

Mia Santala

SUOMEN VIDEOPELITEOLLISUUDEN
KÄYTTÄJÄINNOVAATIOIDEN JURIDISET HAASTEET JA
MAHDOLLISUUDET

Liiketalouden koulutusohjelma
2016

SUOMEN VIDEOPELITEOLLISUUDEN KÄYTTÄJINNOVAATIOIDEN JURIDISET HAASTEET JA MAHDOLLISUUDET

Santala, Mia
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Liiketalouden koulutusohjelma
Kesäkuu 2016
Ohjaaja: Saarikko, Simo
Sivumäärä: 39
Liitteitä: 1

Asiasanat: käyttäjännovaatio, videopeli, immateriaalioikeus, tekijänoikeus, kansainvälinen, EU-oikeus

Opinnäytetyössä selvitettiin minkälaisia juridisia ongelmia käyttäjännovaatioiden hyödyntäminen aiheuttaa videopelitalan suomalaisille yrityksille. Työssä selvitettiin käyttäjännovaatioilla saavutettuja hyötyjä sekä avattiin käyttäjännovaatioista aiheutuvia juridisia ongelmia. Kaiken kaikkiaan aiheesta on hyvin vähän juridista tutkimusta, varsinkaan kansallisella tasolla ja tästä syystä aihe on hyvin ajankohtainen

Toimeksiantajani opinnäytetyössä oli lakipalveluita tarjoava yritys Fondia Oy ja idea opinnäytetyönaiheeksi on myös lähtöisin heiltä.

Aiheen käsittely aloitettiin erilaisien videopelityyppien ja käyttäjännovaatiomallien teoriaan tutustumalla. Videopelitalan käyttäjännovaatioille tyypillisiä juridisia ongelmia puolestaan selvitettiin käyttämällä pääasiassa teemahaastatteluja. Teoriapohjaan tutustumisen jälkeen, havaittuja ongelmia on tulkittu olemassa olevan lainsäädännön pohjalta.

Opinnäytetyön tuloksena havaittiin, että lainsäädännön vanhentuneisuus ja hajanaisuus ovat suurimmat juridiset ongelmat videopeliteollisuuden osalta. Käytännön toimintamallien ja juridisen tietotaidon puute aiheuttaa ongelmia pelien immateriaalioikeuksien suojaamisessa sekä kansallisesti että kansainvälisesti.

Opinnäytetyössä huomattiin myös, että kansainvälisen lainsäädännön tasolla tehdyillä tulevaisuuden ratkaisulla tulee olemaan merkittävä rooli käyttäjännovaatiotoiminnan turvaamiseksi. EU-lainsäädännölle on syntynyt korostunut rooli tekijänoikeuksien yhdenmukaistamiseksi. Myöskään USA:n lainsäädäntöä immateriaalioikeuksien osalta ei voida unohtaa videopelien kansainvälisen luonteen vuoksi. Tuloksena tästä opinnäytetyöstä voidaan todeta kansainväliselle sopimukselle olevan videopeliteollisuuden näkökulmasta todellinen tarve.

LEGAL CHALLENGES AND OPPORTUNITIES IN USER INNOVATIONS IN THE VIDEO GAME INDUSTRY IN FINLAND

Santala, Mia
Satakunta University of Applied Sciences
Business Administration
June 2016
Supervisor: Saarikko, Simo
Number of pages: 39
Annexes: 1

Key words: user innovation, video games, intellectual property rights, copyright, international, EU Law

This thesis studies what kinds of legal problems the utilization of user innovation causes Finnish companies in the video game industry. It also looks at the benefits of user innovations as well as legal problems that arise from them. All in all, there is very little legal research about the topic, especially in Finland, and for this reason this is a very timely study.

The thesis was suggested and commissioned by Fondia Ltd, a legal services provider. To begin, it was necessary to become familiar with various theories on video games and user innovation models. Typical legal problems regarding user innovations in the video game industry were also studied in theme interviews. The observed problems in theory are interpreted on the basis of existing legislation.

Findings in this study showed that the outdated and fragmented natures of legislation are the main legal problems in the video game industry. The lack of practical models and legal know-how cause problems for the security of intellectual property rights of video games, both domestically and internationally.

It was also noted that the level of international law in future solutions will play a significant role in safeguarding user innovation. EU legislation has become a prominent factor in the harmonization of intellectual property rights. Furthermore, in respect to these rights, US legislation cannot be forgotten because of the international context of video games. The results of this thesis underscore the real need for international agreements for the video game industry.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	VIDEOPELITYYPIT	8
2.1	Konsolipelit.....	8
2.2	PC-pelit	9
2.3	Mobiilipelit	9
3	KÄYTTÄJÄINNOVAATIOT JA VAPAA LÄHDEKOODI.....	11
3.1	Käyttäjälähtöiset innovaatiot	11
3.2	Suljettu innovaatiomalli	12
3.3	Avoin innovointimalli.....	13
3.4	Avoin lähdekoodi.....	15
3.4.1	Pelinluojan kehitystyökaluilla tuotettu sisältö ja modit.....	15
4	IMMATERIAALIOIKEUDET SUOMESSA.....	17
4.1	Mitä Immateriaalioikeudet ovat?	17
4.2	Immateriaalioikeuksien historia.....	18
4.3	Videopelien käyttäjäinnovaatioihin vaikuttavat immateriaalioikeudet Suomessa	19
4.3.1	Tekijänoikeus	19
4.3.2	Patentti	20
4.4	Asiantuntijanäkemykset tekijänoikeuslaista ja videopelialan yritysten mahdollisuudet.....	21
4.4.1	Neogames Oy, Jari-Pekka Kaleva	21
4.4.2	Fondia Oy Jaan Tuominen.....	22
4.5	Videopelialien loppukäyttäjälisenssit	23
4.5.1	Perinteiset käyttäjä-lisenssisopimukset	23
4.5.2	Vaihtoehtoinen Creative Commons lisenssi.....	24
4.5.3	Neogames Oy, Jari-Pekka Kaleva	25
4.5.4	Fondia Oy Jaan Tuominen.....	26
5	KANSAINVÄLISEN IMMATERIAALIOIKEUDEN UUDET TUULET	28
5.1	Immateriaalioikeuksien uudet tuulet EU lainsäädännössä.....	28
5.1.1	Direktiivi 2001/29/EY lähioikeuksien yhdenmukaistaminen	28
5.2	Immateriaalioikeuksien uudet tuulet USA.....	29
5.3	Patenttilainsäädännön mukanaan tuomat haasteet/ratkaisut	29
5.4	USA:n Patenttilakiuudistus.....	30
5.5	Haastateltavien näkökulmat kansallisen lainsäädännön muodoista ja oikeuskäytännön puute	31
5.5.1	Neogames Jari-Pekka Kaleva.....	31

5.5.2 Fondia Oy, Jaan Tuominen.....	32
6 ASIANTUNTIJANÄKEMYKSET LAINSÄÄDÄNTÖJEN YHDENMUKAISTAMISTOIMISTA JA TULEVAISUUDEN NÄKYMISTÄ.	33
6.1 Kansallisen ja kansainvälisen lainsäädännön yhdistäminen	33
6.1.1 Neogames Jari-Pekka Kaleva	33
6.1.2 Fondia Oy, Jaan Tuominen.....	33
6.2 Tekijänoikeuslainsäädännön tilanne vuonna 2026	34
6.2.1 Neogames, Jari-Pekka Kaleva	34
6.2.2 Fondia Oy, Jaan Tuominen.....	34
7 YHTEENVETO	35
LÄHTEET.....	37
LIITTEET	38
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on kartoittaa, mitä juridisia ongelmia videopelialan käyttäjäinnovaatioiden hyödyntäminen luo suomalaisille peliyrityksille sekä peilata niitä käyttäjäinnovaatioiden hyödyntämisellä saavutettuihin etuihin. Tarkoituksena on selvittää myös, mitä kansainvälisesti tapahtuu tekijänoikeuslain alalla ja tuoda myös esiin mahdollisesti uusia näkökulmia globaaliin yhteistyöhön. Tämän opinnäytetyön toimeksiantaja toimii lakipalvelualan yritys Fondia Oy.

Tutkimusmenetelmänäni on vertaileva oikeustiede ja suuntana oikeussosiologinen tutkimusote. Tällä tutkimusmenetelmällä pyritään selvittämään, minkälainen asema oikeusjärjestyksellä on yhteiskunnassa ja miten oikeusjärjestys vaikuttaa ihmisten käyttäytymiseen. (Husa, Mutanen & Pohjolainen 2008, 19, 25).

Videopeliala on jatkuvasti muuttuva ja kehittyvä kenttä, mutta tämän hetkinen lainsäädäntö Immateriaalisten- ja tekijänoikeuksien osalta on melko vanhaa ja sen soveltaminen onkin osoittautunut haastavaksi nopeasti kehittyvällä videopelialalla (Laaja 2014). Käyttäjänovaatioiden osalta kyse ei ole uudesta ilmiöstä, koska ensimmäisen teorian edelläkävijäkäyttäjistä julkaisi Eric Von Hippel jo vuonna 1986. (Von Hippel 1986, 697).

Aihe on ajankohtainen, koska tällä hetkellä ei tunnu löytyvän selkeää lainsäädäntöä, eikä nimeksikään oikeuskäytäntöä yhteisestä linjasta puhumattakaan, mitä tulee kansainväliseen yhteistyöhön. Videopelialalla toimiminen on kuitenkin vahvasti globaalia toimintaa, joten lainsäädännön sekä käytännön yhdenmukaistamiselle olisi selkeä tilaus.

Teoria-osassa on tarkoitukseni tutustuttaa lukija perinteisiin videopelityyppeihin sekä käyttäjäinnovaatioiden erilaisiin muotoihin. Luvusta 4 eteenpäin keskityn juridi-

seen näkökulmaan käsittelemällä immateriaalioikeuksia sekä kansainvälisiä kehitystoimia tekijänoikeuslainsäädännön osalta. Työn empiria-osa koostuu pelialan ja juridiikan alan asiantuntijoiden teemahaastatteluista, jotka toteutettiin seurata ennalta asetettuja kysymyksiä (Liite1) Haastattelut olivat kuitenkin keskustelutyypisiä teemahaastatteluille tyypilliseen tapaan. Rakenteeltaan luvut koostuvat luvun alussa käsitellystä teoriasta ja luvun loppupuolelle sijoittuvista teoriaan peilatuista haastatteluista.

Lopputulemana on tarkoitus luoda kattava paketti Suomen videopelialan käyttäjänovaatioiden juridisista ongelmista sekä mahdollisista ratkaisumalleista tulevaisuudessa.

