2 korvaa pelaajien laitteilla ensimmäisen pelin tiedoston, minkä myötä ensimmäinen peli ei ole enää missään muodossa saatavilla¹⁵¹. Teknisesti kyseessä on siis päivitys, jossa ostettu peli korvataan täysin uudella pelillä.

Alkuperäisen pelin tiedoston korvaava Overwatch 2 julkaistiin lokakuussa 2022 ilmaispelinä, jonka tuottomalli on maksullisten pelinsisäisten esineiden myynti. Pelaaja on saanut tätä ennen kuitenkin pelata peliä kuuden vuoden ajan, mikä on melko pitkä ajanjakso suhteutettuna sen 60 euron ostohintaan. Toisaalta ei ole ollut syytä olettaa, että tämäntyyppinen sisältö olisi kokonaisuudessaan saatavilla vain rajoitetun ajan. On toisin sanoen hankalaa määritellä, mikä olisi korvattavan rahasumman suuruus. Erityisen ongelmallista on nähdäkseni se, että Overwatch päivittyi Overwatch 2:hdeksi samankaltaisella päivityksellä kuin muut pelin sisäiset, pienemmät päivitykset on toteutettu, tekemättä uutta nimenomaista sopimusta asiasta. Sanamuodon mukaisessa tulkinnassa kyseessä on uuden version jakelu, ja kuluttaja saa pääsyn Overwatch 2:hteen. Toisaalta kyseessä on ilmaispelejä, joten pelin omistamisessa itsessään ei ole mitään rahallista arvo. Tapaus on hyvin ainutlaatuinen, sillä ostetun hyödykkeen muuttuminen eri hyödykkeeksi tällaisen elinkeinonharjoittajan tekemän muutoksen myötä ei käytännössä ole ollut mahdollista aiemmin. Kyseessä onkin digitaalisen sisällön erityispiirre. Päivityksellä muutetaan peli käytännössä toiseksi peliksi, joten on kyseenalaista, onko kyseessä KSL 5a:12 tarkoitettu 5a:10 sopimuksen mukaisuutta ylläpitävä päivitys.

Oman problematiikkansa tilanteeseen tuo se, että pelinkehittäjä ja pelaaja eivät ole suoraan sopimussuhteessa toisiinsa, vaan digitaalisen jakelun piirissä oleva peli on myyty pilvipalvelupohjaisessa kauppapaikassa, jota ylläpitää kolmas taho. Näin pelinkehittäjän toimet vaikuttavat tosiasiallisesti myös kauppaa ylläpitävään tahoon, joka vastaa taloudellisesti purusta aiheutuvista kustannuksista.

Kuluttajansuojalain 5a luvun 25§ määrittää sopimuksen purkamisen vaikutukset digitaalisen sisällön tai palvelun käyttöön seuraavasti:

Jos sopimus puretaan, kuluttajan tulee pidättäytyä käyttämästä digitaalista sisältöä tai palvelua ja saattamasta sitä kolmansien osapuolten saataville. Jos digitaalinen sisältö on toimitettu siirtovälineellä, kuluttajan on elinkeinonharjoittajan pyynnöstä lisäksi palautettava kyseinen väline elinkeinonharjoittajalle tämän kustannuksella ilman aiheutonta

¹⁵¹ Gameinformer 2022.

viivytystä. Elinkeinonharjoittajan on tehtävä tällainen pyyntö 14 päivän kuluessa siitä, kun kuluttaja on ilmoittanut elinkeinonharjoittajalle päätöksestään purkaa sopimus.

Purettaessa sopimus elinkeinonharjoittajalla on oikeus estää kuluttajan pääsy digitaaliseen sisältöön tai palveluun, sulkea tämän käyttäjätili tai muulla tavoin estää kuluttajaa käyttämästä digitaalista sisältöä tai palvelua, jollei 4 momentissa säädetystä muuta johdu.

Elinkeinonharjoittajan on pidättäydyttävä käyttämästä sellaista sisältöä, jonka kuluttaja on luonut tai luovuttanut elinkeinonharjoittajan toimittamaa digitaalista sisältöä tai palvelua käyttäessään, paitsi jos:

- 1) kyseinen sisältö ei ole käyttökelpoista muutoin kuin elinkeinonharjoittajan toimittaman digitaalisen sisällön tai palvelun yhteydessä;
- 2) kyseinen sisältö liittyy yksinomaan kuluttajan toimintaan elinkeinonharjoittajan toimittamaa digitaalista sisältöä tai palvelua käytettäessä;
- 3) elinkeinonharjoittaja on yhdistänyt tällaisen sisällön muihin tietoihin, joista sitä ei voi erottaa tai sen erottaminen aiheuttaisi kohtuutonta vaivaa; tai
- 4) kuluttaja on luonut sisällön yhdessä muiden kuluttajien kanssa, ja muut kuluttajat voivat edelleen käyttää kyseistä sisältöä.

Muissa kuin 3 momentin 1–3 kohdassa tarkoitetuissa tapauksissa elinkeinonharjoittajan on kuluttajan pyynnöstä annettava kuluttajan saataville kaikki sisältö, jonka kuluttaja on luovuttanut tai luonut käyttäessään elinkeinonharjoittajan toimittamaa digitaalista sisältöä tai palvelua. Tämä on tehtävä maksutta kohtuullisessa ajassa ja yleisesti käytetyssä ja koneellisesti luettavassa tallennusmuodossa.

