

**EI URHEILUA ILMAN PELEJÄ – VIDEOPELIN OIKEUDENOMISTAJAN MAHDOLLISUUS ESTÄÄ KILPAILU ELEKTRONISEN URHEILUN URHEILUKILPAI-
LUMARKKINOILLA**

Marlo Puro
Moderni urheilu-oikeus
Turun yliopisto
Oikeustieteellinen tiedekunta
Maaliskuu 2020

TURUN YLIOPISTO
Oikeustieteellinen tiedekunta

MARLO PURO: Ei urheilua ilman pelejä – videopelin oikeudenomistajan mahdollisuus estää kilpailu elektronisen urheilun urheilukilpailumarkkinoilla

OTM-opinnäytetyö, XVII + 95 s.

Moderni urheilu-oikeus

Maaliskuu 2020

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin Originality Check -järjestelmällä.

Videopelin oikeudenomistaja (pelinkehittäjä) kykenee kohdistamaan videopelin immateriaalioikeudellisen suojan perusteella huomattavaa valtaa kaikkeen sen omistamaa videopeliä hyödyntävään toimintaan. Tällaisen, videopelin päämarkkinoita huomattavasti pidemmälle yltävän, valta-aseman turvin videopelin oikeudenomistaja kykenee halutessaan estämään tai rajoittamaan kilpailua suhteessa sen omaan kilpailunjärjestämiseen elektronisen urheilun (e-urheilu) urheilukilpailumarkkinoilla. Kyse on niin urheilu-oikeuden kuin tekijänoikeudenkin ydinalueelle osuvasta jännitetilanteesta, jossa vastakkain ovat urheilukilpailumarkkinoiden sujuvuus sekä pelinkehittäjän yksityisautonomia.

Tutkielmassa selvitetään, miten SEUT 102 artiklan määräävän markkina-aseman väärinkäytön kiellon tulisi soveltua e-urheilun kaltaiseen uuteen monitahoiseen markkinaan, jossa markkinoille pääsy vaatii usean sidosryhmän pääsyn immateriaalioikeudella suojattuun ohjelmistotuotteeseen. Tutkielmassa pyritään löytämään vastaus perustavanlaatuisen kysymykseen siitä, että pitäisikö e-urheilussa pyrkiä säilyttämään sille ennestään ominainen kilpailunjärjestämisen hajautettu luonne järjestäjien keskinäisen kilpailun turvaamiseksi, vai olisiko pelinkehittäjillä oltava mahdollisuus käyttää immateriaalioikeuksiaan oman asemansa keskittämiseksi e-urheilun markkinoilla. Tutkielma on metodiltaan lainopillinen. Se on urheilu-oikeudelliselle tutkimukselle tyypilliseen tapaan ongelmakeskeinen, sillä tutkielmassa tarkastellaan urheiluun liittyvien normistojen leikkauspisteitä urheiluun konkreettisesti liittyvässä tilanteessa. Valittuun kysymyksenasetteluun pyritään löytämään vastaus e-urheilun ilmiön mahdollisimman tarkkarajaisella erityispiirteiden tunnistamisella sekä systematisoinnilla, jonka myötä havaittuja erityispiirteitä sovelletaan eurooppalaisen lisensoinnista kieläytymisen- tai avainasemadoktriinin muodostamassa laintulkintaympäristössä.

Tutkielmassa suoritetun kokonaisvaltaisen tarkastelun perusteella havaittiin, että mikäli relevanttien urheilukilpailumarkkinoiden keskittyminen ei ole urheilullisesti perusteltua, määrävässä markkina-asemassa oleva pelinkehittäjä ei ole oikeutettu poistamaan kaikkea itseensä kohdistuvaa kilpailua sen hallinnoimalta urheilukilpailumarkkinalta. Urheilukilpailumarkkinalla esiintyvän suorituskilpailun eliminoituminen näyttää heikentävän selkeästi e-urheilun saatavuutta sekä e-urheilun parissa tehtävää innovaatiota kuluttajien, sidosryhmien ja lopulta yhteiskunnan vahingoksi. Tällaisten erityisten syiden ollessa käsillä, pelinkehittäjällä ei voida katsoa olevan rajoituksetonta oikeutta kontrolloida sen videopelin ympärille muodostunutta, verkostonomaisesti toimivaa markkinaa ja sen sidosryhmiä ohjelmistotuotteen toisintamisoikeuden nojalla. Siten pelinkehittäjä voi olla velvoitettu tietyissä olosuhteissa avaamaan sen hallitsema markkina kilpailutoiminnan järjestämisestä kiinnostuneille tahoille.

Asiasanat: elektroninen urheilu, e-urheilu, videopeli, kilpailun järjestäminen, urheilu-oikeus, kilpailuoikeus, lisensointivelvoite, sopimuksentekovelvoite, avainasema, SEUT 102 artikla

SISÄLLYS

SISÄLLYS.....	II
LÄHTEET.....	IV
LYHENTEET	XVII
1 JOHDANTO	1
1.1 E-urheilu videopelien liitännäisenä ilmiönä.....	1
1.2 E-urheilun tulevaisuuden haasteet – videopelin oikeudenomistajien mahdollisuus estää kilpailu e-urheilukilpailun järjestämisen markkinalla	3
1.3 Tutkimuskysymykset ja aiheen rajaus	5
1.4 Tutkielman metodi, lähdeaineisto sekä rakenne	8
1.4.1 <i>Metodi ja käytetty lähdeaineisto</i>	8
1.4.2 <i>Rakenne</i>	10
2 E-URHEILU JA E-URHEILUN ERITYISPIIRTEET	11
2.1 Urheilu elämänalueena sekä oikeudellisen sääntelyn kohteena.....	11
2.2 E-urheilu uutena urheilulajina ja urheilun muotona.....	13
2.3 E-urheilun tärkeimpien sidosryhmien esittely	17
2.3.1 <i>Sidosryhmistä yleisesti</i>	17
2.3.2 <i>Pelinkehittäjä</i>	19
2.3.3 <i>Kilpailunjärjestäjät</i>	20
2.3.4 <i>Pelaajat</i>	22
2.4 E-urheilu urheilukilpailumarkkinat sekä muut rinnakkaiset markkinat.....	24
2.5 Keskitetty ja hajautettu malli pelinkehittäjän markkinakäyttäytymisen kuvaajana.....	28
2.5.1 <i>Taustaa</i>	28
2.5.2 <i>Hajautettu malli</i>	29
2.5.3 <i>Keskitetty malli</i>	32
3 E-URHEILU JA KILPAILUOIKEUS.....	35
3.1 Eurooppalainen kilpailuoikeuden doktriini.....	35
3.1.1 <i>Doktriinin tausta ja tarkoitus</i>	35
3.1.2 <i>Kiellettyjen kilpailunrajoitusten sääntelystä Euroopan unionissa</i>	36
3.1.3 <i>SEUT 102 artiklan määräävän markkina-aseman väärinkäytön kieltö</i>	37
3.2 Urheilun kilpailuoikeus Euroopan unionin oikeudessa	39
3.3 Immateriaalioikeuksien kilpailuoikeus Euroopan unionin oikeudessa	43
3.3.1 <i>Taustaa e-urheilun ja immateriaalioikeuksien kiinteästä liitännästä</i>	43
3.3.2 <i>Immateriaalioikeus ja immateriaalioikeuden rajat</i>	44
3.3.3 <i>Sopimuksesta tai lisensoinnista kieltäytyminen immateriaalioikeuden väärinkäytönä</i>	46

3.4	E-urheilu immateriaalioikeuksien ja urheilun kilpailuoikeudellisia erityispiirteitä yhdistävänä ilmiönä.....	50
4	E-URHEILUKILPAILUN JÄRJESTÄMINEN TEKIJÄNOIKEUDEN RAJOITTAMALLA MARKKINALLA	53
4.1	Taustaa	53
4.2	Voiko yksittäinen e-urheilupeli muodostaa määrävän markkina-aseman väärinkäytön edellyttämän relevantin markkinan?.....	54
4.2.1	<i>Yleistä relevanttien markkinoiden määrittämisestä</i>	<i>54</i>
4.2.2	<i>Relevanttien tuotemarkkinoiden määrittäminen.....</i>	<i>56</i>
4.2.2.1	<i>Toiminnallinen kokonaisuus</i>	<i>56</i>
4.2.2.2	<i>Relevanttien tuotemarkkinoiden laajuus</i>	<i>57</i>
4.2.2.3	<i>Johtopäätös</i>	<i>63</i>
4.2.3	<i>Relevantin markkinan maantieteellinen ulottuvuus.....</i>	<i>63</i>
4.3	Määrävän markkina-aseman todentaminen.....	65
4.3.1	<i>Yleistä määrävän markkina-aseman määrittämisestä.....</i>	<i>65</i>
4.3.2	<i>Pelinkehittäjän määrävän markkina-aseman todentaminen relevanteilla markkinoilla</i>	<i>66</i>
4.4	Määrävän markkina-aseman kriteeristön soveltuminen pelinkehittäjään	71
4.4.1	<i>Arvioinnin lähtökohta</i>	<i>71</i>
4.4.2	<i>Lisensoinnista kieltäytymistä koskevan opin soveltaminen keskitetyn mallin pelinkehittäjään.....</i>	<i>72</i>
4.4.2.1	<i>Kieltäytyminen estää kolmansia käyttämästä suojan kohteena olevaa tuotetta tai palvelua</i>	<i>74</i>
4.4.2.2	<i>Tuote tai palvelu on avainasema, jolloin tuote tai palvelu on välttämätön tietyn toiminnan harjoittamiseksi johdannaisilla markkinoilla</i>	<i>75</i>
4.4.2.3	<i>Kieltäytymisellä estetään kaikki tehokas kilpailu johdannaisilla markkinoilla.....</i>	<i>77</i>
4.4.2.4	<i>Kieltäytymisellä estetään uuden tuotteen syntyminen ja pääsy potentiaalisen kulutuskysynnän omaaville markkinoille tai rajoitetaan teknistä kehitystä kuluttajien vahingoksi</i>	<i>78</i>
4.4.2.5	<i>E-urheilun erityispiirteet ottaminen osaksi arviointia</i>	<i>80</i>
4.4.2.6	<i>Yhteen veto</i>	<i>83</i>
4.5	Pelinkehittäjän mahdollisuus puolustautua määrävän markkina-aseman väärinkäyttöä koskevaa väitettä vastaan.....	84
5	LOPUKSI.....	89
5.1	Johtopäätökset.....	89
5.2	Jatkotutkimuksen tarve.....	93

LÄHTEET

Kirjallisuus

- Aarnio, Aulis, Laintulkinnan teoria: Yleisen oikeustieteen oppikirja. WSOY 1989.
- Aarnio, Aulis, Oikeussäännösten tulkinnasta: Tutkimus lainopillisen perustelun rationaalisuudesta ja hyväksyttävyydestä. Juridica 1982.
- Aarnio, Aulis, Tulkinnan taito: ajatuksia oikeudesta, oikeustieteestä ja yhteiskunnasta. WSOY 2006.
- Adomnica, Marius, Blizzard Starting to Shut Down Hearthstone Fan Leagues – How Will Community React? The Patch Notes 2018. <https://thepatchnotes.com/2018/10/17/blizzard-starting-to-shut-down-hearthstone-fan-leagues-do-your-worst-community/> (vierailtu 20.10.2019).
- Adomnica, Marius, Is Blizzard Killing Overwatch as an E-Sport? The Patch Notes 2017. <https://thepatchnotes.com/2017/06/22/is-blizzard-killing-overwatch/> (vierailtu 7.8.2019).
- Aine, Antti, Urheilu ja toimivat markkinat. Edita Publishing Oy 2016.
- Beck, Kellen, Blizzard's 'Overwatch' League is scaring off esports teams. Mashable 2017. <https://mashable.com/2017/05/10/overwatch-league-impact/?europe=true> (vierailtu 15.4.2019).
- Bishop, Simon – Walker, Mike. The Economics of EC Competition Law: Concepts, Application and Measurement, third edition. Sweet & Maxwell – Thomson Reuters 2010.
- Blum, Bryce, Power Dynamics in Esports – the Role of the Publisher. ESPN 2016. https://www.espn.com/esports/story/_/id/15577117/power-dynamics-esports-role-publisher (vierailtu 11.10.2019).
- Bogusch, Mathias, eSports coming to the fore for policymakers in Europe. White & Case 2017. <https://www.whitecase.com/publications/article/esports-coming-fore-policymakers-europe> (vierailtu 7.1.2020).
- Carpenter, Nicole, Overwatch Contenders is changing in 2019, and the community is worried. Dot Esports 2018. <https://dotesports.com/overwatch/news/overwatch-contenders-is-changing-in-2019-and-the-community-is-worried> (vierailtu 1.10.2019).
- Chao, Laura L., “You Must Construct Additional Pylons”: Building a Better Framework for Esports Governance. Fordham Law Review 86(2) 2017, s. 737-765.
- Chappelet, Jean-Loup, Autunomy of sport in Europe. Sports policy and practice series, Council of Europe Publishing 2010.
- Clinton, Robert N. – Thiery, Andrew, Antitrust Law and the Internet: The Case Study of eSports. Cyberbeartracks 2018. <https://cyberbeartracks.wordpress.com/2018/04/19/anti-trust-law-and-the-internet-the-case-study-of-esports/> (vierailtu 2.11.2019).

- Curley, Andrew J. – Nausha, Mark – Slocum, John – Lombardi, Doug, What Motivates Esports Fans? A Data-Driven Approach to Business and Development Strategy. Julkaisematon M.A.thesis, Southern Methodist University Guildhall 2016. <https://perma.cc/73DR-HXK9> (vierailtu 30.8.2019).
- Evans, David S., Two-Sided Market Definition. Teoksessa ABA Section of Antitrust Law, Market Definition In Antitrust: Theory And Case Studies 2009. <https://ssrn.com/abstract=1396751> (vierailtu 16.11.2019).
- Flores, Donald, Overwatch Isn't Sustainable and Never Was. Medium 2018. <https://medium.com/@donaldflores/overwatch-league-isnt-sustainable-and-never-was-704adb5e5a0a> (vierailtu 18.12.2019).
- Franke, Tilo, The perception of eSports – Mainstream Culture, Real Sport and Marketisation. Teoksessa Hiltcher, Julia ja Scholz, Tobias M. (toim.), eSports Yearbook 2013/13, s. 111-144. Books on Demand GmbH 2015. <https://esportsyearbook.com/eyb201314.pdf> (vierailtu 15.6.2019).
- Froaker, Scott J., The National Basketball Association Salary Cap: An Antitrust violation?, Southern California Law Review Vol. 59 1985, s. 157-181.
- Haarmann, Pirkko-Liisa, Immateriaalioikeus, 5. uudistettu painos. Talentum 2014.
- Hagman, Jarmo. Urheilu-oikeus harrasteurheilijan näkökulmasta. Turun yliopiston oikeustieteellisen tiedekunnan julkaisuja, Urheilu-oikeuden sarja (6) 2004.
- Halila, Heikki, Oikeudellistuva urheilu. Talentum 2006.
- Halila, Heikki – Hemmo, Mika, Sopimustyyppit. Lakimiesliiton kustannus 1996.
- Halila, Heikki – Norros, Olli, Urheilu-oikeus. Alma Talent 2017.
- Hamari, Juho – Sjöblom, Max, What is eSports and why do people watch it? Internet Research, vol. 27(2) 2017, s. 211-232.
- Hartikainen, Nico, Paljastus: Aleksis ”Aleksib” Virolainen hylkäsi miljoonan dollarin sopimuksen. Ilta-Sanomat 2019. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000006260237.html> (vierailtu 15.10.2019, Hartikainen 2019a).
- Hartikainen, Nico, Miljoonadiilit hieronut esports-moguli loikkaa Fortniteen. Ilta-sanomat 2019. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000006124527.html>. (vierailtu 15.10.2019, Hartikainen 2019b).
- Hartung, Jochen, The Issue of “Deep Control” in Professional E-Sports-A Critical Analysis of Intellectual Property Structures in Electronic Gaming. LLM thesis, University of Toronto 2015.
- Heikkinen, Reijo, Urheilu on aikuisten leikkiä, vaikka sillä on sotilaallinen historia. Artikkelissa Kinnunen, Hannele, YLE 2015. <https://yle.fi/uutiset/3-7730059> (vierailtu 24.6.2019).
- Hirvonen, Ari, Mitkä metodit? Opas oikeustieteen metodologiaan. Yleisen oikeustieteen julkaisuja 17, Helsingin yliopisto 2011.