2 VIDEOPELITYYPIT

2.1 Konsolipelit

Konsolipelejä pidetään perinteisenä videopelimuotona yhdessä tietokoneella pelattavien PC-pelien kanssa. Konsolipelit, kuten esimerkiksi Microsoft Xbox One tai Sonyn Playstation 3 toimivat yksityisen kovalevyn (konsolin) avulla. Konsolia käytetään pääasiassa yhdistettynä televisioon, mutta poikkeuksiakin löytyy, mm. kämmenellä pidettävä Nintendo3 DS sisältää oman näytön. Konsolipelien kehittäminen on melko kallista ja näin ollen markkinoita dominoivatkin suuret tuottajat kuten Nintendo, Sony ja Microsoft, mutta haastajiakin löytyy myös kuten Valve. Konsolipelien budjetteja voidaan suuruusluokassa verrata Hollywood elokuvaan. Budjetit ovat kasvaneet kehityskulujen myötä ja yhdistettynä markkinoiden samanaikaiseen kutistumiseen, on tämä lisännyt riskiä saattaen peliyrietykset tilanteeseen jossa yhdenkin pelin ”floppaaminen” markkinoilla saattaa aiheuttaa koko yrityksen kaatumisen. Esimerkkinä tästä THQ Inc. (entinen pelikehittäjä ja jakelija) joka teki vuonna 2007 kuudenkymmenen kahdeksan miljoonan dollarin voiton (liikevaihto tuolloin miljardi dollaria), THQ Inc. koki viisi perättäistä tappiovuotta päätyen lopulta kahdensadankolmenkymmenenneljän miljoonan menetykseen liikevoitossa. (Greenspan 2013, 18-19, 26.)

Vain mielikuvitus on rajana pelien kehittämissä, teemat voivat vaihdella elokuvien tapaan komediasta sciifiin ja urheilusta sotaan. Huomattavaa on myös, että konsolipelit yhdessä PC-pelien (Personal Computer) kanssa tuottavat n. 80% pelialan vuotuisesta tuloksesta. Konsolien osalta pelit myydään pääsääntöisesti ”laatikkopeleinä” vähittäismyynnissä, mutta uudet kehittyvät konsolit ovat tuomassa muutoksen tähän käytäntöön. Raja konsoli ja PC-pelien välillä on muuttumassa häilyväksi, esimerkkinä tästä on mm. Valven Steam Box, joka sallii käyttäjien käyttää PC-pelien kirjastoa Steam Boxin konsolilla pelaamiseen. (Greenspan 2013, 26-27, 29.)

2.2 PC-pelit

PC-pelejä sen sijaan nimensäkin mukaisesti (Personal Computer) pelataan tietokoneella, joka pääsääntöisesti toimii Microsoftin Windows pohjaisella käyttöjärjestelmällä, mutta myös Mac (Apple) ja Linux käyttöjärjestelmät ovat mahdollisia. PC-pelejä kuten edellä esiteltyjä konsolipelejäkin löytyy monelta teema-alueelta. PC-pelit ovat siirtymässä digitaalisen jakelun piiriin, jonka seurauksena laatikkopelit ovat muuttumassa vanhanaikaisiksi tällä peliteollisuuden alueella. Digitaalisen jakelun lisääntyminen on suuri muutos pelialalla ja tämä muutos avaa myös ovet maailmanlaajuisille markkinoille. Digitaalinen jakelu mahdollistaa pienempien pelinkehittäjien pääsyn suuremmille markkinoille, koska enää ei tarvitse kantaa riskiä varastoarvoista tai hyllytilasta vaan peli voidaan julkaista suoraan verkossa pienemmällä investoinnilla. Vuonna 2012 suurin digitaalinen pelijakelija oli Valven Steam. Valvella on laajin käyttäjäkanta digitaalisista jakelijoista, kaiken kaikkiaan viisikymmentä miljoonaa käyttäjää, joista kirjautuneena kerrallaan vähintään viisi miljoonaa. (Greenspan ym. 2013, 19-20, 28-30.)

2.3 Mobiilipelit

Mobiilipelit ovat älypuhelimien huiman kehityksen myötä vakiinnuttaneet paikkansa pelialustana konsolien ja PC-pelien rinnalla. Pelien laatu on myös kehittynyt ja nykyään mobiilipelien laatu onkin verrattavissa konsoli- ja PC-pelien laatuun. Kehitys mobiilipelien alalla on vaihtelevaa, mutta luvut kuitenkin puhuvat puolestaan. Vuonna 2012 mobiilipelialan tulos kasvoi kahdeksasta miljardista kahteentoista miljardiin dollariin. Tämä räjähdysmäinen kasvu herätti myös paljon kiinnostusta pelialan toimijoissa. Tällä hetkellä alaa dominoivat Apple ja Google, mutta kuten jo todettu haastajia löytyy varmasti tulevaisuudessa. Mobiilipelien kehittäjät ovatkin usein pienempiä yrityksiä ja tulevat USA:n ja Japanin ulkopuolelta. Nousevia mobiilipelien kehittäjämaita ja alueita ovat mm. Etelä-Korea ja itäinen Eurooppa. Mobiilipelien hyvänä puolena on niiden edulliset kehityskulut, verrattaessa konsoli- tai PC-peleihin. Mobiilipelien kehityskustannukset ovat kymmenien ja satojentuhansien luokkaa, kun taas PC- ja konsolipelin kohdalla puhutaan kymmenistä miljoonista. Huonoja puolia mobiilipeleissä

sen sijaan on niiden suuri suosio, joka aiheuttaa sen, että erilaisia sovelluksia (applikaatioita) on markkinoilla todella paljon. Tällöin on olemassa riski, että oma peli hukkuu muiden pelien joukkoon. Mobiilipelit ovat myös yleensä luonteeltaan *Free-to-play*, tarkoittaen sitä, että itse peliä saa pelata ilmaiseksi, mutta kaupallinen tuottavuus pelistä saadaan myymällä lisäosia applikaatioon. Tällaisia lisäominaisuuksia voivat olla mm. lisäkentät sekä lisäominaisuudet esim. nopeuttamistoiminto, jolla saadaan nopeutettua normaalisti tunteja vievä lataus. (Greenspan ym. 2013, 21, 28.)

3 KÄYTTÄJÄINNOVAATIOT JA VAPAA LÄHDEKOODI

3.1 Käyttäjälähtöiset innovaatiot

Käyttäjälähtöisen innovointimallin edellä kävijä Eric Von Hippel on tutkinut tätä innovointimallia jo 1970 – luvulta lähtien. Vuonna 1986 Von Hippel julkaisi teorian edelläkävijäkäyttäjistä (lead-user-theory). Von Hippel:n mukaan edelläkävijät pyrkivät luomaan uutta tai parantamaan jo olemassa olevaa tuotetta tai palvelua omaan tarpeeseensa. He myös kohtaavat markkinoille tyypillisiä ongelmia kuukausia, jopa vuosia ennen markkinaenemmistöä. Mitä suurempi hyöty käyttäjälle on innovoinnista, sitä suurempaa on hänen ponnistelunsa ratkaisun löytämiseksi. Tämän yhteyden innovointiaktiivisuuden ja taloudellisen hyödyn odotuksen suhteesta julkaisi ensimmäisenä Jakob Schmookler jo vuonna 1966. (Von Hippel E. 1986, 697 – 698.)

Käyttäjäinnovaatioita koskevassa kirjallisuudessa on pääosin keskitytty tarjonnan näkökulmaan. Tällä tarkoitetaan käyttäjien omiin pakottaviin tarpeisiin laatimia ratkaisuja, jotka voidaan kuitenkin valjastaa hyötykäyttöön osaksi yrityksen innovointiprosesseja. Innovaatiokirjallisuudessa on tutkittu paljon myös, ei niin perinteisiä innovaatiomalleja, kuten yhteisöjä. Tutkimuksissa on huomattu että, yrityksillä löytyy myös keinoja estää innovaatiotoimintaa näin halutessaan. Käyttäjien ja yritysten välinen suhde voi olla tarkkaan rajattu ja johdettu tai vaihtoehtoisesti suhde voi olla hyvinkin spontaani. Spontaanin yhteistyön suurimmiksi haasteiksi on osoittautunut kontrollin puute, koska selkeiden rajojen puuttuessa käyttäjät saattavat laatia omia sääntöjä sitoumuksen laajuudesta ja tällöin koko innovaatiotoiminnan hallitseminen voi muuttua todella haasteelliseksi. On myös huomattava, että käyttäjäinnovaatiomuotojen hyödyntäminen saattaa vaatia perusteellisen muutoksen yrityksen organisaatiossa yleisten käytäntöjen sekä markkinoilla toimimisen suhteen. (Flowers 2010, 1-2.)

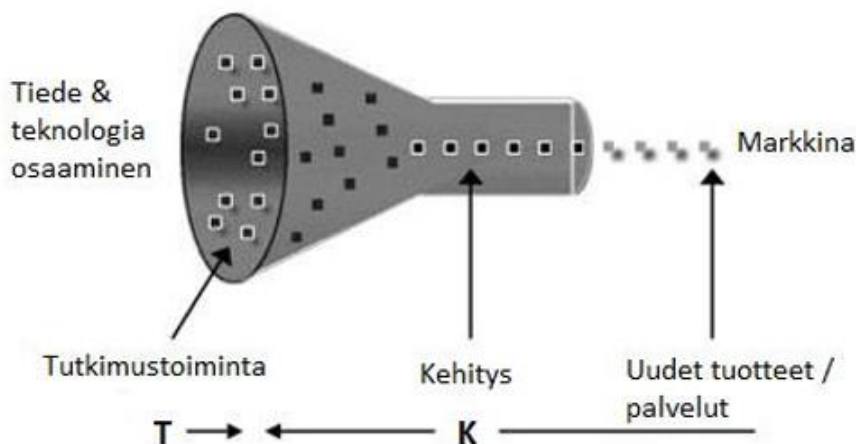
3.2 Suljettu innovaatiomalli

Henry William Chesbrough esitteli käsitteen suljetusta innovaatiomallista vuonna 2003. Tämä malli oli laajasti käytössä koko 1990-luvun ajan, jolloin sen avulla saavutettiin suuria läpimurtoja. Suljettu innovaatiomalli perustuu käsitykseen, että vain kontrolloitu innovointimalli voi olla tuotteliasta. Suljetussa innovaatiomallissa yritys hoitaa kaiken itse alusta loppuun ajatuksella: *“Jos haluat jotain tehdyksi oikein, sinun on tehtävä se itse”* (Chesbrough 2003, xx). Suljettua innovointimallia pidettiin 1990-luvun lopulla ainoana oikeana tapana hoitaa yrityksen innovointiprosessia ja tähän malliin kuuluivat myös osana kirjoittamattomat säännöt (Taulukko1). (Chesbrough 2003, xx.)

Taulukko1 (Chesbrough H. 2003, 1).

Suljetun innovaatiomallin kirjoittamattomat säännöt
Meidän tulee palkata alan huiput työskentelemään yrityksellemme
Tuodaksemme uusia tuotteita ja palveluita markkinoille, meidän on tehtävä kehitystyö itse.
Jos me luomme sen ensin, saamme sen markkinoille ensin.
Yritys joka saa innovaationsa ensimmäisenä markkinoille, yleensä voittaa.
Jos me johdamme yritystä investoimalla tutkimus- ja kehitystyöhön, me löydämme useimmat ja parhaat ideat ja tätä kautta saavutamme markkinajohtajuuden.