Ensinnäkin pykälän 1 momentin mukaan kuluttaja ei voi enää sopimuksen purun jälkeen käyttää digitaalista sisältöä, mikä voidaan rinnastaa myös muihin hyödykkeisiin kohdistuvaan velvoitteeseen palauttaa ostettu tuote. Käytöstä pidättäytyminen ei terminä ole aivan yksiselitteinen, vaan jää sanamuodon perusteella avoimeksi. DSD:n perustelujen kohdan 72 mukaan pidättäytyminen voidaan toteuttaa esimerkiksi poistamalla digitaalinen sisältö tai mahdolliset käyttökelpoiset kappaleet tai tekemällä digitaalinen sisältö tai digitaalinen palvelu muutoin käyttökelvottomaksi. Ei siis ole riittävää, että kuluttaja on käyttämättä sisältöä tai palvelua, vaan tämän tulee suorittaa aktiivisia toimenpiteitä, jotka tosiasiallisesti estävät tätä käyttämästä kyseistä digitaalista hyödykettä. Toisaalta pykälän 2 momentin mukaan elinkeinonharjoittajalla

on purkamisen yhteydessä oikeus suorittaa toimenpiteitä, jotka estävät kuluttajaa käyttämästä hyödykettä enää, minkä voidaankin olettaa olevan tavallisin toimintatapa.

Pelaajalla ei enää purun jälkeen ole oikeutta saattaa peliä kolmannen osapuolen saataville, minkä tavoitteena voidaan nähdä sen estäminen, ettei pelaaja esimerkiksi kopioi peliä muulle laitteelle ja näin tosiasiallisesti kykene jatkamaan sen käyttöä myös sopimuksen purkauduttua. Näin myös voidaan estää etenevän sivullissuhteen kollisio¹⁵², joka syntyisi pelinkehittäjän ja mahdollisen käyttöoikeuden luvattomasti saavan kolmannen osapuolen välillä. Kuten edellä on todettu, jälleenmyyntioikeuden olemassaolosta on ollut kiistaa peliyhtiöiden ja kuluttajajärjestöjen välillä. Vaikka pykälässä erikseen todetaan, että kuluttajalla ei ole enää sopimuksen purun jälkeen oikeutta saattaa sisältöä tai palvelua kolmannen saataville, ei tämä kuitenkaan selkeytä kiistaa siitä, onko kuluttajalla tällainen oikeus ennen purkua. Olennainen kysymys asiassa on, katsotaanko kyseessä olevan omistusoikeuden siirtyminen vai lisenssi, minkä myötä tilanne ei ole selkeä¹⁵³. On oikeudenhaltijan harkinnassa, myönnetäänkö käyttöoikeus ohjelmaan lisenssillä, vai myydäänkö siitä kappale. EULA:n on kuitenkin katsottu likimain korvanneen teoksen käyttäjän ja oikeudenhaltijan oikeussuhteen perinteisen määrittelyn teoskappaleen omistusoikeuden kautta. Vähintään ohjelmistotuotteiden lisenssisopimusten on katsottu aiheuttaneen oikeustoimen tosiasiallista luonnetta koskevan tulkintaongelman.¹⁵⁴

Kiinnostava on myös pykälän 3 momentti, jonka mukaan elinkeinonharjoittajan on pidättäytyttävä käyttämästä kuluttajan luomaa tai luovuttamaa sisältöä. Momentin voidaan katsoa ilmentävän vastavuoroisuutta osapuolten välillä, luoden näille vastaavat velvoitteet. Ei kuitenkaan ole itsestään selvää, miten kuluttajan luoma tai luovuttama sisältö määritellään. DSD:n perustelujen kohdan 69 mukaan tällaiseen sisältöön voi kuulua digitaalisia kuvia, video- ja äänitiedostoja sekä mobiililaitteilla luotua sisältöä. Farinha tukee tulkintaa, jonka mukaan tämä käsite tulisi tulkita laajasti, rajoittamatta suojaa ainoastaan tekijänoikeuden tai muiden immateriaalioikeuksien piiriin kuuluvaan sisältöön¹⁵⁵. Momentissa on tyhjentävä lista poikkeuksista tähän elinkeinonharjoittajan velvollisuuteen. Pelaajat luovuttavat peliä pelatessaan peliyhtiölle

¹⁵² Kollisiolla viitataan tilanteeseen, jossa varallisuus oikeuden haltija on tehnyt ristiriitaisia määräämistöimiä, joiden kaikkien täyttäminen ei ole mahdollista. Oikeudelliselle kollisioille ominaisena pidetään sitä, että määräämistöimen suorittaja on ylittänyt kelpoisuutensa eli kompetenssinsa. Tarkemmin esim. Saarnilehto ym. 2019, luku VI ESINEOIKEUS >8. Esineoikeudellinen sivullissuoja>Eri sivullissuhteet>Sivullissuhteiden jaottelu

¹⁵³ Jälleenmyyntioikeutta koskevista kiistoista tarkemmin edellä luvussa 3.3..

¹⁵⁴ Huuskonen 2016, s. 672. Videopelien lisensseihin liittyvistä kysymyksistä tarkemmin kts. Lindfors 2020.

¹⁵⁵ Farinha 2021, s.106.

merkittävän määrän erilaista sisältöä. On mahdollista esittää ainakin jonkinasteinen tulkinta siitä, mikä todennäköisesti kuuluu tämän momentin piiriin.