- Hollist, Katherine E., Time to be grown-ups about video gaming: the Rising eSports Industry and the Need for Regulation. *Arizona Law Review* 57(3) 2015, s. 823-847.
- 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. Pro-gradu -tutkielma, Helsingin yliopisto, Edilex 2015. www.edilex.fi/opinnayte-tyot/17588 (vierailtu 14.5.2019).
- Hudsen, Editorial: Exploring solutions for financial struggles in Contenders. *Over.gg* 2019. <https://www.over.gg/10951/editorial-exploring-solutions-for-financial-struggles-in-con-tenders> (vierailtu 3.8.2019).
- Huimala, Hannele – Huimala, Mikko, Artikla 102 – Määräävän aseman väärinkäyttö, Teok- sessa Leivo, Kirsi – Leivo, Timo – Huimala, Hannele – Huimala, Mikko, EU:n ja Suomen kilpailuoikeus, s. 685-874. Talentum 2012.
- Hutchins, Brett. Signs of Meta-Change in Second Modernity: The Growth of e-Sport and the World Cyber Games. *New Media & Society* 2008, Vol. 10(6), s. 851–869.
- Huttunen, Mikko, Ammatturheilijan oikeudet sisämarkkinoilla. Teoksessa Kaila, Heidi – Pir- jatanniemi, Elina – Suksi, Markku (toim.), Yksilön oikeusasema Euroopan Unionissa: juhla- kirja Allan Rosas, Åbo Akademi 2008, s. 249-261.
- Ibrahim, Mona, Why Blizzard welcomes some modes and sues others: Blizzard’s legal history of protecting its IP while allowing you to mod their games. *Polygon* 2017. <https://www.polygon.com/2017/3/23/15034994/blizzard-mods-bnetd-org-lawsuit-world-of-warcarft> (vierailtu 6.7.2019).
- Kangas, Urpo, Minun metodini. Teoksessa Häyhä, Juha (toim.), Minun metodini. Werner Söderström lakitieto 1997, s. 90–109.
- Karhulahti, Veli-Matti, Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership. Teoksessa Piatowska, Monika (toim.), *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 74(1) 2017, 43-53.
- Kelly, Makena, After Hearthstone player’s ban, Blizzard is in hot water with lawmakers. *The Verge* 2019. <https://www.theverge.com/2019/10/8/20905181/blizzard-hearthstone-player-ban-marco-rubio-ron-wyden-china-hong-kong-protests-blitzchung> (vierailtu 29.10.2019).
- Kelly, S. M. – Sigmon, K. A., The key to key presses: eSports game input streaming and cop- yright protection, *Interactive Entertainment Law Review* 2018, Vol. 1(1), s. 2-16.
- Koosau, Marki (Snivy), Editorial: The great Overwatch LAN drought. *Over.gg* 2017. <https://www.over.gg/3656/editorial-the-great-overwatch-lan-drought> (vierailtu 14.4.2019).
- Kuoppamäki, Petri, Markkinavoiman sääntely EY:n ja Suomen kilpailuoikeudessa. Suomalai- sen lakimiesyhdistyksen julkaisuja, A-sarja N:o 293 2003.
- Kuoppamäki, Petri, Uusi kilpailuoikeus, 3. uudistettu painos. Alma Talent 2018.

- Lee, Timothy, Teamless BuyN triumphs in GSL Code S. ESPN 2016. https://www.espn.com/esports/story/_/id/17511913/teamless-byun-triumphs-gsl-code-s (vierailtu 14.10.2019).
- Li, Xing, League personality William ”Scarra” Li hints at financial problems in the NA LCS. Dot Esports 2018. <https://dotesports.com/league-of-legends/news/league-personality-william-scarra-li-hints-at-financial-problems-in-the-na-lcs> (vierailtu 23.10.2019).
- Licensing International, How Brands are Making Real Money Selling Virtual Goods. Licensing International 2018. <https://licensinginternational.org/news/how-brands-are-making-real-money-selling-virtual-goods/> (vierailtu 25.12.2019).
- Linnakangas, Esko, Urheilu ja verotus: oikeustieteellinen tutkimus. Suomen lakimiesliiton kustannus 1984.
- Manville, Andreas, The UEFA, The “Home-Grown Player Rule” and the Meca-Medina Judgement of the European Court of Justice. *The International Sports Law Journal* 1-2 2009, s. 19-25.
- Marshall, Cass, The Overwatch League has failed at transparency: Recent allegations highlight the league’s biggest problem. Vox Media 2018. <https://www.heroesneverdie.com/2018/10/26/18027066/overwatch-league-failed-transparency> (vierailtu 15.08.2019).
- Merwin, Christopher D. – Sugiyama, Masaru – Mubayi, Piyush – Toshiya Hari – Terry, Heath P. – Duval, Alexander, *The World of Games: eSports: From Wild West to Mainstream* [Equity Research]. Goldman Sachs 2018. <https://www.goldmansachs.com/insights/pages/infographics/e-sports/report.pdf> (vierailtu 12.7.2019).
- Miroff, Max (toim.), Tiebreaker: An Antitrust Analysis of Esports. *Teoksessa Columbia journal of law and social problems* 52(2) 2019, s. 177-223.
- Muriel, Daniel – Crawford, Garry, *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Routledge 2018.
- Mylly, Tuomas, *Intellectual Property and European Economic Constitutional Law*. IPR University Center 2009.
- Ngyen, Khuong B. – Peck, Amy L. – Clifton, Gregg E., Visas For eSports Gamers On The Rise. Jackson Lewis PC, Lexology 2019. <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=8627c380-f3ae-4945-af7f-5162ba4eff1e> (vierailtu 15.9.2019).
- Oinonen, Mika, *EU:n ja Suomen kilpailuvalvonta*. Alma Talent Oy 2016.
- Pannekeet, Jurre, Global Esports Economy Will Top \$1 Billion for the First Time in 2019. Newzoo 2019. <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-top-1-billion-for-the-first-time-in-2019/> (vierailtu 10.11.2019).
- Pannekeet, Jurre, Esports, a Franchise Perspective: 70 % Watch only One Game and 42 % Do Not Play. Newzoo 2017. <https://newzoo.com/insights/articles/esports-franchises-70-watch-only-one-game-and-42-dont-play/> (vierailtu 23.10.2019).

- Parson, Jeff, Video games are now bigger than music and movies combined. MetroUk, Associated Newspapers Limited 2019. <https://metro.co.uk/2019/01/03/video-games-now-popular-music-movies-combined-8304980/> (vierailtu 25.12.2019).
- Partin, Will, The esports pipeline problem: Unlike regular sports, esports are missing a formal process for turning amateur players into professionals. We look into why. Polygon 2019. <https://www.polygon.com/features/2019/7/11/18632716/esports-amateur-pro-players-teams-talent-process> (vierailtu 21.9.2019).
- Patterson, Calum, CRAZY CEO claims ESL is planning CSGO franchise league backed by Valve. Dexerto 2019. <https://www.dexerto.com/csgo/cr4zy-ceo-claims-esl-planning-csgo-franchise-league-valve-982331> (vierailtu 15.10.2019).
- Parker, Ellis, European Masters 2019: Everything You Need to Know. <https://eu.lolesports.com/en/articles/european-masters-2019-everything-you-need-to-know> (vierailtu 5.1.2020).
- Ramos, Andy – López, Laura – Rodríguez, Anxo – Meng, Tim – Abrams, Stan, The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. WIPO 2015.
- Rantala, Tapio, E-urheilu – Mitä se on ja mitä oikeudellisia kysymyksiä siihen liittyy. Teoksessa Rantala, Tapio (toim.) Urheilu ja oikeus, Edita 2017, s. 199-207.
- Sacco, Dom, Blizzard quietly makes changes to Overwatch community tournament requirements. Esports News UK 2017. <https://esports-news.co.uk/2017/12/30/blizzard-overwatch-community-tournament-changes/> (vierailtu 14.10.2019).
- Scherer, Frederic M. – Ross, David, Industrial Market Structure and Economic Performance, third edition. Houghton Mifflin 1990.
- Scholz, Tobias M., eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming, Palgrave Macmillan 2019.
- Scrubasaurus, Editorial: More must be done to make Contenders sustainable. Over.gg 2018. <https://www.over.gg/8278> (vierailtu 5.8.2019).
- SEUL (Suomen elektronisen urheilun liitto), Mitä on e-urheilu? SEUL Ry. <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/> (vierailtu 5.7.2019).
- Solley, Tyler, Overwatch League viewership seeing a downward trend. Daily Esports 2019. <https://www.dailyesports.gg/overwatch-league-viewership-sees-a-concerning-downward-trend/> (vierailtu 11.11.2019).
- SportyCo, How big is the sports industry? Medium 2017. <https://medium.com/sportyfi/how-big-is-the-sports-industry-630fba219331> (vierailtu 18.11.2019).
- Steenbergen, Johan – Tamboer, Jan, Ethics and the double character of sport: an attempt to systematize discussion of the ethics of sport. Teoksessa McNamee, M.J. – Parry, S.J. (toim.), Ethics and Sport, E & FN Spon 1998, s. 35-53.
- Stern, Adam, Is Franchising The Future For Esports? The Esports Observer 2019. <https://esportsobserver.com/franchising-esports-feature/> (vierailtu 15.11.2019).

- Świerzy, Patryk, My problems with the Overwatch League. Medium 2019.
<https://medium.com/@pswierzy36/my-personal-problems-with-the-overwatch-league-abdeb117773c> (vierailtu 15.09.2019).
- Szablewicz, Marcella, From Addicts to Athletes: Participation in the Discursive Construction of Digital Games in Urban China. Teoksessa Fragoso, S. (toim.). *Selected Papers of Internet Research 12.0*. WA: Association of Internet Researchers 2011, s. 1-21.
- Taylor, Haydn, Global gaming revenue on par with sports at \$149bn for 2017. Gamesindustry.biz 2017. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-11-28-global-gaming-revenue-on-par-with-sports-following-2017-estimates> (vierailtu 18.11.2019).
- Taylor, T.L., Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming. MIT Press 2012. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?docID=3339416> (vierailtu 27.10.2019).
- Turner, Jonathan D.C., Intellectual Property and EU Competition Law. Oxford University Press 2010.
- Timonen, Pekka, Kirja-arvostelu teoksesta Rauste, Olli, Urheiluoikeus. Teoksessa Välimaa, Asko (toim.), Lakimies 1998 (4), s. 687-691.
- Townsend Gard, Elizabeth – Gard, Ronald W, Video Games and the Law. Routledge 2017.
- van Overbeek, Sebastiaan – Molenaar, Dick, European Union/OECD/International – The Emergence of Esports. Journals IBFD, Bulletin for International Taxation 73(2) 2019.
- Volkov, Daniil, EU LCS franchising: A fading spark. Real Sport 2018. <https://realsport101.com/misc/league-of-legends/eu-lcs-franchising-a-fading-spark/> (vierailtu 18.12.2019).
- Virtanen, Martti, Määräävän markkina-aseman väärinkäytön kohtelu kilpailupolitiikassa. Kansantaloudellinen aikakausikirja – 88. vsk., 2/1992, s. 193-203.
- Wagner, Michael G., On the Scientific Relevance of eSport. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development. ICOMP 2006.
- Webster, Andrew, Why competitive gaming is starting to look a lot like professional sports: Can an FPS compete with the NFL? The Verge 2018. <https://www.theverge.com/2018/7/27/17616532/overwatch-league-of-legends-nba-nfl-esports> (vierailtu 17.7.2019).
- Wikberg, Olli, Johdatus kilpailuoikeuteen. Talentum 2011.
- Wilkinson, Josh (“Sideshow”), Monthly Melees to end after may, over.gg 2017. <https://www.over.gg/3814/blizzard-calls-end-to-monthly-melees-after-may> (vierailtu 5.10.2019).
- Woo, Micah, Esports Levels Up – Franchising & Antitrust. Sport Law Blonde 2018. <http://www.sportslawblondes.com/blog/2018/4/2/esports-levels-up-franchising-antitrust> (vierailtu 30.11.2019).

Muut lähteet

- Abacus3, The Overwatch League and the Future of eSports Advertising. Abacus3 2018. <https://www.abacus3.gg/2018/08/10/the-overwatch-league-and-the-future-of-esports-advertising/> (vierailtu 25.7.2019).
- ACTIVISION BLIZZARD, 2018 Annual Report. ACTIVISION BLIZZARD, INC. 2019. <https://investor.activision.com/static-files/bd70401d-236c-4499-b478-9d848b06cba1> (vierailtu 19.11.2019)
- Alford, Harry, The 2017 eSports Ecosystem Explained In One Chart: eSports For Beginners. Medium, Humble Ventures 2019. <https://medium.com/humble-ventures/the-2017-esports-ecosystem-explained-in-one-chart-ef6fc48b779e> (vierailtu 15.7.2019).
- Berc, Lukas, Announcement: We release our Overwatch team. NiP.gg 2017. <https://web.archive.org/web/20190703113538/https://nip.gl/overwatch/announcement-we-release-our-overwatch-team/> (vierailtu 20.12.2019).
- BLIZZARD, Tournament License Types by Franchise. Blizzard Entertainment 2019. <https://communitytournaments.blizzardesports.com/en-gb/> (vierailtu 12.11.2019).
- Deason, Ross, CS:GO Commentator Moses Discusses the Best Route to Becoming a Pro Player: “[CS:GO’s] equivalent of college sports”. Dexerto 2018. <https://www.dexerto.com/csgo/csgo-commentator-moses-discusses-the-best-route-to-becoming-a-pro-player-csgos-equivalent-of-college-sports-75698> (vierailtu 5.8.2019).
- GAISF, Olympic movement, esports and gaming communities meet at the esports forum, GAISF 2018. <https://gaisf.sport/olympic-movement-esports-and-gaming-communities-meet-at-the-esports-forum/> (vierailtu 29.8.2019).
- GAISF, Statutes, Version May 2019. <http://gaisf.org/about/statutes/> (vierailtu 20.10.2019).
- Geradin, Damien, Refusal to Supply and Article 82, public hearing of Article 82. Brussels 2006. <https://ec.europa.eu/competition/antitrust/art82/geradin.pdf> (vierailtu 15.8.2019).
- Jabzilla, Blog: History of Counter-Strike: The CGS Years. HLTV.org 2016. <https://www.hltv.org/blog/12903/history-of-counter-strike-the-cgs-years> (vierailtu 14.10.2019).
- Jolie, A Comprehensive Timeline of Conter-Strike’s Evolution. Jolie’s Junk 2012. <https://jolies-junk.wordpress.com/2012/10/11/the-history-of-counter-strike/> (vierailtu 23.10.2019).
- KeSPA, KeSPA & 12 Pro Game Teams Express Regret at Blizzard’s one-way interview saying final split with KeSPA: KeSPA tries to resume negotiations for e-Sports fans. Waxangel, TLnet [foorumi-kirjoitus] 2010. <https://tl.net/forum/brood-war/123275-update-kespa-speaks-out-on-intellectual-property-rights> (vierailtu 15.8.2019).
- KKV, EU:n kilpailusäännöt. Kilpailu- ja kuluttajavirasto 2018. <https://www.kkv.fi/Tietoa-ja-ohjeita/kilpailuasiat/lainsaadanto-ja-suuntaviivat/eun-kilpailusaannot/> (vierailtu 17.5.2019).
- Murphy, Eric, On the Subject of Pugs. TwitLonger 2017. http://www.twitlonger.com/show/n_1sqbi18 (vierailtu 27.11.2019).