Suljettua innovaatiota kuvataan positiivisella kierteellä (Kuvio1). Yritysten investoinnit sisäiseen tutkimus- ja kehittämistyöhön (myöhemmin T & K) toivat tullessaan monia läpimurtoja. Innovoinnin tuloksena syntynyt tulos investoitiin uudelleen jo olemassa olevan liiketoimintamallin mukaiseen tutkimus- ja kehitystyöhön. (Chesbrough 2003,xx-xxi;Chesbrough 2006, 21.)



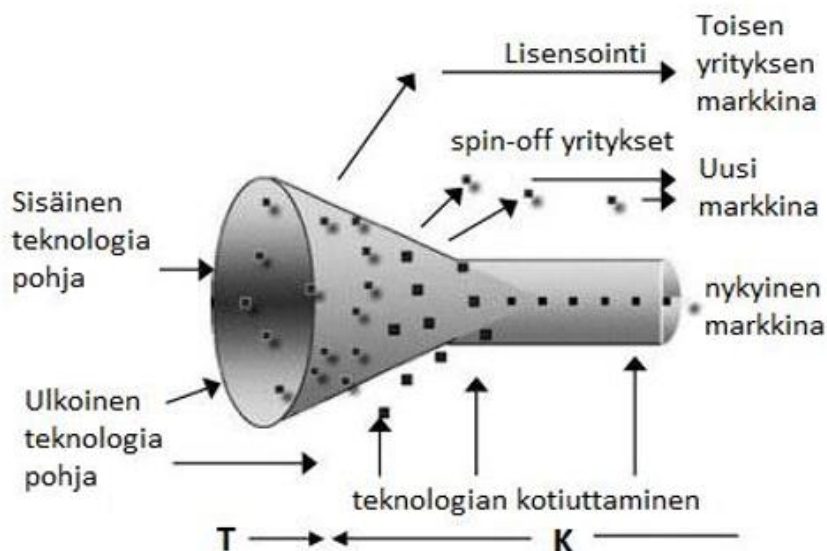
Kuvio 1. Suljettu innovaatiomalli. (Chesbrough ym. 2006, 3).

Uutena markkinoille tulivat riskipääomalla rahoitetut uudet yritykset, jotka kaupallistamalla ulkoista tutkimusta muuttuivat kasvaviksi ja arvokkaiksi yrityksiksi ja olivat nousseet mukaan kilpailemaan markkinajohtajuudesta. Nopeutunut markkinoille tuloaika ja teknologioiden lyhentynyt elinkaari, asettivat haasteita suljettua innovaatiomallia suosiville yrityksille. Entistä tietoisemmat asiakkaat ja tuottajat vähensivät myös yrityksen tietopankin arvoa. Huomioitava oli myös, että muualta maailmasta oli tulossa entistä kovempia kilpailevia yrityksiä. (Chesbrough 2003, s.xxii – xxiii.)

3.3 Avoin innovointimalli

Chesbrough:n vuonna 2006 luoma avoin innovaatiomalli keskittyykin ajatukseen siitä, että yrityksen tulisi hyödyntää sekä ulkoista, että sisäistä tietoa. Chesbrough kiteyttää avoimen innovaatiomallin virkkeeseen: ”*Avoim innovaatio on sisäisen ja ulkoisen tiedon määrätietoista hyödyntämistä. Tietoa tulee hyödyntää sisäisesti innovaatioprosessin nopeuttamiseksi ja ulkoisesti markkinoiden laajentamiseksi. Avoimen innovaatiomallin perusoletuksena, on että yritysten tulisi kohdella sisäistä ja ulkoista tietoa yhtä arvokkaina. Mikäli, yritys haluaa kehittää teknologiaansa, on heidän myös tuotava tuotteita markkinoille sekä sisäisiä että ulkoisia reittejä pitkin*” (Chesbrough ym. 2006, xx.)

Avoimessa innovaatiomallissa oletuksena on, että sisäiset ideat voidaan saada markkinoille myös hyödyntämällä ulkoisia kanavia nykyisen liiketoiminnan ulkopuolella ja saavuttaa näin lisäarvoa (Kuvio2). Avointa innovaatiomallia voidaan kuvata myös avoimen lähdekoodin ja ohjelmistokehittelyn yhdistelmäksi. Tämä malli kuitenkin eroaa avoimen lähdekoodin mallista, sillä avoin innovaatio keskittyy sekä arvon luomiseen, että säilyttämiseen. Avoin lähdekoodi keskittyy näistä kahdesta vain ensimmäiseen. Avoimessa innovaatiomallissa ymmärretään, kuinka laajalle tieto on jakaantunut sekä osataan hyödyntää tätä tietoa keskeisenä osana innovaatioprosessia. Avoin innovaatiomalli on herättänyt ajatuksia myös globalisaatiokeskustelussa. On välytely mahdollisuutta siitä, että avoin innovointi voisi saavuttaa samankaltaisen ulkoistamisen tason, kuin tuottaminen kaksikymmentä vuotta sitten. Tutkijat ovat kuitenkin skeptisiä tämän mallin suhteen vielä, eivätkä todennäköisesti tule antamaan tukea tälle mallille, ennen kuin siinä on havaittavissa kestävän kehityksen merkkejä. Vaikka tutkijat ovatkin vielä aika varovaisia tämän mallin suhteen, voidaan kuitenkin todeta, että tämä malli on jo vaikuttanut käsityksiimme innovaatiosta. (Chesbrough ym. 2006, xxiv.)



Kuvio 2. Avoin innovaatio (Chesbrough ym. 2006, 3).

3.4 Avoin lähdekoodi

Avoin lähdekoodi (Open Source) voidaan kuvata lyhyesti ohjelmistoksi, jonka kuka tahansa voi ladata ja muokata halunsa mukaan. Menestyneitä Open Source -projekteja ovat mm. Linux käyttöjärjestelmä ja Firefox nettiselain. Vaikka nämä menestystarinat puhuvat puolestaan, kysymys kuuluu: Miksi yritykset haluaisivat luovuttaa tietonsa ulkopuoliselle mukaan lukien kilpailijoille? Yritys ottaa käyttöön avoimen lähdekoodin yleensä sellaisissa tilanteissa, joissa joko taloudellinen tilanne on taattu jollain toisella tapaa ja varsinaisesti ei ole mitään hävittävää tai tilanteessa jossa yritys ajautuu taloudelliseen ahdinkoon ja kaikki keinot liiketoiminnan säilyttämiseksi otettava käyttöön. Yleisesti ottaen yritykset hyödyntävät yhdistelmää avoimesta innovaatiomallista ja avoimesta lähdekoodista. Tällä tavoin immateriaalisuoja säilyy, vaikka joitain osia avataankin kehitystoiminnoille. Käyttäjiä motivoivat kehittämistoiminnoista saavutetut taidot, yhteisössä saavutettu arvostus sekä suora hyöty, joko itselle tai yhteisölle. Näin ollen voidaan todeta, että toisinaan yritykset voivat luottaa siihen, että hyvässä tarkoituksessa toimivat innovoijat lahjoittavat heille kehitystoimista syntyneet immateriaalioikeutensa. Kaiken kaikkiaan avoimen lähdekoodin ja avoimen innovointimallin keskeinen ongelma on sisäisen ja ulkoisen innovointimallin yhteensovittaminen. Tämä sisältää riskin kulujen kasvamisesta ja riski on suuri varsinkin, kun takeita hankkeen onnistumiseen ei ole. Myös toistuvasti epäonnistuneet innovaatioprosessit ovat omiaan vähentämään innokkuutta kehitystoimiin. Yrityksen tulee myös valvoa avoimeen lähdekoodiin tehtäviä muutoksia, jotta voitaisiin välttyä mahdolliselta tuotteen vahingoittamiselta. Yrityksellä täytyy olla realistinen kuva siitä, että kaikki avoimen koodin kehitystoimet eivät ole positiivisia. Turvautuessa sisäiseen innovaatiotoimintaan, on sitä helpompi hallita, mutta toisaalta tällöin voidaan jäädä paitsi onnistuneen avoimen innovointityön hedelmistä. (West & Gallagher 2003, 319-320.)

3.4.1 Pelinluojan kehitystyökaluilla tuotettu sisältö ja modit

Videopelien kehitystyökalut olivat alun perin suunniteltu vain ammattilaiskäyttöön. Vapauttamalla kehitystyökalut myös tavallisten kuluttajien saataville, on saavutettu käyttäjäinnovaatioiden hyöty ja samalla räätälöityjen tuoteratkaisujen testaamisesta on myös tullut helpompaa. Suurin saavutettu etu on kuitenkin nk. tahmean tiedonsiirron

vähentyminen kuluttajan ja pelin luojan välillä. Kehitystyökalut ovat avanneet yhteyden kuluttajan ja yrityksen välillä, jolloin vältetään mm. turhalta markkinoiden testaukselta. Mahdollistamalla kehitystyökalujen käyttö, kutsutaan kuluttajayhteisöt mukaan kehitystyöhön ja vähennetään merkittävästi sekä tiedonsiirrosta, että kehitystyöstä aiheutuvia kuluja (Arakji & Lang 2007, 199.)

Modifiointi (ammattikielessä modaus, joka on lyhenne englannin *Modifying* sanasta) tarkoittaa pelin muuntelua. Tarkoituksena saada aikaan ominaisuuksia, joita ei alkuperäisessä tuotteessa ole. Modifioimalla voidaan muokata ympäristöjä ja hahmoja ja jopa luoda kokonaan uusia pelejä. Sallimalla pelin modifioinnin peliyrietykset voivat saavuttaa innovatiivisuuden kautta paljon etuja, kuten kiinnostusta, näkyvyyttä ja tätä kautta lisätä pelin arvoa. (Prensky 2003.)

4 IMMATERIAALIOIKEUDET SUOMESSA

4.1 Mitä Immateriaalioikeudet ovat?

Immateriaalioikeudet jaetaan kahteen alueeseen, tekijänoikeuteen, jolla pääasiassa suojataan taiteellisiksi luokiteltuja luomuksia kuten, kirjallisuus, taideteokset ja sävellykset sekä teollisuusnoikeuteen, johon sen sijaan sisältyvät kaupallisen ja teollisen toiminnan suoja eli patentit, mallisuoja ja tavaramerkit. Tekijänoikeudesta on alettu hakea suojaa myös äänitteitä, tietokoneohjelmia, pelejä ja muita vastaavia luomuksia varten. Teknologian kehittyessä entinen kahtiajako tekijän- ja teollisuusnoikeuksien välillä on kuitenkin alkanut hämärtyä. (Haarman 2014, 3.)