Ensimmäisenä mainitaan tilanne, jossa kyseinen sisältö ei ole käyttökelpoista muutoin kuin elinkeinonharjoittajan toimittaman digitaalisen sisällön tai palvelun yhteydessä. Tähän kategoriaan voidaan katsoa kuuluvaksi pelaajan hahmolleen suorittamat kustomointitoimenpiteet ja kaikki sellainen sisältö, jota tämän ei ole mahdollista hyödyntää pelin ulkopuolella.

Toiseksi mainitaan sisältö, joka liittyy yksinomaan kuluttajan toimintaan elinkeinonharjoittajan toimittamaa digitaalista sisältöä tai palvelua käytettäessä. Tämän voidaan olettaa sisältävän esimerkiksi peliin tallentuvat lokitiedot pelaajan käyttäytymisestä, esimerkiksi tämän peliin käyttämä aika, suosikkiase, osumatarkkuus tietyllä aseella tai muu vastaava statistiikka.

Kolmantena on sisältö, jonka elinkeinonharjoittaja on yhdistänyt muihin tietoihin, joista sitä ei voi erottaa tai sen erottaminen aiheuttaisi kohtuutonta vaivaa. Tämä kattanee ensisijaisesti anonymisoidun massadatan¹⁵⁶, jonka avulla kehittäjä kartoittaa keskimääräistä pelaajakäyttäytymistä.

Pelien kohdalla erityisen mielenkiintoinen kohta on listan kohta neljä, sillä sen myötä peliin voidaan jättää saataville sisältö, jonka kuluttaja on luonut yhdessä muiden kuluttajien kanssa, ja muut kuluttajat voivat edelleen käyttää kyseistä sisältöä. Hallituksen esityksessä mainitaan esimerkkinä sisältö, jonka kuluttaja on luonut pelattuaan peliä yhdessä muiden kanssa¹⁵⁷. Koska pelit toimivat nykyään myös alustoina, jotka mahdollistavat kolmansien palveluntarjoajien integroinnin alustapalvelun yhteyteen alustayrityksen tarjotessa sopimusympäristön asiakaspalvelu- ja tukitoimintoihin, on pelinkehittäjien lisäksi myös pelaajilla itsellään mahdollisuus luoda sisältöä pelin sisällä¹⁵⁸. On mahdollista, että HE:n määritelmä sisältää myös peliin tehdyt modit¹⁵⁹, riippuen siitä, kuinka suurta painoarvoa tulkinnassa halutaan erityisesti antaa nimenomaisesti sille, että pelaajat ovat yhteistyössä luoneet kyseisen sisällön. Tämän piiriin voidaan katsoa määritelmällisesti kuuluvaksi esimerkiksi pelaajien muodostaman yhteisön tai ”klaanin” tunnus tai muu yhteisön luoma pelinsisäinen luomus. Modit saatetaan luoda yhteistyönä tai yksittäisen pelaajan toimesta, mutta on joka tapauksessa yleensä koko yhteisön saatavilla

¹⁵⁶ Massadatala tarkoitetaan soveltamismahdollisuuksiltaan laajoja tietoaaineistoja ja datavirtoja, jotka ovat usein määrältään suuria, kertyvät nopeasti tai ovat muodoltaan epäyhtenäisiä. Massadataan liittyvistä kuluttajaoikeudellisista kysymyksistä tarkemmin katso esim. KKV:n selvityksiä 1/2019: Kilpailun ja kuluttajansuojan kysymyksiä datataloudessa

¹⁵⁷ HE 180/2021 s.83.

¹⁵⁸ Päläs 2022, s.118.

¹⁵⁹ Termi on lyhenne englanninkielisestä termistä ”modification”.

lähtökohtaisesti maksuttomina, mutta esimerkiksi Bethesdan creation club on tarjonnut pelaajille maksullisia modeja¹⁶⁰. Kun kuitenkin tämän sisällön alustana oleva peli poistetaan, luonnollisesti myös tämä sisältö muuttuu käyttökelttomaksi. Electronic Artsin sopimusehtojen käyttäjän luomaa sisältöä (User-generated content, UGC) käsittelevän kohdan 5 mukaan¹⁶¹

EA saattaa yksinomaisen harkintansa mukaan siirtää, muokata tai poistaa käytöstä UGC-sisältöä mistä tahansa syystä, mukaan lukien jos EA kohtuuden rajoissa katsoo kyseisen UGC-sisällön rikkovan tätä sopimusta. EA ei ole minkäänlaisessa vastuussa tai korvausvelvollinen UGC-sisällöstä, sen poistamisesta tai sen tai muun sisällön poistamatta jättämisestä. EA ei ennakkotarkasta kaikkea UGC-sisältöä tai hyväksy EA-palveluissa saatavilla olevaa UGC-sisältöä.