- OppheimerFunds (reuters), Investing in the Soaring Popularity of Gaming. OppheimerFunds Distributor, Inc. 2018. https://www.reuters.com/sponsored/article/popularity-of-gaming?utm_source=reddit.com (vierailtu 25.12.2019).
- Owerwath League teams. Blizzard Entertainment 2019. <https://overwatchleague.com/en-us/teams> (vierailtu 27.12.2019).
- Oyer, Jacob, Twiitti 2019. https://twitter.com/Psycho_Waffle/status/1082754023558651905 (vierailtu 27.11.2019).
- Rogers, Adam, How eSports Growth Will Benefit Activision Blizzard. Marketrealist 2019. <https://articles2.marketrealist.com/2019/06/how-esports-growth-will-benefit-activision-blizzard/> (vierailtu 12.10.2019).
- Selith, Blizzard officially sues MBCGame. TL.net 2010. <https://tl.net/forum/community-news-archive/165379-blizzard-officially-sues-mbcgame#7> (vierailtu 15.6.2019).
- SportAccord (sivuilta poistettu määritelmä), Definition of Sport. SportAccord verkkosivun välimuisti 2012. <https://web.archive.org/web/20121205004927/http://www.sportaccord.com/en/members/definition-of-sport/> (vierailtu 20.10.2019).
- Survivor: Overwatch, Twiitti 2017. <https://twitter.com/SurvivorOW/status/936408239150952448> (vierailtu 27.11.2019).
- Sabharwal, Tanishq, The End of Team Gigantti. TwitLonger 2019. https://www.twitlonger.com/show/n_1sr3lao (vierailtu 30.12.2019).
- The Esports Observer, An Introduction to the Esports Ecosystem. Esports Business Solutions UG. <https://esportsobserver.com/the-esports-eco-system/> (vierailtu 13.6.2019).
- VALVE, Keeping Things Competitive [blogikirjoitus]. Valve Corporation 2019. <https://blog.counter-strike.net/index.php/2019/09/25557/> (vierailtu 10.10.2019, VALVE 2019a).
- VALVE, Valve Corporation: Limited Game Tournament Licenses. https://store.steampowered.com/tourney/limited_license (vierailtu 12.11.2019, VALVE 2019b).
- Verohallinto, Urheilusta saatujen tulojen verotus, verohallinnon ohje dn:o VH/1384/00.01.00/2019. Verohallinto 2019. <https://www.vero.fi/syventavat-vero-ohjeet/ohje-hakusivu/48990/urheilusta-saatujen-tulojen-verotus/> (vierailtu 15.5.2019).
- Worldwide Asset eXchange, How on earth is trading virtual items in video games a \$50 billion industry? Medium 2017. <https://medium.com/wax-io/how-on-earth-is-trading-virtual-items-in-video-games-a-50-billion-industry-5972c211d621> (vierailtu 18.11.2019).
- ピンク, Could Overwatch Benefit From third Party E-sport and Competitive Systems? Blizzard Forums 2018. <https://us.forums.blizzard.com/en/overwatch/t/could-overwatch-benefit-from-third-party-e-sport-and-competitive-systems/83964> (vierailtu 5.9.2019).

Videolähteet

- 100 Thieves, We Built the BEST Gaming Facility in the World! (MILLION DOLLAR TOUR). 100 Thieves 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=ui7tLhqWB2Q&feature=youtu.be> (vierailtu 25.2.2020).
- Astralis, The Danish Prime Minister Plays with Astralis. Astralis 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=Co5aMwnVFG0&feature=youtu.be> (vierailtu 20.6.2019).
- Bury, Josh – Pascaluta, Dimitri – Gowan, Colten – Hackett, Miles, “Washed-Up”: Why Your Favorite Esports Player Should Probably Retire | OverExplained [video]. theScore esports 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=iehJWdnk7g8&feature=youtu.be> (vierailtu 15.12.2019).
- Debets, Alex – Rosen, Daniel, Why is Denmark so good at esports [video]? theScore esports 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=J8RDGWgW4ZA&t=2s> (vierailtu 29.11.2019).
- Newman, Tom – Burnham, Ryan, FACEIT London Major 2018 – Player Profiles – Ropz – Mousesports [video]. FACEIT 2018. https://www.youtube.com/watch?v=Kenktg1_dCc&feature=youtu.be (vierailtu 23.12.2019).
- Nicholson, David – Blackburne-Daniell, Victoria, The Glamorous Life of a Pro Gamer [video]. Bloomberg 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=35YXuEXDa20&feature=youtu.be> (vierailtu 29.11.2019).
- Pascaluta, Dimitri – Van Huynh, Brian – McNeil, Colin – Bernal, Diego, The Story of dev1ce [video]. theScore esports 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=goaP8yjeFzs&feature=youtu.be> (vierailtu 28.11.2019).
- Rosen, Daniel – Gowan, Colten – Gomez, Diego Bernal, How the CGS Disaster Destroyed Esports in NA [Video]. theScore esports 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=xOCuwrUFJV8&feature=youtu.be> (vierailtu 14.10.2019).

Tilastot

- EEDAR, Esports Consumer Analysis Whitepaper, ELECTRONIC ENTERTAINMENT DESIGN AND RESEARCH (EEDAR) 2015. http://progamedev.net/wp-content/uploads/2015/11/EEDAR_%E2%80%93_eSports_Consumer_Analysis_2015.pdf (vierailtu 25.9.2019).
- Esportsearnings, Largest Overall Price Pools in Esports [lista]. Jatkuvatäydenteinen. <https://www.esportsearnings.com/tournaments> (vierailtu 27.12.2019, Esportsearnings 2019a).
- Esportsearnings, Counter-Strike: Global Offensive. Online/LAN Breakdown [lista]. Esportsearnings 2019. <https://www.esportsearnings.com/games/245-counter-strike-global-offensive> (vierailtu 27.12.2019, Esportsearnings 2019b).
- Gough, Christina, Revenue of the global eSports market 2012-2022. Statista 2019. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> (vierailtu 20.11.2019, Gough 2019a)

- Gough, Christina, Digital and physical game sales in the U.S. from 2009 to 2017. Statista 2019. <https://www.statista.com/statistics/190225/digital-and-physical-game-sales-in-the-us-since-2009/> (vierailtu 25.12.2019, Gough 2019b)
- Gough, Christina, Value of the global video games market from 2012 to 2021 (in billion U.S. dollars). Statista 2018. <https://www.statista.com/statistics/246888/value-of-the-global-video-game-market/> (vierailtu 26.7.2019).
- Plunkett Research, Sports Industry Statistic and Market Size Overview, Business and Industry Statistics. Plunkett Research, Ltd 2019. <https://www.plunkettresearch.com/statistics/Industry-Statistics-Sports-Industry-Statistic-and-Market-Size-Overview/> (vierailtu 28.8.2019).
- Richter, Felix, Are You Not Entertained? Statista 2019. <https://www.statista.com/chart/17394/entertainment-industry-revenue/> (vierailtu 12.12.2019).
- Sponsor Insight, Tutkimus: muut lajit kuroivat kiinni jääkiekon etumatkaa – eSports nousi nuorten miesten suosikkilajiksi. Sponsor Insight 2019. http://www.sponsorinsight.fi/uploads/1/1/1/0/11102604/sponsor_insight_lehdist%C3%B6tiedote_19_03_2019.pdf (luettu 14.4.2019).
- Wikipedia, List of video game genres. Viimeksi muokattu 21.12.2019. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_genres (vierailtu 26.1.2019).

Virallislähteet

- HE 148/1987 vp., hallituksen esitys eduskunnalle laiksi kilpailunrajoituksista.
- Komission tiedonanto merkityksellisten markkinoiden määritelmästä yhteisön kilpailuoikeuden kannalta, 9.23.2997, 97/C 372/03, OJ C 372, 9.12.1997, s. 5–13.
- Urheilun valkoinen kirja [KOM (2007) 391 lopullinen], Bryssel 11.7.2007, SEK (2007) 932, SEK (2007) 934, SEK (2007) 935, SEK (2007) 936.
- Komission tiedonanto, Ohjeita komission ensisijaisista täytäntöönpanotavoitteista sovellettaessa EY:n perustamissopimuksen 82 artiklaa yritysten määräävän aseman väärinkäyttöön perustuvaan markkinoiden sulkemiseen, 9.2.2009, K(2009) 864 lopullinen, EYVL 24.2.2009 C 45/7.

OIKEUSTAPAUSLUETTELO

Euroopan unioni

Euroopan unionin tuomioistuin

- Asia C-102/77, Hoffmann-La Roche & Co. AG v. Centrafarm Vertriebsgesellschaft Pharmazeutischer Erzeugnisse mbH, (1978) ECR I 139.

Asia C-6/72, Europemballage Corporation ja Continental Can Company Inc. v. komissio, (1973) ECR 215.

Yhdistetyt asiat C-6/73 ja C-7/73, Istituto Chemioterapico Italiano SpA. ja Commercial Solvents Corporation v. komissio, (1974) ECR 223.

Asia C-85/76, Hoffmann-La Roche & Co. AG v. Commission of the European Communities, (1979) ECR 461.

Asia C-27/76, United Brands Company ja United Brands Continentaal BV v. komissio, (1978) ECR 207.

Asia C-322/81, NV Nederlandsche Banden Industrie Michelin v. komissio, (1983) ECR 3461.

Asia C-238/87, AB Volvo v. Erik Veng (UK) Ltd., (1988) ECR 6211.

Yhdistetyt asiat C-241/97 P ja C-242/91 P, Radio Telefis Eireann (RTE) and Independent Television Publications Ltd (ITP) v. komissio, (1995) ECR I 743.

Asia C-415/93, Union royale belge des sociétés de football association ASBL v Jean-Marc Bosman, Royal club liégeois SA v Jean-Marc Bosman and others and Union des associations européennes de football (UEFA) v. Jean-Marc Bosman, (1995) ECR I 4921.

Yhdistetyt asiat C-395/96 P ja C-396/95 P, Compagnie maritime belge transport ym. v. komissio, (2000) I 1365.

Asia C-309/99, J. C. J. Wouters, J. W. Savelbergh ja Price Waterhouse Belastingadviseurs BV vastaan Algemene Raad van de Nederlandse Orde van Advocaten, ja Raad van de Balies van de Europese Gemeenschap, (2002) ECR I 1577.

Asia C-418/01, IMS Health GmbH & Co. OHG v. NDC Health GmbH & Co. KG, (2004) ECR I 5039.

Asia C-519/04 P, David Meca-Medina ja Igor Majcen v. komissio, (2006) ECR I 6991.

Asia C-49/07, Motosykletistiki Omospondia Ellados NPID (MOTOE) v. Kreikan valtio, (2008) ECR I 4863.

Asia C-67/13 P, Groupement des cartes bancaires (CB) v. komissio, (2014) ECLI:EU:C:2014:2204.

Asia C-355/12, Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc. ja Nintendo of Europe GmbH v. PC Box Srl ja 9Net Srl, (2014) ECLI:EU:C:2014:25.

Asia C-90/16, The English Bridge Union Limited v. Commissioners for Her Majesty's Revenue & Custom, (2017) ECR N/A.

EU:n yleinen tuomioistuin

Asia T-69/89, Radio Telefis Eireann v. komissio, (1991), ECR II 485.

Asia T-83/91, Tetra Pak International SA v. komissio, (1994) ECR II 755.

Asia T-193/02, Laurent Piau v. komissio, (2005) ECR II 209.

Asia T-201/04, Microsoft Corp. v. komissio, (2007) ECR II 3601.

Asia T-340/03 – France Télécom SA v. komissio, (2007) ECR II 107.

Julkisasiamiehen ratkaisuehdotukset

Julkisasiamiehen Lenzin ratkaisuehdotus asiassa C-415/93, Union royale belge des sociétés de football association ASBL v Jean-Marc Bosman, Royal club liégeois SA v Jean-Marc Bosman and others and Union des associations européennes de football (UEFA) v. Jean-Marc Bosman, (1995) ECR I 4921.

Julkisasiamies Jacobsin ratkaisuehdotus asiassa C-7/97, Oscar Bronner GmbH & Co. KG v. Mediaprint Zeitungs- und Zeitschriftenverlag GmbH & Co. KG, Mediaprint Zeitungsvertriebsgesellschaft mbH & Co. KG and Mediaprint Anzeigengesellschaft mbH & Co. KG, (1998) ECR I 07791.

Euroopan komissio

Case IV/29.479 – International Business Machines Corporation (IBM) Undertaking, Bulletin European Communities, EC 7/8 & 10 (1984).

Case 94/19/EC – Commission Decision of 21.12.1993 relating to a proceeding pursuant to Article 86 of the EC Treaty (IV/34.689 - Sea Containers v. Stena Sealink - Interim measures), OJ L 15, 18.1.1994, s. 8-19.

Sea Containers v. Stena Sealink - Interim measures, Decision of 21 December 1993

Asia 2000/12/EY – Komission päätös, EY:n perustamissopimuksen 82 artiklan ja Euroopan talousalueesta tehdyn sopimuksen 54 artiklan soveltamisesta (Asia IV/36.888 - vuoden 1998 jalkapallon maailmanmestaruuskisat), tiedoksiannettu numerolla K(1999) 2295), OJ L 5, 08.01.2000, s. 55-74.

Asiat COMP/35.163 (ilmoitus FIA:n määräyksistä), COMP/36.638 (FIA:n/FOA:n antama ilmoitus Formula 1 -maailmanmestaruuskilpailuun liittyvistä sopimuksista) ja COMP/36.776 (GTR/FIA ja muut), Neuvoston asetuksen N:o 17 19 artiklan 3 kohdan mukainen ilmoitus, 13.6.2001 OJ C 169, s. 5-11.

Case COMP/C-3/37.792 – Microsoft, Commission Decision of 24.3.2004 relating to a proceeding under Article 82 of the EC Treaty, C(2004)900 final.

Case COMP/D1/37860 – Morgan Stanley/Visa International ja Visa Europé, Commission Decision of 3.10.2007 relating to a proceeding under Article 81 of the EC Treaty and Article 53 of the EEA Agreement, C(2007) 4471, OJ 5.8.2009 C 183/6.

Cases COMP/35.163 — Notification of FIA Regulations, COMP/36.638 — Notification by FIA/FOA of agreements relating to the FIA Formula One World Championship,

COMP/36.776 – GTR/FIA & others), European Commission Press Release, Brussels, 30.10.2011, IP/01/1523. (Komission lehdistötiedote (FIA) 2011).

Case AT.40208 – International Skating Union’s Eligibility rules, Commission Decision of 8.12.2017 relating to proceedings under Article 101 of the Treaty on the Functioning of the European Union and Article 53 of the EEA Agreement, C(2017) 8240 final. [Summary decision available at OJ 2018/C 148/06].

Asia AT.40208 – Kansainvälisen luisteluliiton osallistumissäännöt, Tiivistelmä komission päätöksestä 8.12.2017, Euroopan unionin toiminnasta tehdyn sopimuksen 101 artiklan ja ETA-sopimuksen 53 artiklan mukaisesta menettelystä. Tiedoksiannettu numerolla C(2017) 8240, OJ 2018 C 148/9.

Case AT.3970 – Google Search (Shopping), Commission Decision of 27.6.2017 relating to proceedings under Article 102 of the Treaty on the Functioning of the European Union and Article 54 of the EEA Agreement. C(2017) 4444 final.

Suomi

Korkein hallinto-oikeus

KHO 2008:64, 2.9.2008/2112 (d:no 2889/1/07).

KHO 2011:40, 14.4.2011/1057 (d:no 2474/2/08).

Kilpailuneuvosto

Koripalloliitto Ry, kilpailuneuvoston 9.2.1998 antama päätös D:o 7/359/96.

Ruotsi

Ruotsin kilpailuviranomainen

Svenska Bilspportförbundet, Konkurrensverket, 13.5.2011, D:o. 709/2009.

Svenska Bilspportförbundet v. Konkurrensverket, 20.12.2012, D:no 2012:16, A 5/11.

Yhdistynyt kuningaskunta

Chancery Division of the High Court, judgment of 5 October 2001, Hendry and others v World Professional Billiards and Snooker Association Ltd, ([2001] All ER (D) 71 (Oct)).

Saksa

Landgericht Dortmund, judgment of 14.05.2014, 8 O 46/13.

KUVIOT

Kuvio 1. E-urheilupelien suurimmat alalajit.

Kuvio 2. E-urheilun sisäiset ja ulkoiset sidosryhmät.

Kuvio 3. E-urheilun kilpailuoikeuden soveltamisala.