Immateriaalioikeudet voidaan jakaa välittömiin (omaa oikeutta suojaaviin) ja välillisiin (toisten oikeuksien huomioon ottamiseen). Luonteeltaan Immateriaalioikeudet ovat vahvasti kielto-oikeuksia, jolloin tahatonkin oikeuksien loukkaus saattaa aiheuttaa omalle toiminnalle ylittämättömän esteen. Immateriaalioikeuksien rekisteröinti hoidetaan viranomaisten toimesta, mutta pelkkä rekisteröinti ei kuitenkaan riitä suojaamaan oikeuksia, vaan niitä pitää myös valvoa. Rekisteröinti ja valvonta aiheuttavatkin yritykselle lisäkuluja suhteessa suojan laajuuteen. (Haarman 2012, 17.)

Yrityksen toiminnalle immateriaalioikeudet ovat elintärkeitä, koska yritystoiminnan kannalta kaikki lähtee liikkeelle rahoituksesta, jotta rahoittajat lähtisivät tukemaan yritystoimintaa rahoituksella tarvitsevat he vakuudet siitä, että juuri yrityksellä olevaa tietämystä voidaan hyödyntää kaupallisiin tarkoituksiin. Rahoittajien näkökulmasta immateriaalioikeuksiensuojan tuoma yksinoikeus tuo turvaa ja antaa samalla aikaa mahdolliselle tuotekehittelylle, jolloin voidaan säilyttää saavutettu etumatka kilpailijoihin nähden. (Haarman 2012, 19.)

4.2 Immateriaalioikeuksien historia

Ensimmäinen varsinainen tekijänoikeuslaki (The Statute of Queen Anne) tuli voimaan vuonna 1710. Tämä oli käännekohta, jossa siirryttiin suojaamaan itse keksijää investoivan tahon sijaan. Tämän jälkeen lainsäädäntöön ovat vaikuttaneet mm. Ranskan vallankumous ja USA:n perustuslaki. On huomattavaa, että oikeusjärjestelmien väliset erot ovat kaventuneet kansainvälisten sopimusten myötä. Ensimmäinen kansainvälinen sopimus sen sijaan oli Pariisin yleissopimus (1883) jossa, *“keskeinen idea oli, että yhteistyöstä kiinnostuneiden valtioiden tulisi myöntää toisten hankkeessa mukana olevien valtioiden kansalaisille sama suoja, kuin omille kansalaisilleen”* (Haarman 2012, 24).

Kansainvälisten sopimusten valvonnasta vastaa World Intellectual Property Organization (myöh. WIPO). WIPO:n toiminnan tarkoituksena on edistää immateriaalioikeuksien tilaa ympäri maailman ja samalla kannustaa ihmisiä innovatiiviseen toimintaan. Nykyinen voimassaoleva kansainvälinen sopimus on WTO (World Trade Organisation) tätä edeltäviä sopimuksia olivat TRIPS (*Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights, 1967*) ja GATT (*General Agreement, on Tariffs and Trade, 1993*). Mukana WTO:n sopimuksessa on jo 125 maata, joista 120 on jäsenmaita. WTO:n tarkoituksena on luoda tasa-arvo etujen suhteen valtioiden välillä. Huomattavaa Suomen kannalta on kuitenkin se, etteivät nämä kansainväliset yleissopimukset ole suoraan sovellettavissa käytäntöön, vaan toimivat ennemminkin määrittävänä tekijänä sille, miten lainsäätäjät suhtautuu muista konventiomaista tuleviin tekijöihin, keksijöihin tai muihin immateriaalisten yksinoikeuksien haltioihin: *“WTO-valtion on annettava kolmannen WTO-valtion kansalaisille kaikki ne edut, jotka se myöntää jonkin toisen valtion kansalaisille”* (Haarman 2012, 26). Lähtökohtaisesti kansallisessa lainsäädännössä pyritään täyttämään yleissopimusten asettamat velvoitteet (Haarman 2012, 7, 24-26.)

4.3 Videopelien käyttäjännoivaatioihin vaikuttavat immateriaalioikeudet Suomessa

4.3.1 Tekijänoikeus

Suomalainen tekijänoikeuslainsäädäntö sisältää hyvin vähän tietokoneohjelmiin ja videopeleihin suoraan sovellettavissa olevaa lainsäädäntöä. On myös jokseenkin omituista, että vaikka Suomea pidetään yhtenä lippulaivamaana, mitä tulee videopeleihin, on kansallinen tekijänoikeuslainsäädäntö lähes laiminlyönyt videopelien tekijänoikeusasiat. Myöskään lainvalmisteluaineistossa ei ole käsitelty aihetta viime aikoina. Onneksi videopelejä voidaan kuitenkin suojata tekijänoikeudella, mikäli ne täyttävät omaperäisyyden ja henkisenä luomuksena pidettävyyden kynnyksen. Suhteessa videopelialan suosioon, videopelien tekijänoikeuksien ongelmista keskustellaan hyvin vähän, eikä suomalaista lainopillista kirjallisuutta aiheesta ole juuri saatavilla. (Laaja 2014.)

Suomalaisen tekijänoikeusneuvoston lausunnon TN 1992:3 mukaan videopelejä tulisi suojata ns. yhteisteoksina. Lausunnossa todetaan myös, ettei videopelejä voida verrata elokuvaan, koska toisin kuin elokuvien kohdalla, videopelin muoto vaihtelee joka pelikerralla. On kuitenkin huomioitava, että vaikka tekijänoikeusneuvoston näkemys ei ole sinänsä sitova, toimitaan yhä edelleen tämän ohjeen mukaisesti (Tekijänoikeusneuvoston lausunto 1992:3, 6.) Hallituksen esityksessä HE 287/1994 yksityiskohtaisissa perusteluissa, jotka käsittelevät valokuvien ja videoiden tekijänoikeuksien yhdistämistä nykyiseen tekijänoikeuslakiin, on erikseen rajattu videopelit muotona pois. Hallituksen esityksen mukaan, ”Säännöstä ei ole tarkoitettu sovellettavaksi videopeleihin, vaikka niihin liittyy liikkuvaa kuvaa. Liikkuva kuva ei muodosta elokuvallista kokonaisuutta, joka on tarkoitettu sellaisenaan katseltavaksi. Videopelit on tarkoitettu pelaamista varten. Liikkuvasta kuvasta muodostuva kokonaisuus voi vaihdella pelin sääntöjen ja valittujen vaihtoehtojen mukaan eri pelikerroilla. Videopelit saavat suojaa yksinomaan teoksina.” (Hallituksen esitys 287/1994.)

Pelien suojaamista kokoelmateoksena pidetään ongelmallisena, koska suoja ei ole kaiken kattava. Kansainvälisesti videopelit suojataan pääsääntöisesti audiovisuaalisina teoksina, jolloin koko peli saa yhtenäisen suojan kokonaisuutena. Tekijänoikeuslakia

tulisi selkeyttää, jotta välttyttäisiin sekaannuksilta videopelejä kehitettäessä. On muistettava myös, että tekijänoikeus ei suojaa ideoita vaan niiden yksilöllistä ilmaisutapaa. Tätä päätöstä perustellaan sillä, että ideat pelien takana ovat yleensä hyvinkin yksinkertaisia ja yksilöllinen toteutus onkin se keino, jolla pelit erottuvat toisistaan. Esimerkkinä Rovion *Angry Bird* punainen lintu. Se voidaan suojata yhdistelmänä ominaisuuksia koska se sisältää niin paljon erityisiä piirteitä kuten vihaiset silmät, pyöreä muoto, väri ja omintakeiset äänet. Tämä suoja ei kuitenkaan estä toista tahoa tekemästä punaista lintua, mutta se estää käyttämästä täsmälleen samaa yhdistelmää ominaisuuksista. Yleisesti ottaen ominaisuuksien erottaminen ideoista ei käytännössä ole kuitenkaan aina yksinkertaista. (Laaja 2014.)

Peliteollisuus on nopeasti muuttuva ala ja ongelmaksi saattaa muodostua lainsäädännön ja säännösten ajantasaisuuden puute. Tämä aiheuttaa epätietoisuutta toimintatavoista, koska lainsäädäntö on tältä osin hajanainen ja vanhentunut. Tällä hetkellä suurimpia ongelmia tuottaa yli kolmekymmentä vuotta vanhan lainsäädännön soveltaminen sattumanvaraisesti nykyiseen huipputekniikkaan. Yhdistelmän tuloksena yritykset eivät ole tietoisia siitä, miten tulisi toimia ja millaisia mahdollisuuksia yrityksellä on vähentää omaa altistumistaan tekijänoikeusongelmille. (Laaja 2014.)

4.3.2 Patenti

Patenttilaissa keksinnöt on jaoteltu neljään ryhmään, tuote-, laite-, menetelmä- ja käyttöryhmiin (Patenttilaki 550/1967, 14 §). Vaikka patenttilaki ei sisällä varsinaista keksinnön määritelmää, siihen on kuitenkin eritelty neljän kohdan mittainen luettelo, jossa määritellään mitä ei voida luokitella keksinnöksi sellaisenaan (Patenttilaki 550/1967, 1 §). Listan mukaan mm. löytöä, tieteellistä teoriaa tai matemaattista menetelmää ei voida patentoida sellaisenaan. Taiteelliset luomusten osalta, suunnitelmat, menetelmät tai muu älyllinen toiminta esim. peliä tai liiketoimintaa varten, jää patentoitavuuden ulkopuolelle samoin tietokoneohjelmat. Raja patentoitavuuden ja patentoimattomuuden välillä ei kuitenkaan ole aivan mustavalkoinen. Laissa ilmoitettu *sellaisenaan*, on osoittautunut häilyväksi käsitteeksi ja viime vuosina EPO (Europan Patent Office) onkin myöntänyt myös tietokoneohjelmille patenteja, mikäli patentoitavan keksinnön on

näytetty ratkaisevan jonkin teknisen ongelman tai sisältävän jonkin teknisen aspektin. Asiaa koskevan direktiiviehdotuksen KOM 1999/309 Euroopan parlamentti hylkäsi vuonna 2005. Hylätyn direktiivin keskeisenä sisältönä olisi ollut yhdenmukaistaa käytäntöä, patenttien myöntämättä jättämisestä puhtaasti liiketoimintaan keskittyvien keksintöjen osalta. (Haarman 2012, 68.)

Suomessa ja Euroopassa ohjelmistopatentilla voidaan suojata vain jotain ohjelmoinnilla toteutettua osaa. Koko ohjelmiston suojaaminen ei tällä patentilla onnistu, sillä keksinnön tulee olla uusi eikä rutiinityön mukanaan tuoma ominaisuus, jotta se voisi saada patenttisuoja. Siinä täytyy myös olla mukana jokin oivallus, joka ei olisi ollut pääteltävissä suoraan aikaisemmin tehdyistä töistä. Tietämättömyys ja lainsäädännön tulkinnan vaikeus ovat kuitenkin aiheuttaneet sen, ettei patenteja myöskään ole osattu hakea. Patenttilain kansainvälinen luonne sen sijaan tuo haasteita, koska esim. Yhdysvalloissa ohjelmistopatentin on voinut saada myös liiketoimintaan perustuvilla ohjelmistoille esim. Internet-kaupankäyntiin tuotetut sovellukset. Patentoitavuuden linja on kaiken kaikkiaan maailmalla muuttumassa sallivampaan suuntaan. Euroopassa kuitenkin edelleen vaaditaan patentin myöntämiseksi tekninen luonne. Teknisellä luonteella tässä yhteydessä tarkoitetaan jotain tietokoneen toimintaa parantavaa ominaisuutta, kuten tietokoneen muistin säästäminen, toiminnan nopeuttamista yms. ja näiden rajoitusten pohjalta puhtaasti liiketaloudellisen mallin patentoiminen on lähes mahdotonta Euroopassa. (Pykälä 2009.)