Kun luot UGC-sisältöä, annat EA:lle, sen lisenssinantajille ja lisenssinhaltijoille rajoittamattoman, jatkuvan, siirrettävän, maailmanlaajuisen ja alilisensoitavan lisenssin UGC-sisällön tai jonkin sen osan käyttöön, ylläpitämiseen, säilyttämiseen, jäljentämiseen ja muokkaamiseen, johdannaisten luomiseen siitä 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 myöhemmin kehitetty, ilman ilmoitusta, maksua tai huomionosoitusta sinulle tai kolmannelle osapuolelle. Annat myös kaikille luomaasi UGC-sisältöön jossakin EA-palvelussa käsiksi pääseville ja sitä käyttämään pystyville muille käyttäjille oikeuden käyttää, kopioida, muokata, näyttää tai esittää luomaasi UGC-sisältöä, luoda siitä johdannaista tai muuten viestiä tai jakaa sitä asiaankuuluvassa EA-palvelussa tai niiden kautta ilman erillistä ilmoitusta, huomionosoitusta tai korvausta.

Sopimuksen purkamisen näkökulmasta tämä on nähdäkseni mielenkiintoista, sillä elinkeinonharjoittaja hyötyy näistä kuluttajan tuotteeseen tekemistä muutoksista pysyvällä tavalla, sillä tietyt modit saattavat hyvin muodostua pelin pelattavuuden kannalta käytännössä pakollisiksi. Tällöin kuluttaja on korvauksetta parantanut tuotetta, eikä nähdäkseni olisi kohtuutonta turvata kuluttajan asemaa sisällön luoja paremmin esimerkiksi maksamalla tälle korvaus siitä, että tämän luoma sisältö jää muiden pelaajien saataville. Kysymys on kuitenkin hankala, sillä kyseisenkaltaisessa tilanteessa toimijoiden roolit puhtaasti kuluttajaoikeudellisesta näkökulmasta

¹⁶⁰ Techradar 2017.

¹⁶¹ Electronic Artsin lisenssiehdot.

eivät riitä kattamaan kaikkia huomioonotettavia näkökulmia, vaan tarkastelu edellyttäisi immateriaalioikeudellista harkintaa, joka jää tämän tukimuksen ulkopuolelle.¹⁶²

Kuluttajan oikeus purkaa sopimus tähän negatiivisesti vaikuttavan muutoksen perusteella vaikuttaisi lain perusteella melko selkeältä. Käytännössä tämän oikeuden toteuttaminen on kuitenkin kaikkea muuta kuin selkeää. Vaikka muutokset tehdäänkin peliyhtiö toimesta, on tämä usein vain toinen pelaajan sopimuskuoppaaneista. Kuten yllä on tarkemmin selostettu, pelin pelaaminen edellyttää käytännössä kahden sopimuksen tekoa; ensinnäkin pelaaja ostaa lisenssin peliin näitä myyvältä alustalta, toiseksi tämä sitoutuu lisenssisopimukseen suoraan peliyhtiön kanssa. Mikäli peliyhtiön toimet vahingoittavat kuluttajaa, tämä ei pura sopimusta ainoastaan yhtiön, vaan myös (ja ensisijaisesti) kauppapaikan kanssa. Vaikka onkin tapauksia, joissa peliyhtiö ja jakelualusta kuuluvat samalle oikeushenkilölle¹⁶³, on tämä poikkeus pääasiallisesta toimintatavasta. Herääkin kysymys siitä, tulisiko myyjällä olla oikeus vaatia peliyhtiöltä hyvitystä, mikäli tämän tekemä muutos johtaa tälle taloudellisiin tappioihin. DSD:n perustelujen kohdan 78 mukaan vaikka lopullisella elinkeinonharjoittajalla olisi oltava virheen vuoksi korvausvelvollisuus kuluttajaa kohtaan näiden osapuolten välisen sopimuksen nojalla, on tärkeää varmistaa, että elinkeinonharjoittajalla on asianmukaiset oikeudet suhteessa eri henkilöihin liiketoimiketjussa niin, että elinkeinonharjoittaja voi kattaa korvausvelvollisuutensa kuluttajaa kohtaan.

DSD:n 20 artiklassa säädetään, että kun elinkeinonharjoittaja on vastuussa kuluttajalle siksi, että digitaalista sisältöä tai digitaalista palvelua ei ole toimitettu, tai sellaisen virheen vuoksi, joka johtuu toisen henkilön liiketoimiketjun aikaisemmassa vaiheessa toteuttamasta toimesta tai laiminlyönnistä, elinkeinonharjoittajalla on oltava oikeus vaatia hyvitystä vastuussa olevalta henkilöltä liiketoimiketjussa. Siitä, keneltä vastuussa olevalta henkilöltä elinkeinonharjoittaja voi vaatia hyvitystä, sekä tähän liittyvistä toimista ja edellytyksistä säädetään kansallisessa lainsäädännössä. KSL 5a:17 2 momentissa todetaan, että kuluttajan oikeus vedota tässä luvussa säädettyihin oikeussuojakeinoihin suhteessa elinkeinonharjoittajaan ei vaikuta elinkeinonharjoittajan oikeuteen vaatia hyvitystä virheestä vastuussa olevalta taholta liiketoimintaketjun aikaisemmassa vaiheessa. Kokonaisuutena voidaan todeta, että laki ei rajoita elinkeinonharjoittajan oikeutta vaatia hyvitystä sopimusketjussa edeltävänä osapuolena olevalta

¹⁶² Tarkemmin modeista erityisesti immateriaalioikeudellisesta näkökulmasta ks. Honkasalo 2015.

¹⁶³ Esimerkiksi Epic Gamesilla on oma kauppansa, Epic Games store, jonka kautta kuluttaja voi hankkia pelejä. Konsolien puolella sekä Sonyllä, Nintendolla että Microsoftilla on omistuksessaan studioita, joiden pelejä ne julkaisevat.

pelinkehittäjältä. Kyseessä on kuitenkin käytännössä puhtaasti liiketoiminnallinen B2B-sopimus, josta osapuolet tekevät keskinäisen sopimuksen.