LYHENTEET

CGS	Championship Gaming Series
CS:GO	Counter-Strike: Global Offensive
DotA	Defense of the Ancients
EU	Euroopan unioni
FIA	Kansainvälinen autourheiluliitto
FIFA	Kansainvälinen jalkapalloliitto
HLTV	Half-Life Television
ISU	Kansainvälinen luisteluliitto
KKV	Kilpailu- ja kuluttajavirasto
KeSPA	Korea e-Sports Association
LAN	Lähiverkko (Local Area Network)
LCS	League of Legends Championship Series
MLG	Major League Gaming
OWL	Overwatch League
SEUL	Suomen elektronisen urheilun liitto
SEUT	Euroopan unionin toiminnasta tehty sopimus
GAISF	Urheilun kansainvälisten lajiliittojen kattojärjestö

1 JOHDANTO

1.1 E-urheilu videopelien liitännäisenä ilmiönä

Ammattimainen videopelaaminen on kehittynyt vuosikymmenten saatossa vaihteittain puhtaasti viihteellisestä ajanvietteestä omaksi markkinakseen. Videopelien kilpapeliamista tai elektronista urheilua on harjoitettu epäammattimaisessa mielessä jo 1970-luvulta asti, mutta valtavirtaistuminen ja ammattimaistuminen on tapahtunut portaittain 1980-luvulta lähtien.¹ Elektroninen urheilu tai videopelien kilpapeliaminen (jäljempänä ”e-urheilu²”) on tämän hetken kasvavin viihteen ala: e-urheilun yhteismarkkinalle virtaa tällä hetkellä runsaasti riskipääomaa ja toimialan on ennustettu kasvavan lähes kolmenkymmenen prosentin vuosivauhtia vielä useamman vuoden eteenpäin. E-urheilun katsojalukujen kehitys osoittaa myös kasvavaa trendiä suhteessa perinteisen urheilun katsojamääriin.³ E-urheilun markkinan liikevaihdon ennustetaan ylittävän miljardin Yhdysvaltain dollarin rajapyykin vuoden 2019 aikana ja e-urheilukilpailujen globaali katsojamäärä lähenee 450 miljoonaa katsojan rajapyykkiä.⁴

Vaikka e-urheilua koskevat luvut ovat sinällään vaikuttavia, eivät luvut kuitenkaan ole verrattavissa itse videopelien noin 115 miljardin Yhdysvaltain dollarin toimialan kokoon, joka tavoittaa arviolta noin kaksi miljardia ihmistä globaalisti.⁵ Videopeleillä on suuri kulttuurinen ja taloudellinen vaikutus, ja ne ovat jatkuvasti entistä tärkeämpi osa ihmisten, ja *etenkin nuorten* jokapäiväistä elämää. Videopelien ilmiön laajentumista nuorista vanhempiin väestönosiin ilmentää kuitenkin se, että Yhdysvalloissa jo kaksi kolmasosaa väestöstä pelaa videopelejä jossain muodossa.⁶ Videopelien suosion kasvua kuvaa lisäksi hyvin muun muassa se seikka, että videopelien globaalien markkinoiden liikevaihto on ohittanut jo perinteisen viihdeteollisuuden

¹ Ks. e-urheilun kehityksen historiasta laajemmin esim. *Scholz* 2019, s. 17-34.

² Ks. tarkempi analyysi e-urheilusta ja sen määritelmästä alaluvusta 2.2. Lyhyesti esitettynä e-urheilussa on kyse ammattimaisen pelaamisen seuraamisesta internetin suoratoistopalveluiden tai television välityksellä. Lähetykset ovat rakennettu kuin perinteisessä urheilussa, sillä ottelut ovat kommentaattorien selostamia, studiossa puidaan ottelua ennen ja jälkeen pelin, haastattelijat suorittavat pelaajahaastatteluja ym. *Miroff* 2019, s. 178.

³ *Merwin et al* (Goldman Sachs) 2018, s. 3-4. Arvion mukaan e-urheilun katsojakunnan koko tulee vastaamaan vuonna 2022 esimerkiksi amerikkalaisen jalkapalloliigan NFL:n katsojakuntaa.

⁴ *Pannekeet* 2019. Vrt. katsojalukujen osalta *Merwin et al* (Goldman Sachs) 2018, s. 3. Ks. myös *Gough* 2019a, jonka mukaisesti liikevaihdossa mitattuna kasvun ennustetaan olevan vuonna 2019 noin 25%:n luokkaa. E-urheilun seuraajien ennustetaan puolestaan kasvavan noin 15 %:a edellisestä vuodesta.

⁵ *Gough* 2018. Ks. myös *Merwin et al* (Goldman Sachs) 2018, s. 4.

⁶ Videopelit tavoittavat etenevissä määrin myös vanhempaa demografiaa. Videopelien lukuja tarkastellessa on kuitenkin huomioitava mobiilipelaamisen suuri osuus ”videopelien” markkinakoosta, sillä e-urheilu perustuu enimmäksään tietokoneella tai pelikonsoleilla pelattuihin kilpailuihin. *Franke* 2015, s. 111.

eli musiikki- ja elokuvateollisuuden julkaisu toiminnan yhteenlasketun liikevaihdon.⁷ Suosit-
tujen videopelien myynti ylittääkin säännönmukaisesti vuoden suosituimpien elokuvien ensim-
mäisten viikkojen tuotot, jonka lisäksi toimialalla on pystytty luomaan koko pelin elinkaaren
kestäviä rahaksi muuttamisen eli monetisoinnin malleja. Esimerkiksi pelkästään videopelien
virtuaalisten tavaroiden muodostama markkinan arvo on nykyisellään joidenkin arvioiden mu-
kaan kymmeniä miljardeja dollareita.⁸

Videopelien toimiala voidaan nähdä yhtenä digitalisaation kehittymisen selkeänä voittajana,
sillä se on pystynyt hyödyntämään digitalisaation luomia mahdollisuuksia paremmin kuin pe-
rinteisemmät viihteen alat. Videopelien etuna onkin se, että se on itsessään digitalisaation tuo-
tos: päinvastoin kuin perinteiset toimialat, se on ollut jo syntyessään globaalia ja digitaalista
kun muut vasta pyrkivät analogisesta digitaaliseen. Sen sijaan e-urheilun ilmiössä on havaitta-
vissa päinvastainen kehitystendensi, jossa pyritään ikään kuin vastavirtaan globaalista ja digi-
taalista kohti analogista ja paikallista.⁹

Suuren taloudellisen merkityksen lisäksi videopeleillä on nyky-yhteiskunnassa kulttuurillista
vaikutusta. Videopelit heijastavat ja osaltaan muovaavat niitä tärkeitä prosesseja, joiden myötä
nykyaikainen yhteiskunta ja kulttuuri kehittyvät. Videopelien popularisoitumisen myötä video-
pelit ovat katsottu myös tulleen vahvasti osaksi vallitsevaa populaarikulttuuria.¹⁰ Videopelien
ympäristö on kehittynyt internetkulttuuriin vahvasti linkittyneeseen niin sanottu ”gaming” tai ”ga-
mer” -kulttuuri, jolla voidaan nähdä olevan olennainen vaikutus pelaajien identiteetin ja koke-
muspohjan muotoutumiseen. Videopelien yhtenä kulttuurisena ilmenemismuotona voidaan
nähdä myös e-urheilun synty, joka on luonut oman monimutkaisen ja monitahoisen

⁷ Ks. Richter 2019, Parsons 2019 sekä OppheimerFunds (Reuters) 2018. Esimerkiksi Yhdistyneessä kuningas-
kunnassa videopelien osuus koko viihdemarkkinoista on Entertainment Retailers Associationin (ERA) mukaan yli
50 prosenttia (7,535 miljardia puntaa). Yhdysvalloissa kuluttajat käyttivät puolestaan ennätyselliset 43.4 miljar-
dia dollaria videopeleihin sekä pelilaitteisiin. Näistä digitaalinen sisältö oli selkeästi suurempi. Todettakoon sel-
vyyden vuoksi, että edellä mainitut markkinoiden kokoluokat ovat ainoastaan suuntaa antavia, eikä markkinoiden
kokoeroilla ole itsenäistä merkitystä.

⁸ Licensing international 2018. Ks. myös suuntaa antavasti Worldwide Asset eXchange 2017. Videopelejä tietö-
koneella sekä konsoleilla pelaavat henkilöt käyttävät keskimäärin noin 100 dollaria pelin sisäisiin, pääosin täysin
kosmeettisiin ostoksiin, jotka eivät tuo kauneusarvon ja statuksen lisäksi etua pelaamiseen. Virtuaalisten tavaroi-
den markkinoiden koosta on kuitenkin vaikea varmistua markkinadatan ollessa pääosin luottamuksellista.

⁹ Scholz 2019, s. 11. Tendensi on havaittavissa erityisesti pyrkimyksissä perustaa ”geolukittuja” liigoja.

¹⁰ Muriel – Crawford 2018, s. 183-184. Videopelit ovat usein ymmärretty teknologian avulla johdetuiksi struktu-
roiduiksi kokemuksiksi. Videopelit mahdollistavat uniikkien, henkilökohtaisten, ryhmäkohtaisten, jaettujen, kol-
lektiivisten, satunnaisten ja/tai strukturoitujen kokemusten kokemisen. Siten videopelit eivät ole vain kokoelma
ilmiöitä, vaan heterogeenisten elementtien verkosto, joka tuo nämä ilmiöt esiin. Videopelien kulttuuri välittää
nyky-yhteiskunnan sisältöä: todellisuus ja koetut elämyksen yhdistyvät videopelien kulttuurissa, joka on osa po-
pulaarikulttuuria.

markkinarakenteensa. E-urheilussa yleinen urheilukulttuuri sekä niin sanottu *gamer* -kulttuuri limittyvät toisiinsa, muodostaen oman uniikin kulttuurinsa.¹¹

Vaikka videopelit ja e-urheilu on yltänytkin yhdeksi suurimmaksi viihteen muodoksi, on sillä kuitenkin vielä yksi selkeä ”isovehi”: *perinteinen urheilu*. Perinteisen urheilun on katsottu olevan joidenkin arvioiden mukaan markkinaltaan noin 500 miljardin dollarin arvoinen.¹² Mielenkiintoista on tosin se, että perinteisen urheilun piirissä on havaittu katsojakatoa samalla kun e-urheilu elää ainakin toistaiseksi poikkeuksellisen voimakkaan kasvun aikakautta. Esimerkiksi Suomessa tehdyn vuotuisen tutkimuksen mukaan 18-29 -vuotiaiden miesten ikäluokassa kiinnostus e-urheiluun (53 %) ylitti ensimmäistä kertaa jääkiekon (52 %) aseman suosituimpana urheilulajina.¹³

1.2 E-urheilun tulevaisuuden haasteet – videopelin oikeudenomistajien mahdollisuus estää kilpailu e-urheilukilpailun järjestämisen markkinalla

Elektronisella urheilulla on useita haasteita selvitettävänä, mikäli se haluaa joskus ohittaa perinteisen urheilun taloudellisen ja yhteiskunnallisen arvon. Yksi e-urheilun kasvua hidastavasta perustavanlaatuisesta ongelmasta liittyy videopelin oikeudenomistajan eli pelinkehittäjän¹⁴ (englanniksi: *Game Developer*) *poikkeukselliseen suureen valta-asemaan e-urheilulajin omistajana*. Pelinkehittäjä omistaa e-urheilun kannalta *välttämättömän* toimintaedellytyksen – immateriaalioikeuksien suojaaman videopelin – jonka hyödyntäminen relevanteilla urheilukilpailumarkkinoilla on markkinoille pääsyn ehdoton edellytys.

E-urheilussa on siten kyse perinteisestä urheilusta poikkeavasti ”omistetusta” urheilusta, jonka vuoksi pelin oikeudenomistaja kykenee halutessaan eliminoimaan markkinakäyttäytymisellään itseensä kohdistuvan kilpailun suhteessa sen omistaman ohjelmistotuotteen muodostamaan liitännäiseen urheilukilpailumarkkinaan, joilla toimii urheilulle tyypilliseen tapaan useita erinäisiä sidosryhmiä.¹⁵ Pelinkehittäjän valta-asemaa kuvastaa erinomaisesti Activision-Blizzardin

¹¹ Franke 2015, s. 140. Ks. laajemmin e-urheilun kulttuurin merkityksestä sidosryhmien identiteettiin Taylor T.L. 2012, s. 102-109.

¹² SportyCo 2017. Vrt. Taylor 2017. Markkinoiden kokoa tärkeämpää on kuitenkin urheilun kaltaiselle verkostonomaiselle markkinalle sen luoma *lisäarvo*, jonka on katsottu olevan pelkästään EU:ssa 407 miljardia euroa vuonna 2006 tehdyn tutkimuksen mukaan. On huomattava lisäksi, että suurin osa perinteisestä urheilutoiminnasta on voittoa tavoittelematonta. Ks. *Urheilun valkoinen kirja* (komissio) 2007, luku 3.

¹³ *Sponsor Insight* lehdistötiedote 2019. Tutkimuksessa haastateltiin yli 2000 täysi-ikäistä suomalaista sekä vertailtiin yhteensä 68 eri lajia. Tutkimuksesta uutisoitiin laajasti muun muassa Yleisradion verkkosivuilla.

¹⁴ Tässä tutkielmassa pelinkehittäjällä viitataan videopelin oikeudenomistajana toimivaan yritykseen, joka on *kehittänyt ja julkaissut* relevantin e-urheilun taustalla vaikuttavan videopelin. Vaikka videopelin immateriaalioikeudet voidaan siirtää jollekin muulle taholle, tässä tutkielmassa tarkoitettu pelinkehittäjä omistaa kaikki oikeudet kehittämäänsä videopeliin, ellei erikseen toisin mainita.

¹⁵ Ks. e-urheilun keskeisimmistä sidosryhmistä luku 2.3.

(jäljempänä myös ”Blizzard”) kehittämän Overwatch -videopelin urheilukilpailumarkkinat monopolisoineen pelinkehittäjän markkinointijohtajan toteamus sen perustamasta eksklusiivisesta Overwatch -liigasta:

“Imagine doing a deal with a league, and that deal includes Lebron James, basketball, and courts. That’s the case with Overwatch League”¹⁶

Monopolisoinnilla poiketaan e-urheilun perinteisestä vapaaseen järjestämiseen perustuvasta organisointimallista, jossa kolmansien osapuolien järjestämällä liigoilla ja turnauksilla on ollut e-urheilun kehityksen kannalta *ratkaiseva merkitys*. Markkinoiden eksponentiaalinen kasvu, alalle tullut riskiraha, erinäiset yrityskaupat sekä etenkin pelinkehittäjien havahtuminen e-urheilun ilmiöstä saavutettaviin mahdollisuuksiin ovat johtaneet kuitenkin alalla vallinneen markkinarakenteen muutokseen.¹⁷ Yhtenä äärimmäisenä esimerkkinä toimii pelinkehittäjäyhtiö Blizzardin vertikaalinen integraatio kilpailun järjestämisen markkinalle, jonka se toteutti ostamalla MLG:n – yhden Pohjois-Amerikan suurimmista kilpailunjärjestäjistä. Toteutetun yrityskaupan jälkeen Blizzard lopetti myöntämästä turnauslisenssejä kolmansille turnauksenjärjestäjille, josta seurasi noin vuoden mittainen, käytännössä turnaukseton ajanjakso ennen kuin pelinkehittäjä lopulta käynnisti suunnittelemansa liigan.¹⁸ Pelin urheilukilpailumarkkinoilla tapahtunut markkinahäiriö johti muun ohella siihen, että merkittävä määrä urheiluorganisaatioita irtisanoi Overwatch -joukkueensa.¹⁹

Edellä mainittu toiminta ilmentää niin sanottua *keskitettyä toimintamallia*²⁰, jossa valtaa käyttävän pelinkehittäjän ei tarvitse kilpailla urheilukilpailumarkkinoilla olevien muiden toimijoiden kanssa, sillä se voi tekijänoikeutensa ja tavaramerkkinsä turvin olla myöntämättä lisenssejä kolmansille kilpailunjärjestäjille tai muille lähetysoikeuksista kiinnostuneille tahoille.²¹

¹⁶ *Abascus3* 2019. On kuitenkin huomattava, että Activision-Blizzardin monopolisointiin perustuva strategia on poikkeuksellinen e-urheilun markkinoilla. Ks. lisää e-urheilun markkinoille tyypillisistä toimintatavoista luku 2.5.

¹⁷ Ulkopuolisen vaikutuksen tulo alalle on johtanut liiketoimintamallien sekoittumiseen. E-urheilun markkina eläkin dynaamista vaihetta, jossa entisiä standardeja haastetaan. Ks. *Scholz* 2019, s. 5-6.

¹⁸ *Koosau* 2017. Vertikaalinen integraatio mahdollistaa pelinkehittäjän toimimisen urheilukilpailumarkkinalla mm. taloudellisten oikeuksien hallinnoijana, kilpailujen yksinomaisena järjestäjänä, ohjelmistonlähettäjänä sekä ikään kuin perinteisen urheilun kattojärjestön asemassa pelin sääntöjä luovana ja kurinpitovaltaa käyttävänä elimenä. Ks. myös *Scholz* 2019, s. 51 ja 60.

¹⁹ *Beck* 2017.

²⁰ Keskitetty toimintamalli on tämän tutkielman keskiössä kilpailuoikeudellisen arvioinnin kannalta. Ks. keskiteytystä ja hajautetusta mallista, luku 2.5.

²¹ *Koosau* 2017.

Pelinkeittäjien näin vahvaa asemaa e-urheilussa on kutsuttu kirjallisuudessa englanninkielisillä termeillä ”*executive ownership*”²² tai ”*deep control*”²³.