4.4 Asiantuntijanäkemykset tekijänoikeuslaista ja videopelialan yritysten mahdollisuudet

4.4.1 Neogames Oy, Jari-Pekka Kaleva

Haastattelussa 27.4.2016 Neogames Oy:n Jari-Pekka Kaleva toteaa kysyessäni Suomen tekijänoikeuslain tämän hetkisestä tilanteesta, että nykyisen lainsäädännön kanssa pystyy elämään Suomessa, mutta riskit kuitenkin kasvavat siirryttäessä kansainvälisille markkinoille. Esimerkkeinä ongelmista Kaleva valottaa mm. USA:n viihdetähtien nimien käytöstä aiheutuvia ongelmia. Ongelmat tulevat vastaan mm. tilanteissa joissa pelissä esiintyviä hahmoja nimetään kuuluisien henkilöiden mukaan. Rajanveto näissä

tapauksissa on epäselvää tekijänoikeuslain näkökulmasta. Myös moraalisten oikeuksien käsittelyn ero esim. Ranskan ja Suomen lainsäädäntöjen välillä aiheuttaa ristiriitatilanteita, koska Ranskassa lainsäädäntö on moraalisten oikeuksien suhteen Suomen vastaavaa tiukempi. Mikä Suomen lainsäädännössä tulkittaisiin siteerauksena, voi Ranskassa kuitenkin rikkoa tekijänoikeuksia. (Jari-Pekka Kaleva, henkilökohtainen tiedonanto 27.4.2016.)

Huonona puolena nykyisessä tekijänoikeuslaissa Kaleva nostaa esiin epäselvyydet yritysten ja käyttäjien välillä, esim. lainausoikeuden suhteen pelihahmojen käyttäminen profiilikuvissa voi aiheuttaa ristiriitaisuuksia Suomessa, kun taas esim. USA:n lainsäädännössä on suoraan todettu kuvien käyttämisen profiilikuvissa olevan sallittua. Vaikka Suomen lainsäädäntö onkin vanhentunut, sen vakiintuneisuus on Kalevan mielestä hyvä asia. Väljempi lainsäädäntö jättää mahdollisuuden osapuolten väliselle sopimukselle, sopimusvapaus on Kalevan mukaan videopelialan hyvä ominaisuus. Melko vanha tekijänoikeuslainsäädäntö yhdistettynä huipputeknologian aiheuttaa kuitenkin ristiriidan. Näistä esimerkkinä Kaleva nostaakin esiin mm. tilatoisinnon, jolla tarkoitetaan jonkin tilan kopioimista esim. pelin osaksi. Tällöin harkittavaksi tulee mm. tilasta mahdollisesti löytyvien taideteosten tekijänoikeusnäkökulma ja voidaanko toisintoa pitää kaupallisena vai ei. Euroopan näkökulmasta tekijänoikeuslait ovat hajanaisia ja vaikeudet ilmentyvät yhteisten toimintamallien puutteesta. Tästä syystä yritysten on tällä hetkellä vaikea arvioida, minkä maan lainsäädäntöä noudatetaan missäkin tilanteessa. (Jari-Pekka Kaleva, henkilökohtainen tiedonanto 27.4.2016.)

4.4.2 Fondia Oy Jaan Tuominen

Haastattelussa 3.5.2016 Fondia Oy:n Senior Legal Counsel Jaan Tuominen totesi tekijänoikeuslaissa olevan parantamisen varaa, mutta joustavuuden ja sopimusvapauden hän nosti esiin hyvinä ominaisuuksina tämän hetkisessä tilanteessa. Haasteina Jaan Tuominen näkee vanhojen säädösten mukautumisen uuteen teknologiaan. Samassa yhteydessä Tuominen palaa kuitenkin toteamaan, että lain “väljyys” ja sopimusvapaus ovat hyviä asioita, koska lainsäädännön pysyminen uuden teknologian kehittymisen

mukana olisi vähintäänkin haasteellista. EU-lainsäädännön käyttäjänäkökulmasta aiheutta lähestyttäessä Tuomisella on selkeä näkemys siitä, että paras tapa peliyritykselle tällä hetkellä on loppukäyttäjää ajatellen laatia kattavat loppukäyttäjähdot, jotka käyttäjän tulee hyväksyä ennen pelin lataamista. Tässä yhteydessä sivutaan myös sopimus-oikeudellista seikkaa sopimuksien yksipuolisen luonteen vuoksi. Käyttäjä hyväksyy sopimuksen rasti ruutuun –periaatteella, jolloin käyttäjä on lähes peliyrityksen armoilla. Jatkona tähän keskusteluun Tuominen totesi kuitenkin sopimusten olevan yksipolisuudesta huolimatta lähtökohtaisesti päteviä. Taloudellisesta näkökulmaa käsiteltäessä Tuominen totesi Euroopan hajanaisen tekijänoikeuslainsäädännön asettavan haasteita useimpien pienten peliyritysten resurssien riittävyydelle, koska maakohtaisen tekijänoikeuslainsäädännön huomioiminen mm. loppukäyttäjähdoissa vaatii paljon resursseja ja usein vain suurilla yrityksillä on tähän varaa. Tuomisen mielestä hyvin laaditut sopimukset ovat tällä hetkellä paras keino selvittää kansainvälisillä markkinoilla. (Jaan Tuominen henkilökohtainen tiedonanto 3.5.2016.)

4.5 Videopelialien loppukäyttäjälisenssit

4.5.1 Perinteiset käyttäjä-lisenssisopimukset

Koko videopelien kehityskaaren ajan lisenssit ovat olleet osa immateriaalioikeuksien hallintaa. Lisenssejä on solmittu niin elokuvateollisuuden, leluteollisuuden kuin urheiluseurojenkin kanssa toiveissa parempi näkyvyys ja tunnettavuus brändille. Lisensoinnin kohdalla myös tulee ottaa huomioon lainsäädäntöjen kansallinen luonne, joka aiheuttaakin ongelmia mm. lisenssien käytössä kansainvälisesti. Lisenssit perustuvat yleisesti ottaen osapuolten keskinäiseen sopimukseen lisenssin antajan ja lisenssin saajan välillä. Sopimusta tehdessä on kuitenkin huomioitava lainsäädännön asettamat reunaehdot (Greenspan 2013, 101-111.) Videopelejä koskettavat kuluttajansuojalain alaikäisiä koskevat säädökset (Kuluttajansuoja laki 38/1978, 2§) Tietosuojalaki (sähköisen viestinnän tietosuojalaki 516/2014) sekä taideteoksia ja rakennusten käyttöä koskeva laki (Tekijänoikeuslaki 404/1961, 25a §). Näitä mainittuja säädöksiä ei kuitenkaan käsitellä tämän opinnäytetyön rajauksen puitteissa, mutta on hyvä tiedostaa myös näiden säädösten vaikutukset aiheeseen.

Hyvä tapa lisensointiin loppukäyttäjien kanssa on käyttää EULA –sopimusta (end-user-license-agreement) tai vaihtoehtoisesti sopimuksessa tulisi kuvata tarkalleen mitä loppukäyttäjän oikeuksiin kuuluu ja mitkä muutoksia pelissä eivät ole sallittuja. Sopimukseen on hyvä myös määrittää seuraukset asetettujen rajojen ylittämisestä. Ongelmaksi EULA -sopimuksen kohdalla muodostuu myös kansallinen lainsäädäntö, koska esim. Ranskassa ja Kiinassa ehdot kuluttajien kohdalla ovat huomattavasti tiukemmat, jolloin EULA -sopimuksen hyödyntäminen sellaisenaan ei onnistu ja sopimuksen uudelleen muokkaaminen toisen maan säädösten mukaiseksi aiheuttaa yritykselle lisäkuuluja. (Greenspan 2013, 172-173.)

4.5.2 Vaihtoehtoinen Creative Commons lisenssi

Creative Commons lisenssi on luotu kahden yhdysvaltalaisen asianajotoimiston toimesta pro bono - periaatteella, eli yhteisen hyvän vuoksi. Creative Commons -lissenssin tarkoituksena on, että tekijä voi itse määrittää ehdot, jonka mukaan teosta voidaan kopioida ja käyttää täsmennetyillä ohjeilla. Tarkoituksena on, että vain osa oikeuksista pidätetään. Käytännössä Creative Commons toimii Internet palvelun kautta, jossa tekijä voi itse valita jakamiseen käytettävät ehdot. Ehdot on myös helppo liittää sellaisenaan linkkinä tai tiedostona suoraan käyttöehtoihin. Creative Commons on käännetty jo yli kuudessakymmenessä maassa (Suomessa käännos tehtiin 2004) ja käännösten yhteydessä ne on sovitettu myös eri tekijänoikeuslakeihin sopiviksi. Creative Commonsin on luonut Lawrence Lessig, hän on tunnetuin tekijänoikeus- ja patenttilain kriitikko ja hänen mukaansa jokaisella tulisi olla oikeus käyttää yhteisöjen yhdessä luomaa yhteistä kulttuuriamme osana uuden luomista ja jakamista. Lessig ei kuitenkaan halua toimillaan kaataa tekijänoikeuslainsäädäntöä, vaan ennemminkin korjata siinä olevia puutteita. Ongelmaksi Lessig:n mielestä muodostuu se, että tekijänoikeusjärjestelmä ja tekijänoikeusteollisuus näkevät kuluttajat edelleen passiivisina vastaanottajina, vaikka tilanne onkin muuttunut viime vuosina. Myös monen yrityksen liikeidea ei sovellu aktiivisen kuluttajan roolin hyödyntämiseen. Lessig näkee tulevaisuudessa kaksi erilaista vaihtoehtoa, mikäli tekijänoikeusteollisuus saa tahtonsa läpi. Voimme menettää uuden teknologian mukanaan tuoman innovointi mahdollisuuden

tai mikäli taas innovointi toimintaa kehittävät rätinalisoijat saavat tahtonsa läpi, ei seuraavan sukupolven tarvitse kysyä lupaa toisen teosten käyttämiseen osana uuden luomista. Tämä saattaa olla hieman kärjistynyt näkemys aiheesta, mutta myös vastapuolelta löytyy kärjistettyjä näkemyksiä. Jo eläköitynyt Jack Valenti (Hollywoodin tunnetuin lobbari) vertasi teini-ikäisiä vertaisverkkoja käyttäviä henkilöitä terroristeihin. Näiden vahvojen näkemysten tueksi Lessig onkin ennustanut tekijänoikeusjärjestelmien rätinalisoinnin alkavan jostain muualta kuin Yhdysvalloista juuri näistä ääriliikkeistä johtuen. Tekijänoikeuksiin kohdistuu valtavasti painostusta teollisuuden puolelta, Lessig toivookin kansainvälisen kehityksen avaavan päättäjien silmät myös Yhdysvalloissa (Hietanen, Välimäki 2005.)