5.5 Oikeus vahingonkorvaukseen

KSL 5a:22 § mukaan kuluttajalla on oikeus saada korvausta vahingosta, jonka hän kärsii digitaalisen sisällön tai palvelun virheen vuoksi. Korvausvelvollisuus käsittää HE:n mukaan virheestä kuluttajalle aiheutuneen henkilö-, esine- ja varallisuusvahingon. Kuten esityksessäkin todetaan, henkilövahingot digitaalisen sisällön tai palvelun virhetilanteissa ovat verrattain harvinaisia. Esityksessä tuodaan esille, että tällaisia vahinkoja voisi aiheutua esimerkiksi erilaisista terveyteen, liikuntaan ja hyvinvointiin liittyvistä digitaalisista sisällöistä tai palveluista.

Kiinnostava pohdinnan aihe on, voisiko videopelistä aiheutua henkilövahinkoja ja voisi, millaisia. Äkkiä ajateltuna tämä ei tunnu kovinkaan todennäköiseltä, ellei peli sattuisi räjäyttämään koko pelilaitetta¹⁶⁴. Peli voi aiheuttaa riippuvuutta ja muita psyykkisiä oireita pelaajille, mutta tämä ei johdu virheestä vaan on suunniteltu ominaisuus, eikä näin ollen kuulune tämän pykälän soveltamisalaan¹⁶⁵. Vaikka onkin aiheellista tutkia, miten kuluttajia voitaisiin paremmin suojata tältä, vaatii tähän kysymykseen vastaaminen oman tutkielmansa.

Pykälän 1 momentin mukaan pääsääntönä on HE:n mukaan, että korvausvelvollisuus ei riipu siitä, johtuuko virhe tai vahinko huolimattomuudesta elinkeinonharjoittajan puolella. Samoin kuin viivästystilanteissa tiettyjen vahinkotyyppien osalta tällainen edellytys kuitenkin asetettaisiin. Välillisillä vahingoilla tarkoitettaisiin virhetilanteissa samoja vahinkotyyppisiä kuin viivästystilanteissa. Kaikenlaisen vahingon käsittävä korvausvelvollisuus voi syntyä myös sillä perusteella, että digitaalinen sisältö tai palvelu sopimuksentekohetkellä tai, jos kyse on digitaalisen sisällön tai palvelun toimittamisesta pidemmän ajan kuluessa, kyseisellä ajanjaksolla poikkeaa siitä, mihin elinkeinonharjoittaja on erityisesti sitoutunut. Erityistä sitoutumista ei määritellä HE:ssä tarkemmin, minkä myötä tämäkin edellyttäne tapauskohtaista harkintaa. Tyypillisiä vahinkoja, joita kuluttajalle voi virheen vuoksi aiheutua, mainitaan erilaiset selvittelykustannukset, kuten puhelin- tai matkakulut. Erityisesti fyysisissä tallennusformaateissa ostettujen pelien kohdalla tämä tarkoittanee kuluja, jotka syntyvät matkasta pelin myyneeseen liikkeeseen hoitamaan reklamaatiota. Välillisenä vahinkona pidetään HE:n perusteella myös sellaista digitaalisen sisällön tai palvelun käyttöhyödyn olennaista menetystä, josta ei aiheudu suoranaista

¹⁶⁴ Tämä on äärimmäisen epätodennäköistä

¹⁶⁵ WHO 2022.

taloudellista vahinkoa. KKV:n sivuilla käyttöhyödyn menetyksestä esitetään esimerkkinä tilanne, jossa asuntoremontin viivästyminen hankaloittaa asumista¹⁶⁶. Käytännössä tällainen käyttöhyödyn menetys ei nähdäkseni ole pelien näkökulmasta olennainen, sillä virheellinen peli ei estä pelilaitteen muuta käyttöä. Toisin kuin suurin osa 5a luvusta, tämä sääntely ei perustu direktiiviin, vaan on kansallista.¹⁶⁷ Tämän taustalla on direktiivissäkin ilmaistu pyrkimys olla vaikuttamatta haitan korvaamista kuluttajille koskevien kansallisten sääntöjen soveltamiseen tai yleiseen sopimusoikeuteen kuuluviin seikkoihin, kuten sopimuksen tekemiseen, pätevyyteen, pätemättömyyteen tai vaikutuksiin.¹⁶⁸

¹⁶⁶ KKV: Vahingonkorvaus palvelun virheestä ja viivästyksestä

¹⁶⁷ HE 180/2021 vp, s.80

¹⁶⁸ DSD perustelujen kohdat 12 ja 73.

6. Johtopäätökset ja pohdintaa

6.1 Johtopäätökset

Tämän tutkimuksen tavoitteena on ollut selvittää digisopimusdirektiivin tuoman uuden sääntelyn vaikutusta videopelialaan. Kokonaisuutena voidaan todeta, että digisopimusdirektiivin ja sen implementoinnin mukanaan tuomat lainmuutokset ovat askel oikeaan suuntaan, mutta eivät nykyisellään selkeästi ratkaise kaikkia alaan liittyviä kysymyksiä. Digitaalisen sisällön ja palvelujen termien kattaessa laajan, heterogeenisen joukon erilaisia hyödykkeitä, on selkeää, että erilaisiin hyödykkeisiin liittyvät erityiskysymykset edellyttävät tulkintaa laissa esitettyjen termien soveltuvuudesta ja tulkinnasta.