Kilpailuoikeudellisesti edellä mainitun kaltaista markkinakäyttäytymistä ja valta-asemaa voidaan arvioida sopimuksesta tai toimituksesta kieltäytymisenä, joka on yksi määräävän markkina-aseman perinteisistä väärinkäytön muodoista. E-urheilun urheilukilpailumarkkinoiden keskittämisessä eli niin sanotussa franchise-kehityksessä on tunnistettavissa toimituksista kieltäytymiselle luonteenomaista vertikaalista poissuljentaa, jonka myötä valta-asemaa käyttävä pelinkeittäjä kykenee poistamaan kilpailun tuotantoketjun loppupään markkinoilta epämällä muilta järjestäjiltä kilpailutoiminnan organisointiin tarvittavan lisenssin. Tällaisella markkinakäyttäytymisellä voidaan vaikuttaa suoraan markkinoiden tarjontapuolen rakenteeseen.²⁴

Kilpailun estyminen tai rajoittuminen urheilukilpailumarkkinoilla on omiaan aiheuttamaan urheilun kantavien periaatteiden, kuten urheilukilpailujen sujuvuuden periaatteen, vapausperiaatteen sekä reiluuden periaatteen toteutumiseen liittyviä ongelmia.²⁵ Se miten kilpailuoikeuden avulla voitaisiin estää markkinoiden keskittämiseen tähtäävän markkinakäyttäytymisen aiheuttamat häiriöt urheilukilpailumarkkinoilla, ja siten e-urheilun urheilukilpailumarkkinoiden sujuvuuden toteutumisen mahdollistaminen vastaisuudessa, sen sijaan että e-urheilun oikeudenomistajat hidastaisivat monopolisoineillaan alan tähänastista orgaanista kasvua ja siten ilmiön kehittymistä viihteen muotona, käsitellään tässä tutkielmassa jäljempänä.

1.3 Tutkimuskysymykset ja aiheen rajaus

E-urheilu on ilmiönä ja tutkielman aiheena monimutkainen kokonaisuus, jota voitaisiin lähestyä monestakin eri näkökulmasta. Tämän tutkielman lähtökohtana on kilpailuoikeudellinen tarkastelu, sillä e-urheilun urheilukilpailumarkkinoiden sujuvuutta uhkaavien ongelmien selvittämistä voidaan pitää ensiarvoisen tärkeänä: ilman riittävän esteetöntä turnausekosysteemiä eli kilpailuiden riittävää määrää ja maantieteellistä hajaantuneisuutta markkinat eivät toimi pitkällä aikavälillä tehokkaasti, joka johtaa suuriin tehokkuustappioihin ja kehityksen hidastumiseen e-

²² Karhulahti 2017, s. 46. Käytän jäljempänä ilmaisua ”*hallitseva omistaja*” kuvaamaan termiä *executive ownership*.

²³ Hartung 2015, s. 46. Nykyisen tekijänoikeuslainsäädännön nojalla pelinkeittäjät voivat kohdistaa valtaa kaikkien heidän omistamaa ohjelmistotuotetta hyödyntävään toimintaan, oli kyse uuden luomisesta tai tällaisen johdannaisen hyödykkeen hyödyntämisestä. Tällaista markkinavoimaa voidaan kutsua syväkontrolliksi (*deep control*), sillä videopelin tekijänoikeus ylittää huomattavan pitkälle loppupään johdannaisille markkinoille kohdistuen muuhun toimintaan kuin itseensä (*beyond original product*).

²⁴ Huimala – Huimala 2012, s. 820. Oinonen 2016, s. 178-179. Ks. myös *komission tiedonanto* 2009, k. 76.

²⁵ Ks. tarkemmin urheilun kantavista periaatteista *Aine* 2016, s. 41-49.

urheilun markkinoilla. Nähdäkseni kilpailuoikeuden linssin läpi toteutettava rakenteellinen tarkastelu antaa e-urheilua koskevaan ongelmanasetteluun kaikista hedelmällisimmän alustan.²⁶

Edellä mainittujen perusteiden johdosta tutkielman tarkoituksena on tutkia valittua ongelmanasettelua pääosin kilpailuoikeuden näkökulmasta. Tutkimuskysymyksessä on asiallisesti ottaen kyse SEUT 102 artiklan määrävän markkina-aseman väärinkäytön soveltamisedellytysten täyttymisen arvioinnista e-urheilun kilpailun järjestämisen markkinalla eli urheilukilpailumarkkinalla. Kysymys on moniosainen, joten varsinainen tutkimuskysymys on perusteltua jakaa kilpailuoikeudellisen arvioinnin teknisluonteisuuden vuoksi alakysymyksiin seuraavasti:

1. Voiko videopelin oikeudenomistaja rajoittaa tai estää kilpailun videopelien liittämisellä e-urheilun markkinalla kieltämällä pelin hyödyntämisen kilpailunjärjestäjän liiketoiminnassa immateriaalioikeuksiinsa²⁷ vetoamalla ilman, että se voisi olla SEUT 102 artiklassa kiellettyä toimintaa?
 - i. Voidaanko yksittäisen e-urheilupelin katsoa muodostavan SET 102 artiklan edellyttämän relevantin markkinan?
 - ii. Onko keskitetyn mallin mukaisesti toimiva pelinkehittäjä määrävässä markkina-asemassa, ja jos on, niin onko pelinkehittäjällä velvollisuus tarjota muille kilpailunjärjestäjille turnauksen järjestämiseen tarvittava lisenssi?

Määrävän markkina-aseman väärinkäytön kiellon arvioinnissa saatavalla vastauksella, tehdyillä arvovalinnoilla ja pohdinnalla voidaan pyrkiä edelleen vastaamaan e-urheilussa vallitsevaan perustavanlaatuisen normatiiviseen kysymykseen siitä, *pitäisikö e-urheilussa pyrkiä säilyttämään sille ominainen kilpailunjärjestämisen hajautettu²⁸ luonne järjestäjien keskinäisen kilpailun turvaamiseksi, vai olisiko pelinkehittäjillä oltava mahdollisuus käyttää immateriaalioikeuksiaan oman asemansa keskittämiseksi e-urheilun markkinoilla*. Tällaisen perustavanlaatuisen kilpailupoliittisen kysymyksen eteen voisi joutua esimerkiksi tutkimuskysymyksen mukaista asiaa ratkaiseva tuomioistuin.²⁹

²⁶ Ks. vastaavasti *Miroff* 2019, s. 218. Tutkielmat aihetta voitaisiin lähestyä myös immateriaalioikeuden sisältä, mutta mikäli asia ratkaistaisiin immateriaalioikeuden doktriinin sisäisin keinoin ilman nimenomaista lainsäädäntöä, tulisi analyysissä olla erittäin varovainen suurien toimialakohtaisten poikkeusten asettamisessa tai suosittamisessa. Puolestaan kilpailuoikeudellisessa oikeuskäytännössä on ennenkin puututtu immateriaalioikeuden rajoihin tilanteissa, joissa tuotantoa, markkinoita tai teknistä kehitystä rajoitetaan kuluttajien vahingoksi. Puuttumisella on ollut vaikutuksia myös lainsäädännön kehitykseen ja sitä kautta immateriaalioikeuden rajoihin.

²⁷ E-urheilun kannalta merkitykselliset immateriaalioikeudet on määritelty tarkemmin alaluvussa 3.3.1.

²⁸ Ks. hajautetusta ja keskitetystä mallista alaluku 2.5.

²⁹ Kyse on ennen kaikkea taloudellista toimintaa harjoittavan pelinkehittäjän vapauspiirin ja markkinoiden toimivuuden välisestä jännite- ja rajanvetotilanteesta. Arvion lopputulemalla on suurempaakin yhteiskunnallista vaikutusta, sillä saavutettu johtopäätös vaikuttaa suoraan e-urheilun muiden sidosryhmien kuten ammattipelaajien ja kuluttajien oikeusasemaan.

Tarkoituksena on ottaa huomioon arvioinnin tukena erityisesti teknologiaa ja urheilua koskevaa Euroopan unionin tuomioistuinten sekä Euroopan komission kilpailuoikeudellista ratkaisukäytäntöä. Oikeuskäytännöllä on suuri merkitys urheiluoikeudessa, sillä urheilulle on leimallista nimenomaisten normien vähäinen määrä, jonka vuoksi urheiluoikeudellista tulkintaa ohjaa oikeuskäytännön lisäksi lähinnä muiden oikeudenalojen oppirakenteet.³⁰ Etenkin eurooppalaisen kilpailuoikeuden puolella on muodostunut runsaasti tulkintaa helpottavaa oikeuskäytäntöä.

SEUT 101 artiklan mukaisen niin sanotun kartellikiellon laajempi käsittely ei ole tämän tutkielman tavoitteen kannalta tarpeen, sillä vaikka kyseisellä artiklalla on suuri merkitys perinteisen urheilun kilpailuoikeudessa, e-urheilun ominaispiirteistä johtuu, että pelinkehittäjä voi toimia yksin immateriaalioikeutensa turvin vastaavassa asemassa kuin perinteisen urheilun pyramidimallin huipulla toimivat lajiliitot. Tutkielmassa hyödynnetään kuitenkin urheiluun liittyvää SEUT 101 artiklan oikeuskäytäntöä soveltuvilta osin, sillä SEUT 101 ja 102 artikloja pyritään soveltamaan urheilutoimintaan unionin alueella yhdenmukaisesti, ja toisaalta artikloiden yhteisenä taustaideana on joka tapauksessa markkinavoiman käyttämisen ohjaaminen tilanteissa, joissa markkinavoimaa hyödynnetään kilpailunrajoitusten toteuttamisessa.³¹ SEUT 102 artiklan mukainen käsittely on rajattu etenkin toimituksesta kieltäytymisen muodostaman opin käsitteelyyn, jolloin huomion keskipisteenä on edellä mainitun SEUT 102 artiklan b) alakohta.

Tutkielmassa relevantit markkinat rajataan ammattimaisiin turnauksiin, jolloin markkinoiden laajuutta sekä markkinavoimaa arvioitaessa huomioon ei oteta harrastelijatoimintana pidettävää kilpailutoimintaa. Esimerkiksi Blizzardin yhteisölisenssin sallimia turnauksia (*Community Tournament*) ei voida pitää vertailukelpoisina ammattitason toimintaan yhteisöllisiin turnauksiin kohdistuvien suurten rahoituksellisten sekä muiden rajoitusten vuoksi.³²

Immateriaalioikeuden käsittelemisen tarkoitus on kilpailuoikeutta tukevaa.³³ Tutkielmassa ei käsitellä laajemmalti esimerkiksi tekijänoikeuden teoskynnyksen täyttymistä *per se* ammattimaisessa turnauspelaamisessa. Tähän tematiikkaan liittyvät kysymykset ovat relevantteja lähinnä silloin, kun/jos laillinen turnaus voidaan ylipäänsä järjestää. Tässä tutkielmassa ei myöskään käsitellä laajemmin immateriaalioikeuteen läheisesti liittyviä konsepteja, kuten

³⁰ Halila 2006, s. 2. Toisaalta joissakin yhteyksissä on esitetty näkemyksiä, joiden mukaan erityisesti EU-tasolla tulisi omaksua nimenomaista urheiluoikeudellista sääntelyä esim. direktiivien muodossa.

³¹ Aine 2016, s. 337.

³² Tällainen kriteeri voisi olla esimerkiksi, että palkintorahaa jaetaan enemmän kuin 10.000 euroa tai että turnauksen järjestämisen rahoittamista ei ole liiaksi rajoitettu. Blizzardin Overwatch -pelin turnauslisenssit ovat löydettävissä sen verkkosivuilta <<https://communitytournaments.blizzardesports.com/en-gb/>>. Lisenssiehtojen katsominen vaatii kuitenkin käyttäjätunnuksen tekemisen Battle.net -alustaan. Ks. tarkemmin lisenssiehdoista alaluku 4.3.2.

³³ Ks. alaviite 26.

implikoitua lisenssiä, koska käytännössä kaikkien e-urheilulle merkityksellisten videopelien pelaaminen vaatii yksipuolisesti määriteltyjen lisenssiehtojen hyväksymisen. Immateriaalioikeuden sisäisen näkökulman käyttöalaa rajoittaa lisäksi se tosiseikka, että pelejä ei varsinaisesti myydä, vaan pelaajalle myönnetään videopeliin ainoastaan rajattu käyttöoikeus.³⁴

1.4 Tutkielman metodi, lähdeaineisto sekä rakenne

1.4.1 *Metodi ja käytetty lähdeaineisto*

Urheiluoikeudelle on ominaista tarkastella ongelmalähtöisesti erilaisten normistojen leikkauspisteitä sekä sääntelyn merkitystä konkreettisissa urheiluun liittyvissä tilanteissa. Tässä tutkielmassa edellä esitettyyn pelinkehittäjän lisensoinnista kieltäytymisen muodostamaan ongelmanasetteluun pyritään löytämään vastaus e-urheilun ilmiön mahdollisimman tarkkarajaisella erityispiirteiden tunnistamisella sekä systematisoinnilla, jonka myötä havaittuja erityispiirteitä sovelletaan valitussa laintulkintaympäristössä.³⁵

Tutkielma on metodiltaan ennen kaikkea lainopillinen. Lainopillisen tutkimuksen tehtäväksi on perinteisesti nähty oikeussäännösten *tulkinta* eli sisällöllinen selventäminen sekä systematisointi. Lainopin tehtävänä on myös selvittää voimassa olevan oikeuden sisältöä käsiteltävän *oikeusongelman* näkökulmasta.³⁶ Tutkielman tehtävänä on lainopilliselle tutkimukselle tyypilliseen tapaan systematisoida urheiluoikeuden, immateriaalioikeuden ja kilpailuoikeuden keskinäisiä suhteita valitun ongelmanasettelun luoman leikkauspisteen näkökulmasta. Monialaisen tutkimuskohteeni vuoksi, oikeustieteellisten metodien näkökulmasta lainopillinen tulokulmani voidaan katsoa olevan *ongelmakeskeinen lainoppi*.³⁷ Ongelmakeskeiselle lainopille tyypilliseen tapaan tutkielmassa pyritään antamaan perusteltu ratkaisu tai tulkintasuositus konstruoituun ongelmaan.³⁸ *Aarnion* lainopin määritelmää noudattaen kyse on ennen kaikkea käytännöllisestä lainopista.³⁹

³⁴ Vaikka lisenssi jossain tilanteissa voitaisiinkin rinnastaa videopelin omistamiseen, kyseinen immateriaalioikeuden ”first sale” -doktriini soveltuisi ainoastaan oikeuteen myydä peli eteenpäin, joten pelin ja turnauksen julkinen näyttäminen ei onnistuisi tälläkään perusteella, sillä peleillä voidaan katsoa olevan audiovisuaalisesta luonteesta johtuvaa esittämisen suojaa.

³⁵ *Timonen* 1998, s. 687-688.

³⁶ *Aarnio* 1989, s. 47-48. Ks. myös *Timonen* 1988, s. 687-688, jonka mukaan ”urheiluoikeudellisen tutkimuksen kohteeksi sopii erityisen hyvin normikeskeisen tutkimuksen sijaan ongelma-keskeisen näkökulma, jossa tutkimus tähtää hahmottamaan ja jäsentämään käytännön urheiluelämässä ilmeneviä ongelmia”.

³⁷ *Aarnio* 1982, s. 61-63, ongelma-keskeisyys voidaan nähdä yhtenä lainopillisen tutkimuksen näkökulmista, eikä siitä erillisenä tai itsenäisenä tutkimusmetodina, sillä lainopin tutkimusasetelmien (ongelmakeskeinen ja normikeskeinen) rakenteet eivät eroa olennaisesti toisistaan.

³⁸ *Kangas* 1997, s. 93-109.

³⁹ *Aarnio* 2006, 2. 238-243. Aarnio jakaa lainopin teoreettiseen sekä käytännölliseen lainoppiin.