Creative Commonsin luvut puhuvat kehityksen puolesta, sillä vuonna 2003 Creative Commons lisensoijia oli liitetty n. miljoonaan teokseen ja vuonna 2004 teoksia oli linkitetty jo kolme miljoonaa kappaletta. Myös Lawrence Lessigin oma teos, *Free Culture* on myynyt jo neljä painosta, vaikka se olisi mahdollista ladata ilmaiseksi lisensoituna verkosta. Peliteollisuus on kirjojen ja musiikin ohella löytänyt tämän käyttäjien innovaatiomahdollisuuden ja verrattaessa taloudellisia puolia esim. Teosto korvausten ja Creative Commonsin välillä on Creative Commonsin avulla saavutettu taloudellinen hyöty huomattavasti suurempi kuin Teoston tarjoamat korvaukset. Lessig ihmettelee, miksi tekijänoikeusjärjestöt haluavat hankaloittaa tärkeän markkinointi- ja levityskanava Internetin käyttöä. Creative Commonsilla saavutettavat edut ovat mm. tapauskohtaisten neuvottelujen ja juridisten epävarmuuksien väheneminen. Tämä ei kuitenkaan ole vielä todellisuutta nykyisen tekijänoikeuden rakenteista johtuen. (Hietanen & Välimäki 2005.)

4.5.3 Neogames Oy, Jari-Pekka Kaleva

Kalevan mielestä Creative Commons on ajatuksena hyvä vaihtoehto perinteiselle lisensoinnille. Ongelmia sen käyttämisestä yrityksen ja loppukäyttäjien väliseen yhteistyöhön (nk. Co-Creation model). Kansainvälisesti asiaa katsottua törmääminen USA:n ohjelmisto patentteihin tulee vastaan hyvin nopeasti. Käyttäjien tuottamien videoiden

ja valokuvien osalta Creative Commons -lisenssi toisaalta helpottaa oikeuksien tarkistamista. Luottamuskysymys on myös hyvä pitää mielessä, voidaanko Creative Commonsissa esitettyihin oikeuksiin ja rajoituksiin luottaa varauksetta. Asialla on aina kaksi puolta ja niin myös tässäkin tapauksessa, käyttäjien näkökulmasta on helpompi selvittää mitä peliin saa tuoda ja mihin oikeudet on rajattu. Pelin kehittäjän näkökulmasta sen sijaan on tärkeä punnita, kuinka paljon voidaan sallia muokkaamista ilman, että menetetään oikeudet immateriaalioikeuksiin yleisen käytön perusteella. Tässä momentti törmätään dilemmaan jossa käyttäjille pitää antaa vapautta muokata, markkinoida ja kehittää mutta samalla tulee huolehtia siitä, että oikeudet immateriaalioikeuksiin säilyvät yrityksellä. (Jari-Pekka Kaleva, henkilökohtainen tiedonanto 27.4.2016.)

4.5.4 Fondia Oy Jaan Tuominen

Jaan Tuomisen näkemys Creative Commons -lisenssistä perustuu toimintamallin, ansaintalogiikan ja pelityypin huomioimiseen. Tuomisen näkemys on, että kaupallisesti toimivilla peliyrityksillä tuskin olisi kiinnostusta tähän lisenssimalliin. Kiistämätöntä on kuitenkin se, että tällä lisenssityypillä ollaan luotu menestyksiä kuten Minecraft peli. Tuominen näkee, että toimivin versio on osittaisen muokkauksen salliva, koska liiallinen oikeuksien valvonta voi myös kääntyä peliyritystä vastaan. Rajanveto tulisi tehdä harkiten ja antaa käyttäjille tilaa kehittää peliä esim. kehitystyökalujen kautta. Piratismiin ja muun kaupallisen väärinkäytön kitkemiseen on kuitenkin ensisijaisen tärkeää. Modeihin (muunnoksiin) suhtaudutaan ylipäättään melko kielteisesti ja harvassa ovat myös ne tapaukset, joissa modaaminen olisi sallittua. Modien kautta käyttäjien on mahdollista esim. selvittää peliyrityksen asettamat suojaustoimet ja tämä ei tietenkään palvele yritystä jatkossa. Parhaiten Tuomisen mukaan peliyritys voi suojautua käyttäjäinnovaatioiden osalta asettamalla hyvän loppukäyttäjälisenssisopimuksen (EULA) sekä huolehtia riittävästä tavaramerkki ja immateriaalisuojasta. Tuomisen mukaan tietämättömyys johtuukin usein siitä, että saavutettu menestys tulee yllätyksenä peliyritykselle eikä siihen ole osattu varautua. Yhteenvetona Tuominen toteaa Internetin ja pelien käytön räjähdysmäinen kasvun tuoneen mukanaan paljon ongel-

mia, mutta samalla se tarjoaa paljon uusia hallintatyökaluja mm. käyttäjäinnovaatioiden suhteen, kuten digitaalisten kauppapaikkojen (mm. eBay) tarjoamat mahdollisuudet ilmoittaa ja myös poistaa loukkaavia sisältöjä. (Jaan Tuominen henkilökohtainen tiedonanto 3.5.2016.)

5 KANSAINVÄLISEN IMMATERIAALIOIKEUDEN UUDET TUULET

5.1 Immateriaalioikeuksien uudet tuulet EU lainsäädännössä

5.1.1 Direktiivi 2001/29/EY lähioikeuksien yhdenmukaistaminen

Tekijänoikeuksien osalta Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi 2001/29/EY on luotu tarkoituksena yhdenmukaistaa lainsäädäntöä tekijänoikeuksien ja lähioikeuksien osalta. Euroopan yhteisön perustamissopimuksessa säädetään sisämarkkinoiden ylläpitämistä sekä sellaisten järjestelmien luomisesta jotka varmistavat sen, ettei kilpailu vääristy. Jäsenvaltioiden tekijän- ja lähioikeuksien yhdenmukaistamisella pyritään kilpailun säilymiseen tasavertaisena. Direktiivillä pyritään vastaamaan esim. tekniikan nopean kehittymisen tuomiin haasteisiin. Korfussa 24.-25.6.1994 kokoontunut Eurooppa-neuvosto korosti, ”on tarpeen luoda yhteisön tasolla yleinen ja joustava oikeudellinen kehys, tietoyhteiskunnan kehityksen edistämiseksi Euroopassa. Tämä edellyttää muun muassa uusien tuotteiden ja palvelujen sisämarkkinoita. Merkittävää yhteisön lainsäädäntöä, jolla varmistetaan tällainen sääntelykehys, on jo olemassa tai sen valmistelu on jo pitkällä. Tekijänoikeudella ja lähioikeuksilla on tässä yhteydessä tärkeä asema, koska niillä suojataan ja edistetään uusien tuotteiden ja palvelujen kehittämistä ja markkinointia, sekä niiden luovan sisällön luomista ja hyödyntämistä.” (Direktiivi 2001/29/EY, 2.) Samaisessa direktiivissä käsiteltiin myös jäsenvaltioiden kansallisen lainsäädännön oma-aloitteista ajantasaistamista, oma-aloitteiset toimet voisivat kuitenkin aiheuttaa merkittäviä eroja eri jäsenvaltioiden välillä. Oma-aloitteinen yhdenmukaistaminen saattaa aiheuttaa turhaan rajoituksia myös palveluiden liikumiselle ja luoda epävarmuutta ja johdonmukaisuuden puutetta. Tällöin tekijänoikeus- ja lähioikeussidonnaiset tuotteet ja palvelut saattavat jäädä pienimuotoisiksi suurtuotannon sijaan. (Direktiivi 2001/29/EY, 6.)

Uusimpana uudistuksista on tekijänoikeuden näkökulmasta Euroopan komission 9.12.2015 julkaisema ehdotus Euroopan parlamentin ja neuvoston asetukseksi (COM(2015) 627 final). Asetus käsittelee verkkosisältöpalveluiden, kuten uutisten, elo-

kuvien, musiikin, sähköisten kirjojen ja pelien rajat ylittävää siirrettävyyttä. Helmikuussa 2016 Euroopan komission antoi lupauksen siitä, että asetuksen ensimmäinen ehdotus pyritään saamaan täytäntöön nopealla aikataululla. Euroopan digitaalisista sisämarkkinoista vastaava varapuheenjohtaja Andrus Ansip kommentoi annettua ehdotusta seuraavasti: *”Haluamme varmistaa, että sisällön siirrettävyys valtioiden rajojen yli onnistuu. Ihmisten, jotka ostavat laillisesti sisältöä – elokuvia, kirjoja, jalkapallo-otteluita, tv-sarjoja – on voitava viedä ne mukanaan kaikkialle Euroopassa. Tämä on todellinen muutos, samanlainen kuin se, jonka teimme verkkovierailumaksujen lopettamiseksi. Tänä esitetään myös näkemys modernista tekijänoikeusjärjestelmästä EU:ssa ja asteittaiset toimet sen saavuttamiseksi. Tavoitteena on helpottaa kulttuurisällön saatavuutta verkossa ja tukea sisällön tekijöitä. Haluamme vahvistaa Euroopan T&K-toimintaa hyödyntämällä tekstin ja datan louhinnan kaltaista teknologiaa. Digitaaliset sisämarkkinat ovat toimintasuunnitelma Euroopalle sen ottaessa paikansa digitaalikaudella. Ja tänään ryhdymme tekemään siitä todellisuutta.”* (Euroopan komission lehdistötiedote, 2016.)

Asetuksella pyritään siihen, että EU:n kansalaiset voisivat käyttää mm. kotimaastaan ostamia digitaalisia sisältöjä esim. matkustelunsa aikana toisissa EU-maissa. Mikäli tämä asetukset hyväksytään, tulee se voimaan jäsenmaissa sellaisenaan vuonna 2017. Samaan aikaan poistuisivat myös EU-maiden verkkovierailumaksut. (Euroopan komission lehdistötiedote, 2016.)