Vaikuttaa tutkimuksen perusteella selkeältä, että alalla toimitaan säännönmukaisesti tavalla, jossa kuluttajan odotukset ja myytävä tuote eivät vastaa toisiaan eikä markkinoinnin antama kuva ei vastaa tuotetta, joka kuluttajalle myydään. Virhevastuusääntely jää tällä hetkellä avoimeksi, johtuen virheen määritelmän epämääräisyydestä pelien kaltaisten viihdetuotteiden kohdalla. Kuluttajien heikko asema muodostuu useista tekijöistä, kuten läpinäkymättömyydestä markkinoinnissa ja muussa kanssakäymisessä pelaajan ja kehittäjän välillä sekä joistain käytännön teknisistä haasteista, merkittävimmin jälleenmyyntimahdollisuuden puutteesta. Selkeänä ongelmana voidaan pitää myös lisenssisopimusten kuluttajansuojalain kanssa ristiriidassa olevia ehtoja. Kokonaisuutena digisopimusdirektiivin tuoma sääntely ei ole riittävää vastaamaan pelialalla vallitseviin kysymyksiin. Laissa määritellyt termit ja rajat hämärtyvät käytännössä merkittävästi sopimuksenmukaisuuden varmistavan muutoksen sekä ylläpitoon liittyvän päivityksen sekä muun muutoksen välillä. Monesti useita mainituista toimenpiteistä toteutetaan samanaikaisesti, mikä hankaloittaa näiden toimien oikeudellista arviointia merkittävästi. Oman ongelmansa muodostaa myös alalle ominainen läpinäkymättömyys ja tiedollinen epätasapaino, joihin uusi sääntely ei merkittävässä määrin tuo parannuksia.

Olen pyrkinyt pelien kohdalla tuomaan esille myös problematiikkaa, joka liittyy pitkällä aikavälillä tapahtuviin muutoksiin ja alan toimijoiden ajamaan palvelumalliin. Erilaisten muutosten kolmijako toisistaan eroavine oikeusvaikutuksineen soveltuu huonosti tämäntyyppisiin hyödykkeisiin johtuen päivitysten hybridiluonteesta. Epäselväksi jää myös, millainen raja on asetettavissa edellytykseksi kuluttajan mahdollisuuteen käyttää laissa säädettyjä oikeussuojakeinoja muutoksen aiheuttaessa negatiivisia vaikutuksia kuluttajalle. Tämän lisäksi alalla käytetyt lisenssisopimukset sisältävät säännönmukaisesti kuluttajansuojalain vastaisia ehtoja liittyen pelinkehittäjien muutosoikeuteen mutta viranomaisten toiminnan puute antaa kuvan tällaisen

toiminnan hyväksyttävyydestä. Esimerkiksi kehitteillä olevan EU:n yhteisen videopelistrategian¹⁶⁹ fokus vaikuttaisi olevan ensisijaisesti markkinoinnissa ja ostosta edeltävässä tiedonannossa. Kuten tässä tutkielmassa kuitenkin on pyritty tuomaan esille, tulee huomiota kiinnittää tämän lisäksi myös kuluttajien oikeuksien turvaamiseen pitkällä aikavälillä.

6.2 Kuluttajaoikeuden tulevaisuudesta digitaalisten pelien osalta

Uuden lainsäädännönkin myötä Eurooppa vaikuttaisi edelleen olevan jäljessä mitä tulee virtuaalisen omaisuuden ja omistajuuden regulaatioon. Esimerkiksi Kiinassa tuomioistuin määräsi hakkerin uhriksi joutuneelle pelaajalle vahingonkorvausta tältä näpsitetystä virtuaalisesta omaisuudesta. Tämän lisäksi maassa on mahdollista ostaa vakuutus turvaamaan videopelin sisäisiä esineitä, kun taas EU:ssa näitä esineitä säännellään yksinomaan lisenssisopimuksen perusteella.¹⁷⁰ Suomessa virtuaalista omistajuutta käsittelevässä vanhemmassa tapauksessa Kouvolan HO 10.3.2011 284 vastaavassa tilanteessa virtuaalista omaisuutta ei katsottu lain tarkoittamaksi irtaimeksi omaisuudeksi, minkä myötä syyte hylättiin. Tapaus on rikosoikeudellinen, mutta osoittaa nähdäkseni hyvin sen, että oikeuskulttuuri ei kokonaisuudessaan ole ajan tasalla tämäntyyppisen omaisuuden osalta. Muissa Euroopan valtioissa tehtyjen kartoitusten perusteella digitaalisten sisältöjen vahinkoja koskeva lainsäädäntö aiheuttaa haasteita kaikissa mukana olleissa valtioissa.¹⁷¹

Toivoa herättävää on kuitenkin jatkuva kehitys. Tämän tutkielman kirjoittamisen aikana Yhdysvalloissa Epic Games suostui maksamaan yhteensä yli 500 miljoonan arvosta korvauksia kuluttajansuojarikkeistä. Tärkeimpinä näistä mainittakoon erityisesti alaikäisten yksityisyydensuoja sekä pimeiden käytäntöjen hyödyntäminen pelin sisäisissä ostoksissa. Aiheita on käsitelty tässäkin tutkielmassa, ja niiden esillä olo osoittaa hyvin, että aihepiiri ansaitsee nykyistä enemmän huomiota.¹⁷²