Tutkielmassa on myös kriittisiä elementtejä. Metodin kriittisyys johtuu siitä, että voimassa olevan *käsityksen* mukaiseen immateriaalioikeuden suojan laajuuteen ja tarpeeseen e-urheilun kontekstissa⁴⁰ voidaan suhtautua varautuneesti.⁴¹ Kriittisen oikeusopin mukaan aukollinen ja ristiriitainen voimassa oleva oikeus voi mahdollistaa periaatteessa lukemattomien rinnakkaisten ja toisiinsa nähden sinänsä pätevältä vaikuttavien, kilpailevien ratkaisujen sekä kannanottojen tekemisen samaa oikeusnormia soveltamalla. Tällaisessa epäselvässä oikeustilassa kriittistä oikeusoppia harjoittavan tulisi valita tietoisesti arvolähtökohtansa sekä toimittava määrätietoisesti *sosiaalisesti oikeudenmukaisemman ja tasa-arvoisemman* oikeuden tuottajana.⁴² Tässä tutkielmassa valitut arvolähtökohdat lähtevät liikkeelle urheilun yleisistä oikeusperiaatteista ja etenkin urheilukilpailujen sujuvuuden periaatteesta käsin. Urheilukilpailumarkkinoilla tulee näin ollen ottaa huomioon myös muidenkin sidosryhmien kuin pelinkehittäjän intressejä, sillä pelinkehittäjä ei toimi yksin e-urheilukilpailumarkkinoilla.⁴³

Tutkielman lähdeaineistona on käytetty perinteiselle lainopilliselle tutkimukselle tyypillisten lähteiden kuten lainsäädännön, oikeuskäytännön sekä kirjallisuuden ja muiden sallittujen oikeuslähteiden lisäksi paljon perinteiselle oikeustieteelliselle tutkimukselle epätyypillisempiä lähteitä, kuten mielipiteitä ja siten arvovalintoja sisältäviä kirjoituksia. Tällaisten kirjoitusten sisällyttäminen lähdeaineistoon on kuitenkin tavanomaista e-urheilua käsittelevässä kirjallisuudessa.⁴⁴ Tutkielman kannalta mainitun kaltaisen aineiston hyödyntämisen välttämättömyys johtuu ennen kaikkea siitä, että SEUT 102 artiklan soveltaminen edellyttää markkinakäyttäytymisen tarpeeksi tarkkaa hahmottamista. Pelinkehittäjien ja muiden sidosryhmien välisen kommunikaatio ollessa kuitenkin luonteeltaan *luottamuksellista*, on kolmannella osapuolella pääsy

⁴⁰ Immateriaalioikeuden suojan laajuutta ei ole tiedettävästi vielä kokeiltu valitussa e-urheilua koskevassa lainsoveltamistilanteessa. Siten en puhuisi voimassa olevan oikeuden tilasta, vaan *lähtökohtaisesta käsityksestä* siitä, että tekijänoikeuden suoja mahdollistaa yksinoikeuden e-urheilun markkinaan. Liian laajan suojan aiheuttamiin ongelmiin on tosin herätty laajalti kirjallisuudessa niin tutkijoiden kuin huolestuneiden kuluttajapelaajien osalta. Huoli ja ongelman olemassaolo käy ilmi selvästi esimerkiksi tutkielman lähteiden otsikointia tarkasteltaessa.

⁴¹ Ks. alaviite 23, josta ilmenee *Hartungin* käsitys voimassa olevan oikeuden tilasta. Ks. myös *Adomnica* 2018, joka ilmaisee yleisen käsityksen siitä, että pelinkehittäjällä on nykyisen lainsäädännön näkökulmasta täysi oikeus monopolisoida urheilukilpailun järjestäminen. Kilpailuoikeudellisesta näkökulmasta tällaiseen toteamukseen voidaan kuitenkin suhtautua varauksella, sillä oikeuskäytännössä on voitu puuttua vastaavanlaiseen markkinakäyttäytymiseen. Ks. tältä osin tapaukset C-49/07 (MOTOE) sekä AT.40208 (ISU).

⁴² *Hirvonen* 2011, s. 51.

⁴³ Pyrin myös tietoisesti huomioimaan videopelin oikeudenomistajan intressiä videopelin omistajana ja tasapainottamaan kyseistä intressiä urheilumarkkinoiden toimintaan liittyviin näkökohtiin. Ks. etenkin alaluku 4.5, jossa SEUT 102 artiklan oikeuttamisperusteiden soveltumiseen voitaneen suhtautua tietyissä tilanteissa jossain määrin myönteisemmin kuin perinteisessä urheilussa.

⁴⁴ Ks. esimerkiksi *Miroff* 2018 sekä *Scholz* 2019. Tällaisia artikkeleja voidaan pitää e-urheilukirjallisuuden varsinaisina primaarilähteinä, sillä alalla on erityisen vähän julkista informaatiota etenkin pelinkehittäjien toiminnasta alan informaation ollessa kaupallisesta luonteesta johtuen *lähes poikkeuksetta luottamuksellista*.

konkreettisten tapausten tosiasiaselvityksiin lähinnä ainoastaan kolmannen välikäden kokemusperäisen tiedon kautta.⁴⁵

Siten tämän tutkielman kannalta on perusteltua käsitellä pelinkehittäjien eri toimintamalleista saatua tietoa tyyppitapausten – jonka välityksellä markkinakäyttäytymistä käsitellään – muodostamiseksi ja todentamiseksi.⁴⁶ Oikeudellinen argumentaatio on juuri kaikista hedelmällisintä, kun päästään tarkastelemaan mahdollisten markkinakäyttäytymisten ääripäitä, vaikka tosiasiaselvityksessä suurin osa toimijoista sijoittunee jonnekin markkinakäyttäytymisen spektrin keskivaiheille.⁴⁷ Lähdeaineistona on käytetty lisäksi laadukkaasti tuotettuja videoita tuomaan terävyyttä ilmiön rajaamiseen sekä erityispiirteiden esille tuomiseen. Videolähteiden tarkoitus on ennen kaikkea tuoda etenkin e-urheilun ilmiöstä vähemmän ennalta tietävälle lukijalle lisäinformaatiota helposti omaksuttavassa muodossa.

1.4.2 Rakenne

Tutkielman johdanto-osiossa on käsitelty e-urheilua osana muuta yhteiskuntaa sekä valittua ongelmanasettelua yleisellä tasolla. Toisessa luvussa käsitellään e-urheilua ilmiönä yhtäältä urheilun yleisessä viitekehyksessä ja toisaalta omana rinnakkaisilmiönään, jolla on omat tunnistettavissa olevat erityispiirteensä. Lisäksi toisessa luvussa pohjustetaan e-urheilun keskeisimmät sidosryhmät, urheilukilpailumarkkinat sekä pelinkehittäjien erilaisen markkinakäyttäytymisen kaksi pääasiallista mallia jäljempänä suoritettavan kilpailuoikeudellisen arvioinnin tueksi.

Tutkielman kolmas luku on niin sanotusti tutkielman yleinen osa, jossa lähdetään liikkeelle eurooppalaisen kilpailuoikeudellisen doktriinin perustasta kohti tutkielman kannalta erityisempiä urheilun sekä immateriaalioikeuden kilpailuoikeudellisia doktriineja. Kolmannen luvun viimeisessä alaluvussa asetetaan e-urheilun erityispiirteistä lähtevä tulkinnallinen kehys tulevaa kilpailuoikeudellista soveltamista varten vertaamalla ja selvittämällä urheilun ja immateriaalioikeuden kilpailuoikeudellisen oikeuskäytännön merkitystä e-urheilun asettamassa tulkintakehikossa.

⁴⁵ Asetelma olisi täysin toisenlainen esimerkiksi kilpailuviranomaisen tehdessä vastaavanlaista arviota, sillä viranomaisella on asiassa laajat tiedonsaantioikeudet.

⁴⁶ Tutkielmassa hyödynnetään siten myös tyyppitapausajattelua oikeusnormien sekä tosiseikkojen välisenä siltana, jonka avulla on mahdollista kuvata markkinakäyttäytymisen eri muotoja (hajautettu ja keskitetty malli) eli sääntelyn kohdetta tarpeeksi täsmällisesti. Ks. tyyppitapausajattelun merkityksestä urheiluoikeudessa. *Aine* 2016, s. 206.

⁴⁷ Mikäli arvioon otettaisiin mukaan eri asteista toimintaa, olisi analyysi omiaan muodostumaan sekavammaksi ja monimutkaisemmaksi.

Neljännessä eli tutkielman soveltavassa osiossa sovelletaan aikaisemmin esitettyä materiaalia ja systematisointeja keskitetyn mallin mukaisesti toimivan pelinkehittäjän kilpailua rajoittavaan markkinakäyttäytymiseen. Ennen varsinaista markkinakäyttäytymisen arviointia tosin suoritetaan relevanttien markkinoiden määrittely sekä keskitetyn mallin mukaisesti toimivan pelinkehittäjän markkinavoiman todentamisanalyysi relevanteilla markkinoilla. Soveltavan luvun viimeisessä alaluvussa käydään lisäksi läpi mahdollisia oikeuttamisperusteita sekä niiden käyttökelpoisuutta e-urheilun olosuhteissa.

Neljännän luvun perusteella saavutettuja havaintoja käsitellään yhteenveto-osiossa, jossa keskitytään yhtäältä kertaamaan keskeisimmät havainnot ja toisaalta asettamaan nämä johtopäätökset laajempaan yhteiskunnalliseen kehykseensä. Johtopäätösten on ikään kuin tarkoitus päätellä ne langat, joita johdannossa asetettiin. Johtopäätösten esittämisen jälkeen käydään läpi kirjoittamisen ohella heränneitä ajatuksia jatkotutkimustarpeiksi.

2 E-URHEILU JA E-URHEILUN ERITYISPIIRTEET

2.1 Urheilu elämänalueena sekä oikeudellisen sääntelyn kohteena

Urheilu on pohjimmiltaan sekä erityinen elämänalue että oikeudellisen sääntelyn kohde. Urheilun merkitys yksilölle elämänalueena vaihtelee muun ohella henkilökohtaisten valintojen ja mieltymysten perusteella: jollekin urheilu voi olla elinkeino, toiselle tapa pysyä terveenä ja kolmannelle tapa viettää vapaa-aikaa. Siten urheilussa yhdistyy tapauskohtaisesti sellaisia tekijöitä kuten hyvinvointi, viihde, kasvatus sekä työ.⁴⁸ Järjestelmätasolla tarkasteltuna urheilulla katsotaan olevan tärkeä kansanterveydellinen ja -taloudellinen merkitys yhteiskunnalle.⁴⁹

Modernin urheilun juuret katsottu olevan leikissä, joka on kehittynyt sisäisen sääntelyn kautta urheiluksi eli ikään kuin strukturoiduksi leikiksi, sillä urheilussa on kyse pohjimmiltaan kilvoittelusta tiettyjen ennalta yhdessä sovittujen sääntöjen mukaisesti.⁵⁰ Urheilun sisäiset säännöt muodostavat ikään kuin urheilun autonomisen ytimen, johon viranomaiset eivät ole perinteisesti juuri puuttuneet.⁵¹ Urheilun autonomia on johtanut oikeutuksensa pohjoismaisessa oikeuskulttuurissa yhdistymisvapaudesta.⁵²

⁴⁸ Linnakangas 1984, s. 9. Tämän vuoksi valtiolla on oma intressinsä suhteessa urheiluun.

⁴⁹ Aine 2016, s. 14. Ks. lisää Steenbergen – Tamboer 1998, s. 44.

⁵⁰ Ks. esim. Heikkinen 2015 ja Halila 2006, s. 40.

⁵¹ Halila – Hemmo 1996, s. 284. Näin esimerkiksi Suomessa ja Ruotsissa. On kuitenkin huomattava, että urheilun oikeuskulttuuri vaihtelee oikeudenkäyttöalueittain. Esimerkiksi Ranskassa, Espanjassa sekä Italiassa on olemassa autonomiaan puuttuvaa lainsäädäntöä. Ks. Chappellet 2010, s. 19-20

⁵² Ks. esimerkiksi Aine 2016, s. 36.

Nyky-yhteiskunnassa urheilun painopiste sääntelyn kohteena on siirtynyt aatteellisesta virkistys- ja harrastetoiminnasta ammattimaiseen kilpailemiseen. Vaikka vielä 1980-luvulla kirjallisuudessa urheilu käsitettiin oikeudelta vapaana saarekkeena⁵³, ovat muun muassa yhteiskunnan oikeudellistuminen sekä urheilun kaupallistuminen johtaneet aikaisemmin vakiintuneen käsityksen nopeaan muutokseen. Autonomian kaventumisen myötä esimerkiksi urheilua koskevat säännöt ja lajiliittojen päätökset voivat tulla oikeudellisesti arvioitavaksi.⁵⁴

Vaikka oikeudellisen puuttumisen mahdollisuutta voidaan nykyisellään pitää itsestäänselvyytenä, urheilun oikeudellista arviointia vaikeuttaa edelleen urheilua koskevien nimenomaisten normien vähäinen määrä.⁵⁵ Urheilun oikeudellisessa teorianmuodostuksessa voidaan kuitenkin käyttää apuna etenevissä määrin alan tutkijoiden muodostamia nimenomaan urheiluoikeutta koskevia systematisointeja sekä oppirakennelmia. Esimerkiksi *Aine* on kehittänyt urheiluoikeuden kolme kantavaa periaatetta: vapausperiaatteen, reilun pelin periaatteen sekä urheilukilpailujen sujuvusperiaatteen, joiden avulla voidaan määrittää, millaisiin seikkoihin on olennaista kiinnittää huomiota urheiluoikeudellisen arvioinnin kannalta. Kantavia periaatteita tarkastelemalla kyetään siten hahmottamaan kuva urheilutoiminnan yhteiskunnallisesti hyväksyttävästä sisällöstä. Kyse on urheilun ydinalueen sekä reuna-alueen erottamisesta: puuttuminen urheilun reuna-alueilla sijaitseviin ilmiöihin on perustellumpaa autonomian näkökulmasta.⁵⁶

Urheilua koskevassa oikeudellisessa harkinnassa on pyrittävä ottamaan oikeusperiaatteiden ja vapausoikeuksien punninnassa huomioon urheilun erityisluonne, sillä urheilun voidaan katsoa muodostavan erityisen muusta toiminnasta poikkeavan elämänalueen. Tämä periaate on johdettavissa Euroopan unionin toiminnasta annetun sopimuksen (jäljempänä myös ”SEUT”⁵⁷) 165 artiklasta, jonka mukaan EU sitoutuu perussopimuksen tasolla myötävaikuttamaan Euroopan urheilun edistämiseen ottamalla huomioon sen erityispiirteet, vapaaehtoisuuteen perustuvat rakenteet sekä yhteiskunnallisen ja kasvatuksellisen tehtävän. Kyse ei ole kuitenkaan suoraan sovellettavasta ja sitovasta säännöksestä, vaan kyseinen säännös on luonteeltaan julistuksenomainen. SEUT 102 artiklan merkitys on lähinnä välillinen artiklan antaessa EU:lle ainoastaan

⁵³ Halila 2006, s. 21-35

⁵⁴ Hagman 2004, s. 9.

⁵⁵ Halila 2006, s. 2. Toisaalta joissakin yhteyksissä on esitetty näkemyksiä, joiden mukaan erityisesti EU-tasolla tulisi omaksua nimenomaista urheiluoikeudellista sääntelyä esim. direktiivien muodossa.

⁵⁶ *Aine* 2016, s. 41-43. Ks. myös Hagman 2004, s. 10. Toiminta-alueen etäännyessä niin sanotuista pehmeistä arvoista, kuten aatteellisuudesta ja kansanterveydestä, on valtion perustellumpaa puuttua oikeudellisesti urheilun autonomiaan. Kilpailullinen toiminta voi olla esimerkiksi monin paikoin niin kuormittavaa, että sillä on suorastaan terveydelle haitalliset vaikutukset. Tämän vuoksi esimerkiksi dopingin käyttöön on puututtu oikeudellisin keinoin. Lisäksi esimerkiksi urheilun seuraamisella, uhkapelaamisella tai muulla puhtaasti taloudellisella toiminnalla ei voida nähdä olevan välittömästi terveyttä edistäviä vaikutuksia. Tällainen toiminta on selvästi urheilun ydinalueen ulkopuolella, jolloin oikeudellinen puuttuminen on perustellumpaa.