5.2 Immateriaalioikeuksien uudet tuulet USA

5.3 Patenttilainsäädännön mukanaan tuomat haasteet/ratkaisut

USA:n patenttilainsäädäntö tuo mukanaan tällä hetkellä valtavasti juridisia haasteita (Greenspan 2013, 30). Nk. patenttitrollit. Patenttitrolli hankkii patenteja tarkoituksenaan vain haastaa muita tahoja oikeuteen ja saavuttaa näin voittoa toiminnastaan (Wikipedia www-sivut). Patenttilainsäädäntö luo valtavasti ongelmia mm. pelin kehittäjien näkökulmasta katsottuna. Kehittäessään peliä käyttämällä laitevalmistajien ja tuottajien tarjoamia kehitystyökaluja (Software Development Kits, SDKs), kehittäjät

altistavat itsensä patenttilainsäädännölle. Suurienkaan yritysten perussopimuksissa (loppukäyttäjäsopimuksissa) ei ole tarjottu suojaa patenttiloukkaustilanteisiin. Useissa tapauksissa ajaudutaan sovitteluun ja maksamaan lisenssimaksuja patentin haltialle. Mikäli lainsäädäntöön ei tältä osin saada muutosta, “patenttitrollit” jatkavat peliteollisuuden kuluttamista. On tärkeää huomioida, etteivät ohjelmiston patenttisuojausongelmat kuitenkaan rajoitu Yhdysvaltoihin, vaan ongelmia esiintyy myös muissa maissa. Patenttilainsäädäntö aiheuttaa sen sijaan ongelmia pääsääntöisesti USA:ssa, mutta kansainvälistymisen lisääntyessä myös muut maat voivat joutua asian kanssa tekemisiin esim. viennin kautta. (Greenspan 2013, 30-31.)

5.4 USA:n Patenttilakiuudistus

USA:n presidentti Barack Obama allekirjoitti patenttilakiuudistuksen (America Invents Act 2011) 16.9.2011. Patenttilain uudistuksen taustalla oli parantaa patenttien laatua ja nopeuttaa niiden myöntämistä, kannustaa innovointitoimintaan sekä luoda tätä kautta uusia työpaikkoja. Yhdysvalloissa ennen tätä uudistusta patentin sai sen ensiksi keksinyt taho. Tämä aiempi toimintamalli aiheutti sen, että asiasta käytiin pitkiä ja kalliita oikeudenkäyntejä selvittääkseen, kuka patentoitavan keksinnön oli ensimmäisenä keksinyt. Nyt uudistuksen jälkeen patentin saa sen rekisteröintiä ensiksi hakenut taho. Tässä kuitenkin toimitaan varauksella, jotta voidaan kitkeä pois patentoitavia ideoita varastavien tahojen toiminta. (Somersalo 2012.)

Toisena merkittävänä uudistuksena on väitemenettely, joka sen sijaan on saanut vaikutteita EU-lainsäädännöstä. Väitemenettelyssä voidaan käyttää kahta tapaa kyseenalaistaa myönnetty patentti, Post Grant Review –menetelmällä kuka tahansa voi yhdeksän kuukauden aikana patentin myöntämisestä esittää patentin mahdolliseen mitätöimiseen johtavia seikkoja. Ne voivat olla mitä tahansa todisteita, jotka voivat vaikuttaa patentin säilyttämiseen. Yhdeksän kuukauden määräajan jälkeen voidaan jättää väite vain uutuuden tai keksinnöllisyyden puutteesta (Inter Partes Review). Tämä väite tulee todistaa julkaistujen artikkelien avulla. Väitemenettelyn kynnyks on laskettu melko alas tällä uudella säännöksellä ja nyt varsinkin ohjelmistoyrittäjät miettivät

onko mahdollista, että suuret yritykset alkavat kalastella lisenssejä pienemmiltä yrityksiltä. Pelkoa herättää ajatus, että suuret yritykset käyttävät ohjelmistopatentteja saavuttaakseen helppoja ja ennen kaikkea halpoja lisenssejä väitemenettelyn kautta. Patenttien laadun sen sijaan odotetaan kuitenkin paranevan väitemenettelyn kautta. Uusi menettely antaa mahdollisuuden karsia pois heikkoja patenteja uudelleen tutkinnan kautta. Toisaalta muutos ”ensimmäisenä patenttihakemuksen jättänyt taho saa patentin” saattaa aiheuttaa sen, että patenttihakemuksia laaditaan kiireessä, jolloin laatu kärsii tätä kautta. Ensimmäinen voimaan tullut muutos vuonna 2011 oli hintojen korotus. Patenttivirasto saa jatkossa itse päättää hinnoistaan, jolloin on ollut mahdollista lisätä tutkijoita ja tätä kautta nopeuttaa prosessia. Vuonna 2013 sen sijaan tuli voimaan edellä mainittu patentin myöntämistä koskeva muutos. Laissa on vielä uudistuksen jälkeenkkin paljon selvitettävää ja aikaa tähän selvitystyöhön saattaa kulua helposti kymmenestä kahteen kymmene vuotea. (Somersalo 2012.)

5.5 Haastateltavien näkökulmat kansallisen lainsäädännön muodoista ja oikeuskäytännön puute

5.5.1 Neogames Jari-Pekka Kaleva

Jari-Pekka Kalevalta kysyttäessä, minkä maan lainsäädännöstä Suomi voisi oppia eniten oli vastaus suora, yhtä maata ei voi valita koska, jokaisella maalla on omat hyvät ja huonot puolensa. Kehittämistoimiin tulisikin poimia eri lainsäädännöistä toimivat käytänteet. Käsitellyn alan lainsäädäntö on yleensä melko heikko, sen väljyyden vuoksi (EU:n jäsenmaissa) Yhdysvalloissa sen sijaan on melko selkeä ympäristö käyttäjännovaatioiden kannalta, mutta jo aiemmin käsitelty julkisten henkilöiden nimisuoja tuottaa kuitenkin haasteita (Jari-Pekka Kaleva, henkilökohtainen tiedonanto 27.4.2016.)

Oikeuskäytäntöön tai sen puutteeseen Kalevalla oli selkeä näkemys tämän hetkisestä toiminta mallista. Kalevan mielestä hyvin harvalla on haluja lähteä oikeuteen asti selvittämään tekijänoikeusloukkauksia, sovittelu on ensisijainen vaihtoehto. Useasti toimitaan ”valitus → poistaminen” periaatteella. Tällä tarkoitetaan sitä, että mikäli oikeuksia

loukataan voi loukattu osapuoli valittaa asiasta, jonka jälkeen loukkaava sisältö poistetaan jommankumman osapuolen toimesta. Tiukka oikeuskäytäntö ei myöskään Kalevan mukaan palvelisi pelialan toimintaa, koska se lisääisi laintulkinnan hajanaisuutta kansallisen lainsäädäntömallin vuoksi. Toisena ongelmana Kaleva nostaa esiin sen, ettei ole olemassa keskitettyä paikkaa oikeuskäytännön dokumentoinnille ja maailman taloustilanteesta johtuen ei tällaisen portaalin (tietokannan) luomiseen ole myöskään ollut kiinnostusta lähteä sen resursseja sitovan luonteen vuoksi. (Jari-Pekka Kaleva, henkilökohtainen tiedonanto 27.4.2016.)

5.5.2 Fondia Oy, Jaan Tuominen

Oikeuskäytännön puute koskee Tuomisen mielestä lähinnä Suomea ja EU:ta. Yhdysvalloissa tekijänoikeuksiin liittyviä asioita on ratkottu myös tuomioistuimissa. Tuomisen mukaan yrityksen tulee kuitenkin punnita tarkkaan kannattaako asiaa lähteä viemään oikeuden ratkaistavaksi. Mikäli asia ei varsinaisesti vahingoita yritystä, kannattaa miettiä olisiko vain haitallisen sisällön poistaminen riittävä toimi asian ratkaisemiseksi. Kansainvälistymisen myötä myös oikeudenkäynnin kohdamaa vaikuttaa valituspäätöksen eteenpäin viemiseen. Esimerkiksi Yhdysvalloissa sekä Kiinassa oikeudenkäynnit voivat tulla yrityksille todella kalliiksi. Rajan Tuominen kuitenkin vetäisi kaupallisuuteen, mikäli loukkaus voidaan luokitella kaupalliseksi toiminnaksi saattaisi olla perusteltua viedä asia oikeuden ratkaistavaksi. (Jaan Tuominen henkilökohtainen tiedonanto 3.5.2016.)

6 ASIANTUNTIJANÄKEMYKSET LAINSÄÄDÄNTÖJEN YHDENMUKAISTAMISTOIMISTA JA TULEVAISUUDEN NÄKYMISTÄ

6.1 Kansallisen ja kansainvälisen lainsäädännön yhdistäminen

6.1.1 Neogames Jari-Pekka Kaleva

Jari-Pekka Kalevan näkemys mahdollisesta lainsäädännön yhdenmukaistamisesta perustuu globaaliin sopimukseen. Kaleva korostaa kuitenkin tämän olevan pitkän aikavälin projekti. Huomioitavaa on, että nykyinen kansainvälinen neuvotteluilmapiiri ei tue ajatusta kansainvälisestä sopimusrakenteesta. Kalevan näkemys on myös, että EU:lla on ratkaiseva rooli suunnan näyttäjänä. Ratkaisun kehittämiseen tarvittaisiin kuitenkin nykyistä enemmän kunnianhimoa EU:n tasolla, jotta saavutettaisiin selkeät toimintamallit myös tekijänoikeuden osalta. Uuden tekijänoikeuspaketin osalta Kaleva toteaa kohteena olleen vain piratismiin puuttuminen, eikä niinkään käyttäjäinnovaatioiden ja muiden kehitystoimien tukeminen. Asian selkeyttämiseksi Kaleva toivookin EU:lta asetusta aiheesta uusien direktiivien sijaan. (Jari-Pekka Kaleva, henkilökohtainen tiedonanto 27.4.2016.)

6.1.2 Fondia Oy, Jaan Tuominen

Tuominen kokee myös, että EU-asetus voisi tuoda toivotun ratkaisun yhdenmukaistamisongelmaan. Tuominen ei myöskään näe uusien direktiivien tuovan ratkaisua asiaan. Esimerkkinä tästä hän mainitsee EU:n tietosuojadirektiivi tapauksen, jossa ei saavutettu asetettuja yhdenmukaistamistavoitteita, joita varten direktiivi oli asetettu. (Jaan Tuominen henkilökohtainen tiedonanto, 3.5.2016.)

6.2 Tekijänoikeuslainsäädännön tilanne vuonna 2026

6.2.1 Neogames, Jari-Pekka Kaleva

Kalevan mukaan mitään mullistavaa ei lainsäädännön puolella tule tapahtumaan näin lyhyellä aikavälillä, mutta keskustelu tämän asian tiimoilta voidaan vuonna 2026 avata uudelleen. Kalevan mukaan teknologian nopea kehitys ja globaalin toiminnan hallittavuus tulee olemaan suurin haaste ja tämä tulee lisäämään paineita myös EU-lainsäädännön yhdenmukaistamisen suhteen. Kaleva toivoo, että aikaan saataisiin jokin kansainvälinen sopimus, mutta on skeptinen sopimuksen sisällön innovaatiotoimintaan kannustavuudesta. Ennemmin sopimusrakenteella voitaisiin hakea ratkaisuja käyttäjien luomien haitallisten sisältöjen hallintaan. Maailman taloustilanteen vaikutus tulee Kalevan mukaan myös näkymään kehityssuunnan valinnassa. (Jari-Pekka Kaleva, henkilökohtainen tiedonanto 27.4.2016.)