Digitaalisen sisällön luonteen osalta merkittävää on sisällön keskinäinen yhdenmukaisuus: peli, jonka yksi kuluttaja ostaa, on samanlainen kuin kaikkien muidenkin, eikä yksittäisessä kappaleessa voi olla virhettä, joka ei ilmenisi jokaisessa myydyssä teoskappaleessa. Sama pätee myös pelien sisäisiin virtuaalisiin palveluihin ja esineisiin, ja näin ollen pelissä tai muussa digitaalisessa sisällössä oleva virhe täyttäisi teoriassa hyvin ryhmäkannelain (13.4.2007/444) 2§:ssä

¹⁶⁹ Euroopan Parlamentin mietintöluonnos kuluttajansuojasta verkkovideopeleissä: eurooppalainen sisämarkkinoihin perustuva lähestymistapa (2022/2014(INI)).

¹⁷⁰ Demchenka 2019 s.61.

¹⁷¹ Riehm– Meier 2019, Fairgrieve 2019.

¹⁷² Federal trade commission 2022

esitetty edellytykset. Ensinnäkin tilanteessa useilla henkilöillä on samaa vastaajaa vastaan vaatimuksia, jotka perustuvat samoihin tai samankaltaisiin seikkoihin; peli on identtinen, näin ollen virheeseen perustuvat vaatimukset perustuvat identtisiin seikkoihin. Toiseksi asian käsittely ryhmäkanteena on tarkoituksenmukaista ottaen huomioon ryhmän koko, asiassa esitettävien vaatimusten sisältö ja asiassa esitettävä todistelu. Ryhmän koko lienee suurin muuttuja, eikä lain esitöissä määritellä ryhmän enimmäis- tai vähimmäiskokoa. Koska teoriassa tämä koskisi kaikkia pelin ostaneita henkilöitä, Suomen mittakaavassa saatettaisiin puhua sadoista, mahdollisesti tuhansista kuluttajista. Hallituksen esityksessä todetaan vaatimusten sisällön osalta, että 2 §:n 2 kohdan mukaan asian käsittely ryhmäkanteena ei edellyttäisi, että esitetyt vaatimukset olisivat oikeustositseikkojen tapaan sisällöltään samat tai samankaltaiset. Estettä ei siten lähtökohtaisesti olisi sille, että kantaja esittäisi sisällöltään erilaisia vaatimuksia eri ryhmän jäsenten osalta. Mahdollista olisi myös, että esimerkiksi kulutushyödykkeessä olleeseen virheeseen perustuvassa asiassa toiset vaatisivat kaupan purkua, toiset hinnanalennusta ja toiset virheettömän tuotteen saamista virheellisen tuotteen tilalle. Hyödykkeessä olevan mahdollisen virheen identtisuuden myötä myös asiassa esitettävän todistelun olisi helposti mahdollista kattaa koko kuluttajaryhmä.¹⁷³ Kolmantena ryhmä on myös helppo määritellä: kantajina voisivat toimia pelin ostaneet kuluttajat.

Alalla jatkuvasti vallitseva muutos ja trendit¹⁷⁴, kuten kuukausimaksullisten pilvipalveluiden mahdollistama suoratoisto vaihtoehtona yksittäisten pelien ostamiselle, on tärkeää ottaa huomioon tulevaisuuden sääntelytarpeita arvioitaessa.¹⁷⁵ Tämä muutos on toistaiseksi vasta aluillaan, mutta saattaa lähitulevaisuudessa muuttua yleisimmäksi tavaksi kuluttaa pelejä.¹⁷⁶

Tulevaisuutta ajatellen voidaan huomata kaksi todennäköisesti yleistymässä olevaa ilmiötä. Ensinnäkin Netflixin kaltaisten suoratoistopalvelujen innoittama kuukausimaksullinen palvelu vaikuttaisi olevan erityisesti pelikonsolien kohdalla tulevaisuudessa yhä yleisempi malli. Esimerkiksi Microsoft on siirtynyt toiminnassaan markkinoimaan huomattavissa määrin Game Pass-palveluaan, jossa käyttäjä saa kuukausimaksua vastaan oikeuden pelata palvelussa olevaan valikoimaan kuuluvia pelejä. Pelit ladataan laitteelle, eikä kyseessä ole samankaltainen suoratoisto kuin vaikkapa Netflixissä. Luonnollisesti pelaaja menettää oikeutensa tähän lopettaessaan tilauksen. Palvelu on ollut taloudellisesti menestynyt, ja tuotti raportin mukaan

¹⁷³ HE 154/2006 vp, s.36.

¹⁷⁴ Explodingtopics 2023.

¹⁷⁵ Gamemarketgenie 2020.

¹⁷⁶ Yle 2019.