⁵⁷ Sopimus Euroopan unionin toiminnasta (Lissabonin sopimuksen muutokset 2007, muutokset voimaan 2009).

toimivallan urheilun *tukemiseen*. Artikla voidaan nähdä myös osoituksena urheilun erityisase-
man tietynlaisesta hyväksymisestä tai tunnustamisesta.⁵⁸

Vaikka EU:lla ei ole toimivaltaa antaa urheilua koskevia sitovia määräyksiä, on se kuitenkin
toteuttanut SEUT 165 artiklaa vaikuttamalla urheiluun välillisesti *oikeuskäytännön* kautta.⁵⁹
Urheilun erityisen elämänalueen suhdetta muuhun taloudelliseen toimintaan on käsitelty esimer-
kiksi Yhteisöjen tuomioistuimen merkittävässä urheilun ja kilpailuoikeuden suhdetta käsittele-
vässä linjaratkaisussa Meca-Medina:

”[P]elkästään se, että sääntö liittyy puhtaasti urheiluun, ei kuitenkaan merkitse sitä, että tällä sään-
nöllä säännellyn toiminnan harjoittaja tai sen antanut elin eivät kuulu perustamissopimuksen so-
veltamisalaan. Jos asianomainen urheilutoiminta kuuluu perustamissopimuksen soveltamisalaan,
sen harjoittamisedellytyksiin sovelletaan kaikkia velvoitteita, jotka perustuvat perustamissopi-
muksen eri määräyksiin. Tästä seuraa, että kyseistä toimintaa koskevien sääntöjen on täytettävä
näiden määräysten, joilla pyritään muun muassa varmistamaan työntekijöiden vapaa liikkuvuus,
sijoittautumisvapaus, palvelujen tarjoamisen vapaus tai kilpailu, soveltamisedellytykset”.⁶⁰

Tapauksesta ilmenee, että urheilun erityinen asema suhteessa muihin elämänalueisiin ja talou-
den aloihin ei ole rajoittamaton. Autonomian kaventumisen myötä urheilun toimijoiden on huo-
mioitava erityisesti EU:n kilpailulainsäädäntö, vapaa liikkuvuus, kansalaisuuteen perustuva
syrjinnän kieltö, unionin kansalaisuutta koskevat säännökset sekä sukupuolten tasa-arvo työ-
elämässä.⁶¹ Urheilun oikeudellisessa arvioinnissa korostuu vahvasti tapauskohtainen arviointi,
johon on pyrittävä sisällyttämään urheilun järjestäytymiseen liittyvät erityiset näkökohdat.⁶²

2.2 E-urheilu uutena urheilulajina ja urheilun muotona

Urheilu mielletään usein toiminnaksi, jossa yksilöt tai joukkueet kilpailevat keskenään ja pyr-
kivät voittamaan itsensä lisäksi vastustajansa. Perinteisesti urheilun määritelmään on liitetty
kuuluvan olennaisena osana myös *urheilun fyysinen ulottuvuus*.⁶³ E-urheilua koskevassa arvi-
oinnissa joudutaan ottamaan kantaa etenkin välittömän fyysisen elementin näennäiseen puuttu-
miseen kilpapelaamisen urheilullista luonnetta määriteltäessä.⁶⁴ Arviointia vaikeuttaa kuitenkin

⁵⁸ Halila – Norros 2017, s. 136.

⁵⁹ Huttunen 2008, s. 261.

⁶⁰ Asia C-519/04 P, David Meca-Medina ja Igor Majcen v. komissio (2006) ECR I 6991 (jäljempänä myös ”Meca-Medina”), k. 27-28.

⁶¹ *Urheilun valkoinen kirja* (komissio) 2007, erityisesti alaluku 4.1. Ks. vapaan liikkuvuuden osalta erityisesti Yhteisön tuomioistuimen merkittävä linjaratkaisu C-415/93 (Bosman), jolla yhteisön oikeuden vastaiseksi todettiin yksinkertaistettuna urheiluseurojen ulkomaalaiskiintiöt sekä sopimuksettomien pelaajien siirtyminen.

⁶² Aine 2016, s. 43.

⁶³ Steenbergen – Tamboer 1998, s. 36.

⁶⁴ Ks. kuitenkin Bury et al 2019 [video] e-urheilun alhaisesta eläköitymisistä, joka osoittaa fyysisten elementtien tärkeyttä e-urheilussa, jossa korostuu etenkin reaktioaika, strateginen ajattelu sekä kyky sopeutua jatkuvaan metapelin muutokseen. Videossa verrataan e-urheilun fyysistä sekä henkistä elementtiä perinteiseen urheiluun.

etenkin se tosiseikka, että urheilulla itsellään ei ole olemassa virallista määritelmää, jonka mukaisesti urheilun muodostaman erityisen elämänalueen laajuutta tulisi arvioida.⁶⁵

Kuten perinteisellä urheilulla, elektronisella urheilulla tai e-urheilulla ei ole myöskään yhtä oikeaa määritelmää. E-urheilu koostuu löyhästi määritettävästä joukosta pelejä, jotka soveltuvat kilpapelamiseen. Siten e-urheilu vastaa käsitteellisesti termiä ”urheilu”, joka on itsessään katotermi yhtä lailla laajalle joukolle erilaisia urheilulajeja.⁶⁶ Käsitteellisesti e-urheilun voidaan katsoa peittävän allensa usean erilaisen *genren* ja sitä pienemmän yksikön, *pelin*. Yksittäinen videopeli vastaa parhaiten perinteisen urheilun käsitettä ”urheilulaji” ja peligenre laajempia määrittelyjä kuten palloilulajit, kestävyyslajit ja niin edelleen. E-urheilun historiallinen suosio on perustunut erilaisiin videopeleihin ja genreihin ajan myötä vaihtelevalla painotuksella.

Suomen elektronisen urheilun liitto (SEUL) määrittelee e-urheilun ”tietotekniikkaa hyödyntäväksi kilpaurheiluksi, jota harrastetaan niin joukkue- kuin yksilömuodossa pelistä ja pelimuodosta riippuen”. Määritelmän mukaan tavallisimmat e-urheilupelit ovat tietokoneella tai konsolilla toimivia viihdepelejä, jotka voidaan jakaa useampaan alalajiin eli niin sanottuihin genreihin⁶⁷:

E-urheilupelien suurimmat alalajit

Lyhenne	Selite	Suomenkielinen vastine	Esimerkki
FPS	First Person Shooter	Ensimmäisen persoonan ammuntopeli	Counter-Strike: Global Offensive
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena	Taisteluareenamoinpeli	League of Legends
RTS	Real-Time Strategy	Reaaliaikaiset strategiapelit	Warcraft -pelisarja
BR	Battle Royale	Battle Royale / selviytymispeli	Fortnite

Kuvio 1. E-urheilupelien suurimmat alalajit.

Kirjallisuudessa e-urheilua kuvaavat määritelmät vaihtelevat painotukseltaan. Eräänlaista perinteistä määritelmää edustaa *Wagner*, joka on määritellyt e-urheilun urheilun osa-alueeksi, jossa ihmiset kehittävät ja harjaannuttavat henkisiä tai fyysisiä kykyjensä informaatio- ja viestintäteknologian käyttämisen yhteydessä.⁶⁸ *Hemphill* on pitkälti *Wagnerin* määritelmää

⁶⁵ Ks. jäljempänä alaviite 85.

⁶⁶ *Scholz* 2019, s. 3 ja 8.

⁶⁷ SEUL Ry:n verkkosivut. Alla esitetyn listan tarkoituksena on ainoastaan olla havainnollistava, eikä sen tarkoituksena ole olla millään tavalla kattava. Esimerkiksi Wikipediassa on listattu kahdeksan videopelien pääasiallista alalajia, jotka sisältävät itsessään lähes 40 alalajia (ks. *Wikipedia* 2019). On myös huomattava, että kaikki genret eivät sovellu ongelmitta e-urheilun formaattiin niiden erityispiirteistä johtuen. E-urheilun sisällön tulee olla muun muassa hauskaa seurattavaa, tasapainotettua ja kilpailullista, joiden kaltaiset kriteerit eivät täyty kaikkien pelien osalta. Ks. lisää *Scholz* 2019, s. 50 sekä *Szablewicz* 2011, s. 10.

⁶⁸ *Wagner* 2006, s. 3. Ks. myös *Karhulahti* 2017, s. 44.

myötäillen määritellyt noin vuosikymmen myöhemmin e-urheilun ihmisen elektronisesti laajennetuiksi toiminnoiksi tietokoneiden välittämässä tai tuottamassa urheilun maailmassa.⁶⁹

Tämä kyseinen e-urheilun tutkimustraditiossa käytetty tapa määritellä e-urheilua on kokonaisuutena katsoen melkoisen suppea, sillä määritelmä näyttää keskittyvän lähinnä *elektroniseen ympäristön olemassaoloon*. Tästä poiketen esimerkiksi *Szablewicz* on määritellyt e-urheilun laajemmin siten, että e-urheilu sisältää usean eri alalajin. Näitä alalajeja pelataan kilpailullisesti joko pienissä joukkueissa tai yksi vastaan yksi -skenaariossa. Peli saa yleensä hyväksynnän ”e-urheilullistumisesta”, kun se on tullut virallisesti valituksi osaksi kansainvälistä turnausta.⁷⁰ Kyseinen laajempi määritelmä tuo hyvin esille tämän tutkielman keskiössä olevaa *kilpailun järjestämisen tärkeyttä* e-urheilun ja urheilun määritelmällisessä keskiössä.⁷¹ Kilpailun järjestämisen voidaan katsoa olevan nimenomainen edellytys pelikohtaisen urheilumarkkinan syntymiselle, sillä *Szablewiczin* mukaan pelin ei voida katsoa olevan osana e-urheilun sateenvarjoa, mikäli turnauksia ei voida järjestää. Kyse on nimenomaan urheilukilpailujen sujuvuuden periaatteen käytännön toteutumisesta.⁷²

Toinen mielenkiintoinen puheenavaus on *Hutchinsin* tuoma näkökulma, jonka mukaisesti:

“The pliability of the term ‘sport’ appears to negate the need for a new term such as e-sport. To think in these terms misreads the subject matter and ignores the distinctive and defining feature of the WCG and competitive gaming, which is something no sport shares: the material interpenetration of media content, sport and networked computing”.⁷³

Näkökulma on moneltakin tapaa mielenkiintoinen, sillä e-urheilu on itsessään monipuolinen ilmiö sen ominaispiirteiltään, ja ehkä jopa siinä määrin, että sen yhdistäminen ammatillisen urheilun perinteisiin tekee itsessään *enemmän haittaa kuin hyötyä*.⁷⁴ Tätä taustaa vasten e-urheilu voitaisiinkin nähdä *rinnasteisena ilmiönä* suhteessa urheiluun sen sijaan, että se nähtäisiin ikään kuin kollektiivisesti urheilun sateenvarjon alla. Näin on mieltänyt myös *Wagner*, jonka mukaan e-urheilua voidaan yhtä hyvin tutkia tieteellisesti omana kokonaisuutenaan.⁷⁵

⁶⁹ *Karhulahti* 2017, s. 44.

⁷⁰ *Szablewicz* 2011, s. 9.

⁷¹ Ks. tarkemmin e-urheilun määritelmästä *Karhulahti* 2017, s. 43-45.

⁷² Ks. tarkemmin urheilukilpailujen sujuvuusperiaatteen toteutumisen merkityksestä markkinoiden toiminnan kannalta, alaluku 4.4.2.5. On myös huomattava, että perinteinen urheilu ei ole yhtä lailla haavoittuvainen urheilukilpailujen järjestämiseen liittyvistä ongelmista, sillä kilpailun järjestäminen on kaikkien oikeus.

⁷³ *Hutchins* 2008, s. 863-854.

⁷⁴ *Karhulahti* 2017, s. 45.

⁷⁵ *Wagner* 2006, s. 3. Wagnerin mukaan e-urheilun tiede voi olla yhtä hyvin oma tieteellinen kokonaisuutensa: ei ole olemassa mitään erityistä tarvetta tarkastella e-urheilua ilmiönä, jonka tulisi täyttää perinteisen urheilun määritelmän. Hän pitää urheilun kriteereihin jumiutunutta keskustelua suhteellisen tarpeettomana.

Oikeudellisesta näkökulmasta voisi olla yhtä lailla mahdollista ulottaa urheilun pariin syntyneet hyödylliset järjestelmät kuten urheilun tukijärjestelmä, urheilukasvatus ja oikeudenturvalautakunta urheilulle rinnasteiseen e-urheiluun, hyväksyttiin e-urheilu perinteisenä urheiluna tai ei.⁷⁶ Päätös on joka tapauksessa lopulta tulkinnallinen (ja jossain määrin subjektiivinen) urheilun oikeudellisesti sitovan määritelmän puutteesta johtuen. Esimerkiksi Suomen verohallinto tulkitsee ohjeistuksessaan e-urheilun olevan urheilua, jolloin ammattipelaajat voivat hyödyntää perinteisten urheilijoiden tavoin urheilijarahastoa verosuunnittelukeinona.⁷⁷ Vahvistus e-urheilijoiden pääsystä urheilun pariin kehittyneiden suojamekanismien piiriin laajemminkin olisi ensiarvoisen tärkeää – ei e-urheilun itsensä – vaan sen suojaa tarvitsevien sidosryhmien näkökulmasta, sillä e-urheilijat ovat vastaavassa tai jopa haavoittuvaisemmassa asemassa kuin perinteiset urheilijat.⁷⁸ Asian selkiytyminen vaatisi kuitenkin käytännössä soveltuvaan oikeuskäytäntöä tai nimenomaisia lainsäädäntötoimia, jotka ovat urheilun piirissä jo entuudestaan verrattain harvinaisia.

Kaiken kaikkiaan voidaan todeta edellä kuvattuihin määritelmällisiin ongelmiin liittyen, että e-urheilun ilmiö on jatkuvasti kehittynyt orgaanisesti kohti länsimaisen ammattilaisurheilun ideaalia.⁷⁹ Nykypäivän e-urheilun ydin sijaitsee ammattitaidolla tuotetuissa liigoissa ja turnauksissa sekä yliopistojen e-urheiluohjelmissa perinteiselle urheilulle tyypilliseen tapaan. Esimerkiksi Yhdysvallat on jo vuodesta 2013 lähtien myöntänyt e-urheilijoille P-1 -tyyppisiä kansainvälisesti tunnistetuille huippu-urheilijoille suunnattuja viisumeita. E-urheilu elää myös kasvavan doping-valvonnan aikaa.⁸⁰

Sidosryhmien näkökulmasta perinteinen urheilu ja e-urheilu näyttävät jakavan enemmän samankaltaisuuksia kuin eroavaisuuksia.⁸¹ Myös joitain keskusteluita on käyty e-urheilun

⁷⁶ Esimerkiksi Tanskan silloinen pääministeri Lars Løkke Rasmussen (2015–2019) ilmaisi huolen siitä, että moni hänen kollegoistaan ei pidä e-urheilua urheiluna, mutta toivoo, että tämä käsitys saataisiin muuttumaan. Tanskan pääministeri pelasi haastattelun yhteydessä tanskalaisen Astralis CS:GO -joukkueen kanssa, jota pidetään yhtenä maailman parhaista joukkueista. *Astralis 2019* [video].

⁷⁷ Verohallinto 2019 (”Urheilusta saatujen tulojen verotus”), luku 1. Ks myös monipuolisesti perusteltu artikkeli van *Overbeek – Molenaar 2019*, jonka mukaisesti e-urheilua voitaisiin pitää Euroopassa harmonisoidun arvonlisäverotuksen näkökulmasta urheiluna fyysisestä elementistä huolimatta. Vrt. asia C-90/16, *The English Bridge Union Limited v. Commissioners for Her Majesty’s Revenue & Customs*.

⁷⁸ Esimerkiksi nuoret ovat mainittu nimenomaisena suojelua tarvitsevana ryhmänä SEUT 165 artiklassa. E-urheilun ollessa etenkin nuorille tärkeä ilmiö, olisi erikoista, mikäli regulaatiota tai tulkintakannanottoja ei tulevaisuudessa syntyisi. Reilun pelin hengen ja urheilukasvatuksen olisi syytä seurata nuoria sinne, missä näille positiivisille ilmiöille on tarvetta ja kysyntää. Oleellista on tunnistaa, että e-urheilun ja perinteisen urheilun parissa toimivat yksilöt vastaavat pitkälti toisiaan. Ks. e-urheilun pelaajien suojan puutteesta esimerkiksi *Marshall 2018*.

⁷⁹ *Webster 2018*.

⁸⁰ *Nguyen – Peck – Clifton 2019*.