6.2.2 Fondia Oy, Jaan Tuominen

Tulevaisuuden osalta Tuominen toteaa kansainvälisten yhdenmukaistamistoimien olevan tulevaisuuden suunta ja toivookin, että asiaan saataisiin ratkaisu. EU-asetus tai kansainvälinen sopimus olisivat hyviä vaihtoehtoja. Tärkeää on, että sopimukset velvoittaisi jäsenmaita sellaisenaan. Tällöin välttyttäisiin aiemmilta direktiivien luomilta epäyhdenmukaisuuksilta. Tuominen on myös sitä mieltä että, jotain toimia tulisi tehtävä yhdenmukaistamisen eteen, mutta nykyisellä sopimusvapaudellakin selvittää toistaiseksi. (Jaan Tuominen henkilökohtainen tiedonanto 3.5.2016.)

7 YHTEENVETO

Videopeliala elää murroksessa digitalisoitumisen lisääntyessä ja vanhojen liiketoimintamallien väistyessä pois uuden yhteisöllisen ajattelutavan tieltä. Käyttäjien rooli on muuttunut aktiivisemmaksi ja pakottanut tätä kautta yrityksen muuttamaan toimintamallejaan avoimempaan suuntaan. Kehitys tähän päivään on kulkenut läpi suljetun innovaatiomallin, kohti avoimempaa yhteistyötä käyttäjien kanssa. Pääsääntöisesti videopeliyritykset suosivat yhdistelmää avoimesta innovaatiosta ja avoimesta lähdekoodista. Kaiken kaikkiaan käyttäjäinnovaatiot aiheuttavat pelialan yrityksille dilemman siitä, kuinka paljon käyttäjäinnovaatioita voidaan hyödyntää menettämättä kuitenkaan immateriaalioikeuksia itse peliin.

Suomalaisessa tekijänoikeuslaissa videopelit on laiminlyöty lähes kokonaan. Tästä oppinäytetyössä selvästi havaitusta ongelmasta ajatuksena nousee mieleen, voiko lainsäädäntö Suomen osalta odottaa EU:n kannanottoa asiassa. EU on osoittautunut selvityksen mukaan olevan tekijänoikeuden yhdenmukaistamisprojektin keskiössä ja onkin jo ottanut pienen askeleen kohti yhdenmukaisempaa lainsäädäntöä verkkosisältöjen siirrettävyydestä annetun asetusehdotuksen kautta. Huomattavaa on myös se, että teknologian edelläkävijä Yhdysvallat on ottanut mallia EU:n lainsäädännöstä mm. uudistetussa patenttilaissa. Onko siis havainnot siitä, että asetelma on kääntymässä EU-johtoiseksi tekijänoikeuksien osalta jää nähtäväksi.

Suomen vanhentunut tekijänoikeussäädäntö asettaa suurimman haasteen lain soveltamiselle kansainvälisesti. Vaikka väljällä lainsäädännöllä on puolensa sopimusvapauden suhteen, tekijänoikeuslain kansallinen luonne aiheuttaa kuitenkin ongelmia videopelialalla joka toimii pääosin kansainvälisillä markkinoilla. Kansallinen hajanainen lainsäädäntö tulisikin saada yhdenmukaisemmaksi. Tämän asettaisin ensimmäiseksi tavoitteeksi matkalla kohti yhteistä toimintamallia.

Immateriaalioikeudet ovat videopeliyrityksille elintärkeitä ja siitä syystä niiden suojaamiseen tulisi luoda toimiva kansainvälinen järjestelmä. Tämän kaltaisen järjestelmän luominen ei kuitenkaan ole helppoa, koska kansainvälinen neuvotteluilmapiiri ei ole suotuisa asian käsittelyyn. Lainsäätäjien tulisi kuitenkin reagoida asiaan ennen

kuin on liian myöhäistä. Globaalisuus lisääntyy jatkuvasti ja epätietoisuus asiasta vaikeuttaa kaikkien tahojen toimintaa. Lainsäädännön tulkitsijat, videopelialalla toimivat tahot sekä tietysti käyttäjät ovat epätietoisia vallitsevasta tilanteesta.

Opinnäytetyössä käsitellyt USA:n lakiuudistukset koskettavat suomalaista videopeli-teollisuutta lähinnä viennin ja käyttäjännovaatioiden näkökulmasta. Videopeliyritysten tulisi tiedostaa mm. patenttilainsäädännön vaikutukset suunnitellessaan siirtymistä kansainvälisille markkinoille. Haastavaa tästä tekee sen, että videopelien osalta kehitys ja leviäminen voi olla räjähdysen omaista. Tällöin riskit tulisi tiedostaa jo ennen pelin markkinoille laskua. Harvasta suomalaisesta videopeliyrityksestä löytyy kuitenkaan resursseja juridisten seikkojen selvittämiseen ennen lanseerausta, toisaalta lanseerauksen jälkeen voi olla jo myöhäistä. Pienille peliyrityksille on kuitenkin toimivia vaihtoehtoja saada pelit kansainvälisille markkinoille ilman suuria investointeja loppukäyttäjäsopimukseen. Vaihtoehtoja opinnäytetyössä käsiteltiin Creative Commons -lisenssiä, joka onkin osoittautunut toimivaksi ratkaisuksi osassa yrityksiä. Creative Commons ruokkii myös innovatiivisuutta ja käyttäjännovaatioiden hyödyntämistä, jotka ovat omiaan luomaan entistä innovatiivisempi ratkaisuja myös pelialalla.

Tulevaisuuden toiveissa olisi kuitenkin kansainvälinen sopimus, joko EU:n asettama asetetus, joka pakottaisi jäsenmaat oikeasti yhdenmukaistustoiimiin tai vaihtoehtoisesti sopimusluontoinen kansainvälisen sopimus. Uskon kuitenkin, että EU:lla on ratkaisun avaimet lainsäädännön yhdenmukaistamista ja selkeyttämistä suunnitellessa. Tosiasia on myös se, että nykyiselle hajanaiselle lainsäädännölle on löydettävä korvaava ratkaisu. Teknologia on siirtynyt uudelle aikakaudelle ehkä myös lainsäädännössä tulisi luopua kansallisesta painotuksesta ja antaa tilaa uudelle innovoinnin aikakaudelle tarjoamalla selkeät toimintamallit kuitenkin rajoittamatta enempää, kuin on välttämätöntä. Tällä hetkellä ollaan tienhaarassa, jossa toisella suunnalla on vapaata innovaatiota tukeva ratkaisu ja toisella suunnalla teknologiateollisuuden innovaatiota rajoittava ratkaisu. Nähtäväksi jää kuka ottaa ohjat käsiinsä ja saattaa myös lainsäädännön samalle aikakaudelle teknologian kanssa.

LÄHTEET

Arakji R. & Lang K. 2007. Digital Consumer Networks and Producer-Consumer Collaboration: Innovation and Product Development in the Video Game Industry. Viitattu 13.4.2016. <https://web-b-ebshost-com.lillukka.samk.fi/ehost/pdfviewer/>

Chesbrough H., 2003. The New Imperative for Creating and Profiting from Technology. Harvard Business School Press. Boston.

Chesbrough H., Vanhaverbeke, W. & West, J., 2006. Open Innovation: Researching a New Paradigm. Viitattu 20.4.2016
<http://site.ebrary.com.lillukka.samk.fi/lib/SAMK/detail.action?docID=10194775>

Euroopan komission lehdistötiedote 9.12.2016. Viitattu 30.4.2016. http://europa.eu/rapid/press-release_IP-15-6261_fi.htm

Flowers S. & Henwood F. 2010. Perspectives on user innovation. Imperia College Press. Viitattu 23.2.2016.
<http://site.ebrary.com.lillukka.samk.fi/lib/SAMK/detail.action?docID=10479691>

Greenspan D. 2013. Mastering the Game - Business and Lgal Issues for Video Game Developers. Creative industries No. 8. Viitattu 25.4.2016. <http://www.wipo.int/edocs>

Haarman, P-L. 2014, Immateriaalioikeus. Talentum. Helsinki.

Haarman P-L. 2012, Immateriaalioikeuden perusteet, Talentum

Hietanen H. & Välimäki M. 2004. Creative Commons rantautui Suomeen, IPRInfo 4/2004. Viitattu 13.5.016. <http://www.iprinfo.com/julkaisut/iprinfo-lehti/lehtiarkisto/2004>

Kuluttajansuojalaki 38/1978. L.20.1.1978/38. Muutoksineen.

Laaja S. 2014. Copyright and the Finnish Gaming Industry. IPRinfo 1/2014. Viitattu 9.5.2016. <http://www.iprinfo.com/verkkolehti>

Prensky, M. 2003. Digital immigrant remedial vocabulary. <http://www.marcprensky.com>

Pykälä, T. 2009. Ohjelmistopatenttia tarvitaan!. Viitattu 14.5.2016. <http://www.kolster.fi/ajankohtaista/artikkelit/ohjelmistopatenttia-tarvitaan>

Somersalo, S. Yhdysvaltain patenttilaki uudistuu. 26.01.2012.
<http://www.iprinfo.com/julkaisut/iprinfo-lehti/lehtiarkisto/2011>

Tekijänoikeuslaki. 1961. L 8.7.1961/404 muutoksineen.

Tekijänoikeusneuvoston lausunto 3:1992. 5.2.1992:3. Viitattu 30.4.2016.
www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Tekijaenoikeus/.../TN_1992-3.pdf

Tuominen J. 2016. Senior Legal Counsel, Fondia Oy. Henkilökohtainen haastattelu 3.5.2016. Haastattelijana Mia Santala. Haastattelun tallenteet haastattelijan hallussa.

Von Hippel, Erik, 1986. Lead users: A source of Novel Product Concepts. Management Science. Viitattu 19.2.2016. Lead users: A source of Novel Product Concepts. Management Science.

West J. & Callagher S. 2006 Challenges of open innovation: the paradox of firm investment in open-source software. Viitattu 6.5.2016. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/>

LIITTEET

LIITE 1. Teemahaastattelujen kysymykset

LIITE 1

Teemahaastattelujen kysymykset:

- Mitä mieltä olet Suomen tämän hetkisestä tekijänoikeussuojasta ajatellen asiaa videopelinäkökulmasta?
- Mitkä ovat mielestäsi Suomen kansallisen tekijänoikeuslain hyvät ja huonot puolet?
- Mitkä ovat yleisimpiä ongelmia joita peliyritykset kohtaavat tekijänoikeuslain näkökulmasta?
- Jos saisit muuttaa yhden asian Suomalaisessa tekijänoikeuslaissa mikä se olisi?

- Mikä on näkemyksesi kansallisen ja kansainvälisen lain yhteensovittamisen tilasta?
- Mitä vaihtoehtoisia menetelmiä on suojata tekijänoikeuksia?
- Mitä mieltä olet Creative Commons –lisenssistä? (James Boyle, Lawrence Lessig & Hal Abelson)
- Minkä maan lainsäädännöstä mielestäsi voisimme oppia eniten juridisten tekijänoikeuskysymysten ratkaisemiseksi?
- Missä vaiheessa näet Suomen olevan 2026 tekijänoikeuslain kehitysprosessissa?