Microsoftille vuonna 2021 lähes kolme miljardia dollaria¹⁷⁷. GaaS-mallin kehittyessä kuluttajan oikeuksia sääntelevien sopimusten muoto saattaa kehittyä lisenssisopimuksista palvelusopimuksiksi. Käytännössä tämä ei olisi kuluttajan perspektiivistä suuri muutos, sillä omistusoikeus säilyisi nykytilannetta vastaavalla tavalla peliyhtiöllä. Kuluttajana pelien palveluistuminen tarkoittaa käytännössä tämän oikeuksien kapenemista entisestä monin tavoin. Pelejä ei voi myydä eteenpäin, niissä kullakin hetkellä oleva sisältö saattaa muuttua milloin tahansa, eikä ole takeita siitä, miten pitkään koko peli on edes olemassa.¹⁷⁸

Toisena esimerkkinä tulevaisuuden mahdollisuuksista voidaan nostaa esille monien alan yritysten kiinnostus lohkoketjujen hyödyntämiseen.¹⁷⁹ Esimerkkinä lohkoketjujen mahdollistamasta NFT¹⁸⁰-integraatiosta voidaan esittää seuraava tilanne: pelin kehittäjä julkaisee monin peliin harvinaisen esineen, jonka ensimmäinen sen ansaintakriteerit täyttävä pelaaja saa pelitililleen. Nykyään tällaisessa tilanteessa esine olisi todennäköisesti osa ajallisesti rajoitettua kampanjaa, jonka voimassaollessa rajaton määrä pelaajia voi ansaita esineen itselleen. NFT-integraation myötä kukin esine olisikin aiemmasta poiketen ainutlaatuinen, ja näitä olisi olemassa vain rajoitettu määrä. Tämän myötä jokainen näistä virtuaalisista esineistä olisi haluttu ja sillä olisi tämän myötä todennäköisesti myös rahallista arvoa. Tässä tilanteessa esineen ansainnut pelaaja voi myydä NFT-esineen eteenpäin esimerkiksi huutokaupalla, ja jolloin pelin kehittäjä ottaa prosentuaalisen osuuden kauppahinnasta itselleen toimiessaan välittäjänä. Tämä järjestelmä olisi sovellettavissa helposti esimerkiksi massiivimoninpeleihin sekä urheilupeleihin. Kun tietyistä urheilijasta tai vaikkapa aseesta tai haarniskasta tehtäisiin NFT, luotaisiin myös tässä pelaajien välille markkinat tämän omistajuudesta. Tällaisella integraatiolla pelin kehittäjä tekeekin itsestään käytännössä välittäjän pelin sisäisessä taloudessa, muuttaen itse pelin alustapalveluksi näiden markkinoiden toteuttamiseen.

Yllä kuvattu mahdollinen tulevaisuus on ainakin hetkellisesti pysähdyksissä kevään 2022 NFT-romahduksen myötä, mutta on täysin mahdollista ja jopa todennäköistä, että jokin variaatio tällaisesta järjestelmästä tuodaan ennen pitkää osaksi videopelimarkkinoita. Jos ja kun näin tapahtuu, nostaa se jälleen esille tässäkin tutkielmassa jo aiemmin käsitellyn problematiikan kuluttajan ja elinkeinonharjoittajan välisestä epäsuhdasta. Mikäli nimittäin pelin lisenssiehdot edelleen mahdollistavat peliyritykselle oikeuden muuttaa sisältöä haluamallaan tavalla sekä

¹⁷⁷ Pelaaja 2022.

¹⁷⁸ Longan ym. 2021, s.93.

¹⁷⁹ Inverse 2022.

¹⁸⁰ Termi tulee sanoista "non-fungible token". Kyseessä on lohkoketjuun tallennettu datayksikkö, joka todistaa tietyn digitaalisen sisällön olevan ainutlaatuinen, sisältäen myös todistuksen kyseisen sisällön omistajuudesta. Tarkemmin esim. Aiello ym.2021.

erillisen maininnan pelin sisäisten ostosten arvottomuudesta, jättää tämä NFT:n omistajan oikeusaseman äärimmäisen heikoksi. Ongelma voidaan osapuolten välillä kiteyttää siihen, että peliyhtiö omistaa ja hallitsee koko infrastruktuuria, jonka sisällä peliin liittyviä tapahtumia hallitaan.

Huolimatta pelien merkittävästä asemasta viihdeteollisuudessa, peleihin liittyvät erityiskysymykset vaikuttavat tutkimuksen perusteella jäävän viranomaistoiminnassa taka-alalle. Peliteollisuutta ja pelejä koskeva erityislainsäädäntö ei nähdäkseni ole kovinkaan kaukaa haettu ajatus, vaan tätä tulisi harkita vakavasti kuluttajien suojan korkean tason takaamiseksi tulevaisuudessa. Lainsäätäjän näkökulmasta on tärkeää seurata tarkoin alan kehitystä, tämänhetkisen lainsäädännön sisältäessä useita tulkinnanvaraisiksi jääviä kohtia. Myös alan sopimusehtojen tarkastelu sopimusehtojen kohtuullisuuden ja kuluttajaoikeuden periaatteiden, erityisesti heikomman osapuolen suojan, näkökulmasta saattaa olla aiheellista. Sääntelyn soveltamista tulee olemaan kiehtovaa seurata erityisesti sen suomalaisesta käytännöstä eroavilta osilta. Esimerkiksi reklaamatiovelvoitteen puutteen käytännön vaikutuksiin kannattaa kiinnittää huomiota. Mikäli tämänkaltainen sääntely huomataan toimivaksi, lienee syytä pohtia, olisiko lainsäätäjällä perusteltu syy laajentaa vastaava sääntely koskemaan myös muunkaltaisia hyödykkeitä yhdenvertaisen kohtelun nimissä.