⁸¹ *Karhulahti 2017*, s. 45.

sidosryhmien, GAISF:n⁸² ja olympialiikkeen välillä e-urheilun urheiluksi ”tunnustamiseksi”. Haasteena on kuitenkin ollut etenkin se, ettei e-urheilun alla ole tällä hetkellä sellaista kansainvälistä lajiliittoa, joka edustaisi e-urheilua maailmanlaajuisesti, sillä tällaisen järjestön olemassaolo on GAISF:n ja olympialiikkeen kaltaisten toimijoiden jäsenyyden eli käytännössä urheiluksi tunnustamisen edellytys.⁸³ Lopulta vain aika näyttää e-urheilun lopullisen aseman urheilun kartalla, joskin sen asema ei ole sinänsä itseisarvo e-urheilun menestykselle. Asian selkiytyminen kuitenkin helpottaisi e-urheilun parissa työskentelevien sidosryhmien oikeudellista asemaa.⁸⁴

Lopulta kuitenkin yksittäisessä ratkaisutilanteessa asian kannalta on merkityksellisempää kulloinkin olemassa olevat olosuhteet ja asian erityispiirteet sen sijaan, että oikeudellisessa arvioinnissa keskityttäisiin etupäässä mihinkään yksittäiseen käsitelmään.⁸⁵ Etenkin kilpailuoikeudellisessa määrävän markkina-aseman väärinkäytöstä koskevassa arvioinnissa kyse on kokonaisarvioinnista, jossa on otettava huomioon kulloinkin tarkasteltavana olevan asian erityispiirteet.⁸⁶ E-urheilua ja perinteistä urheilua verrattaessa on ilmeistä, että nämä erityispiirteet ovat pitkälle samankaltaisia, joskin e-urheilun markkinoilla on useita perinteisestä urheilusta poikkeavia erityispiirteitä.

2.3 E-urheilun tärkeimpien sidosryhmien esittely

2.3.1 Sidosryhmistä yleisesti

Sidosryhmien riittävän täsmällinen määrittely on oleellinen osa jäljempänä toteutettavaa e-urheilun markkina-analyysiä.⁸⁷ E-urheilun markkinoilla vallinneen tai edelleen pääosin vallitsevan vapaan kilpailujärjestämisen myötä markkinat ovat kehittyneet verkoston omaiseksi siten,

⁸² General Association of International Sports Federations (entinen SportAccord) on kansainvälisten lajiliittojen muodostama kattojärjestö, joka edustaa kansainvälisiä lajiliittoja suhteessa Kansainväliseen olympiakomiteaan.

⁸³ GAISF 2018.

⁸⁴ Valtiot, joissa e-urheiluun suhtaudutaan myönteisesti näyttävät tuottavan suuren määrän lahjakkuuksia maailmalle. Tällaisia ovat esimerkiksi Etelä-Korea sekä Tanska. Pohjoismaiden hyvinvointivaltion malli on jo itsessään tekijä, joka vaikuttaa lahjakkuuksien syntymiseen. Ks. *Debets – Rosen 2019* [video].

⁸⁵ Lisäksi on huomattava, että e-urheilun urheilun luonnetta on kirjallisuudessa tarkasteltu urheilun määrittelyn välityksellä tukeutumalla SportAccordin (nykyisen GAISF:n) viisikohtaisen määrittelmään, jonka perusteella tai apuna käyttäen järjestö on arvioinut uusien jäsenien hyväksymistä. Määrittelmä on kuitenkin sittemmin poistettu SportAccordin sivuilta, eikä siten GAISF:n hyväksymisprosessissa enää sovelleta ainakaan avoimesti vastaavaa määrittelmää. On myös huomattava, ettei fyysisyys ole urheilua koskevien määrittelmien kannalta ainoa arvioitava elementti. Ks. vanhasta tavasta arvioida urheilun luonnetta *SportAccord 2012* (sivulta poistettu määrittelmä) sekä nykyisistä jäseneksiottamisen kriteereistä *GAISF 2019*.

⁸⁶ *Aine 2016*, s. 51.

⁸⁷ *Evans 2009*, s. 16. Luonnollinen lähestymistapa kartoittaa markkinoiden ääriä, on tunnistaa tarkastelun kohteena olevan subjektin asiakkaat ja sen todennäköiset kilpailijat, ja siten tunnistaa ne erilaiset yritykset, jotka palvelevat tällaisia asiakkaita.

että e-urheilun markkinoiden arvoketjussa toimii yhteistyössä useita eri sidosryhmiä, jotka luovat omalla toiminnallaan arvoa niin itselleen kuin koko e-urheilun toimialalle.⁸⁸ E-urheilun tärkeimpinä sidosryhminä tai markkinan osapuolina toimivat muun muassa pelinkehittäjät, turnausten järjestäjät, joukkueet, pelaajat, katsojat, sponsorit ja mainostajat sekä muut yritykset ja organisaatiot (jäljempänä myös yhdessä ”sidosryhmät”).⁸⁹

E-urheilun sidosryhmien määrä on ja keskinäiset painotukset poikkeavat siitä, mitä perinteisen urheilun parissa on totuttu näkemään.⁹⁰ Kyseessä on monitahoinen järjestelmä, missä useat sidosryhmät ovat toisistaan riippuvaisia. Esimerkiksi (i) ilman e-urheiluun soveltuvaa videopeliä ei ole turnauksia; (ii) ilman turnauksia ei ole joukkueita; (iii) ilman joukkueita ei ole kannattajia eli kuluttajaa, joka toimii arvoketjun päässä viimesijaisena monetisoinnin kohteena. Lisäksi on tärkeä ymmärtää, että (iv) ilman palveluitansa tarjoavia ammattipelaajia ei ole joukkueita tai turnauksia eli e-urheiluksi luokiteltavaa viihteen ja urheilun muotoa lainkaan. Tällöin olisi olemassa ainoastaan enemmän tai vähemmän ”kasuaalia” videopelaamista.

Kyse on urheilulle tyypilliseen tapaan monitahoisesta markkinasta. Eri sidosryhmien riippuvaisuussuhteiden analyysin perusteella sidosryhmät voidaan määritellä osapuoliksi, joita ilman koko e-urheilun markkina lakkaa olemasta.⁹¹ Tällaiset sidosryhmät, joilla on suora vaikutus alan arvoketjuun ja toisiin sidosryhmiin, ovat niin sanottuja e-urheilun *sisäisiä* (tai pääasiallisia) sidosryhmiä. E-urheilun *ulkoisia* (tai toissijaisia) sidosryhmiä ovat puolestaan sellaiset osapuolet, joilla on ainoastaan välillinen vaikutus markkinaan. Tällaiset toimijat ovat niin sanottuja ei-endeemisiä, yhteiskunnasta olemassaolonsa johtavia ryhmittymiä.⁹² Seuraavassa kaaviossa on esitetty e-urheilun sisäiset ja ulkoiset sidosryhmät:⁹³

⁸⁸ Chao 2017, s. 744.

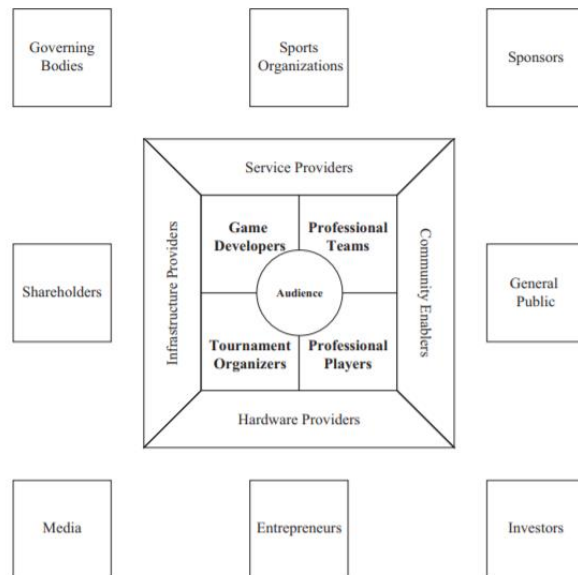
⁸⁹ Miroff 2019, s. 177. Yksittäisistä sidosryhmistä ja niiden ansaintamalleista on saatavilla kattavasti tietoa esim. *ibid.*, luku II kappaleet A ja B

⁹⁰ Scholz 2019, s. 59. Esimerkiksi e-urheilun kasvun taustalla on ollut historiallisesti etenkin kolmansina osapuolina toimivat turnaustenjärjestäjät, sillä pelinkehittäjät eivät aluksi tunnistanee e-urheilun ilmiötä tai siihen liittyviä mahdollisuuksia. Ks. myös Miroff 2019, s. 214-215.

⁹¹ Scholz 2019, s. 44.

⁹² Scholz 2019, s. 44-45.

⁹³ Ks. myös Harry Alfordin visualisointi edellä selostettujen sidosryhmien keskinäisistä vuorovaikutussuhteista: Alford 2017.



Kuvio 2. E-urheilun sisäiset ja ulkoiset sidosryhmät. Lähde: Scholz 2019, s. 46.

2.3.2 Pelinkehittäjä

Pelinkehittäjä (englanniksi: Game Developer tai Publisher)
Esimerkiksi Valve, Activision-Blizzard, Riot, Supercell
Pelinkehittäjät ovat pelien kehittämiseen ja julkaisuun erikoistuneita yrityksiä. Pelinkehittäjät voivat vaihdella suuryrityksistä yksittäisiin henkilöihin, mutta käytännössä e-urheilussa käytetyt pelit ovat suurien pelialan yritysten luomia teoksia. ⁹⁴ Pelinkehittäjien pääasiallinen tulonlähde on videopelien myyminen sekä pelin sisäisten tavaroiden ja palveluiden myyminen (<i>downloadable in-game content, DLC</i>) eli niin sanotut mikrotransaktiot.
Pelien omistamisen ja hallinnoinnin lisäksi pelinkehittäjät sponsoroivat (Valve) tai järjestävät itse (Blizzard) e-urheilualan isoimpia kilpailuja, kuten Valven Dota 2 International tai Blizzardin Overwatch League. Hajautetusta tai keskitetystä mallista riippuen pelinkehittäjä voi pyrkiä hallitsemaan koko kilpailujärjestämisen alaa. ⁹⁵ Hajautetussa mallissa pelinkehittäjä saa lisenssituloja parhaimmillaan usealta portaalta. Pelinkehittäjät saavat lisäksi välillistä tulovirtaa pelin kasvaneesta suosiosta (itse pelin myyntitulot sekä mikrotransaktiot). Keskitetystä mallista pelinkehittäjä saa e-urheilusta lisäksi välitöntä tulovirtaa esimerkiksi franchise-maksujen sekä lähetysoikeuksien muodossa.

Täysin ainutlaatuisena sidosryhmänä perinteiseen urheiluun verrattuna voidaan mainita pelin hallinnoijana toimiva pelinkehittäjä, joka toimii lähtökohtaisesti e-urheilun hierarkian huipulla. Pelinkehittäjä harjoittaa vallankäyttöä muutoinkin monella tapaa vahvemmin kuin perinteisen urheilun puolella toimivat kansainväliset tai kansalliset lajiliitot, sillä pelinkehittäjä pystyy halutessaan harjoittamaan yksin lajiliittojen yhteistoimintaan perustuvaa sääntelytoimintaa, jonka lisäksi se voi lajiliitoista poiketen hallinnoida samanaikaisesti taloudellisia oikeuksiaan voitontavoittelumielessä.⁹⁶

⁹⁴ Yhdellä pelinkehittäjällä voi omistaa kymmenien eri pelien oikeudet. Menestyneimpien pelien kehittämisestä vastaa käytännössä vain kourallinen pelinkehittäjiä. Ks. alan korkeasta keskittymisasteesta Miroff 2019, s. 180.

⁹⁵ Ks. keskitetystä ja hajautetusta mallista alaluku 2.5.

⁹⁶ Perinteisen urheilun markkinoilla tällaisen kaksoisroolin olemassaolo ei ole katsottu olevan kilpailuoikeudellisesti hyväksyttyä. Ks. asiat COMP/35.163 (ilmoitus FIA:n määräyksistä), COMP/36.638 (FIA:n/FOA:n antama

E-urheilussa lajiliitoilla ei ole perinteiselle urheilulle ominaista vahvaa asemaa, sillä pelinkehittäjillä ei ole juuri kannustimia alistua kolmannen tahon päätösvallan alle.⁹⁷ Pelinkehittäjän asemaa vahvistaa entisestään mahdollisuus *integroitua vertikaalisesti* usealle tuotantoportaalle. Näin ollen se voi olla saman aikaisesti vastuussa muun muassa turnausten järjestämisestä, turnauksen rahoittamisesta tuotekumppanuuksien avulla, lähetysten tuottamisesta sekä tämän ja muun sisällön jakamisesta yksinoikeuksin.⁹⁸ Näiden tehtävien lisäksi se kykenee halutessaan kieltämään kaikkien muiden järjestämän kilpailutoiminnan suhteessa sen omistamaan ohjelmistotuotteeseen, sillä pelinkehittäjä päättää kilpailun järjestämisen edellyttämän lisenssin myöntämisestä. Se voi lisäksi käyttää kurinpitovaltaa suhteessa pelaajiin.⁹⁹

2.3.3 Kilpailunjärjestäjät

Kilpailunjärjestäjät (englanniksi: Organizers)
Esimerkiksi ESL, KeSPA, Dreamhack, Telia
Kilpailunjärjestäjät suunnittelevat, tuottavat ja toteuttavat e-urheilun ekosysteemissä turnaukset, liigat ja muut kilpailut. Järjestäjä toimittaa järjestämäänsä tilaan tarvittavan tekniikan ja osaamisen sekä huolehtii muista käytännönjärjestelyistä. Suurin osa merkittävistä turnauksista järjestetään lähiverkko eli LAN-ympäristössä, eli kilpailu tapahtuu fyysisesti samassa paikassa.
Kilpailunjärjestäjänä voi toimia kilpailun järjestämiseen erikoistuneet tapahtumanjärjestäjien lisäksi useita erilaisia tahoja kuten yhdistykset, yliopistot, yksityishenkilöt ja pelinkehittäjä. Kolmannen osapuolen järjestämässä turnauksessa nähdään usein samanaikaisesti monen eri pelinkehittäjän pelejä, jolloin tapahtuma houkuttelee monesta eri pelistä kiinnostuneita katsojia. Kilpailunjärjestäjien ongelmana on kuitenkin lisenssien rajattu saatavuus joidenkin pelien osalta, joka johtaa tuotantokatalogin rajallisuuteen. Yksittäisen turnauksen palkintopotti voi nousta miljooniin tai jopa kymmeneen miljooniin. ¹⁰⁰

Toisena merkittävästi poikkeavana ryhmänä perinteiseen urheiluun nähden on kolmansien osapuolien muodostama turnauksien järjestäjien ryhmä, joka on käytännössä pitkälti vastuussa e-urheilun synnystä aikana, jolloin turnauksenjärjestäjät vastasivat lähes poikkeuksetta kaikesta kilpailutoiminnan järjestämisestä.¹⁰¹ Turnausten järjestäjien rooli on edelleenkin ratkaiseva e-

ilmoitus Formula 1 -maailmanmestaruuskilpailuun liittyvistä sopimuksista) ja COMP/36.776 (GTR/FIA ja muut), Neuvoston asetuksen N:o 17/19 artiklan 3 kohdan mukainen ilmoitus (jäljempänä yhdessä ”FIA”) sekä asiasta 30.10.2001 annettu komission lehdistötiedote.

⁹⁷ Ks. esimerkiksi pelinkehittäjä Blizzardin ja KeSPA:n (Korean e-Sports Association) riita, jossa kansallinen e-urheilun kattojärjestön turnauksen lähetyksestä vastannut taho hävisi pelin kehittäjälle oikeudessa StarCraftin lisensiointioikeudet pelinkehittäjän lisensoitua pelin oikeudet yksinoikeudella toiselle taholle *vuosikymmenen yhteistyön jälkeen*. *Chao* 2017, s. 758-759. Ks. KeSPA:n englanninkielinen lausunto asiasta *KeSPA* 2010.

⁹⁸ *The Esports Observer* 2019. Vastaavasti *Clinton – Thiery* 2018: “As an extreme example, viewers of the inaugural season of the Overwatch League are now able to watch a game that was developed by Blizzard, being played in a tournament organized by Blizzard, by players salaried (indirectly) by Blizzard, via a livestream delivered by Blizzard”.

⁹⁹ Ks. esimerkiksi *Kelly* 2019 sattuneesta välikohtauksesta, jossa Blizzard päätti antaa poliittisista syistä pelaajalle vuoden pelikiellon, jonka lisäksi se tuomitsi kyseisen pelaajan kauden palkintorahat menetetyiksi.

¹⁰⁰ *Esportsearnings* 2019a (jatkuvatäydenteinen listaus suurimpien turnausten palkintopoteista).

¹⁰¹ *Scholz* 2019, s. 24. Ks. e-urheilun kehityksestä laajemmin *ibid.*, s. 17-34. E-urheilun varhaisemmissa vaiheissa pelinkehittäjät eivät vielä ymmärtäneet mitä heidän pelinsä ympärillä oli tapahtumassa, jolloin ne eivät

urheilun kokonaismarkkinoilla, sillä suurin osa pelinkehittäjistä noudattaa edelleenkin yhteistoimintaan perustuvaa mallia.

Hajautettu malli, jossa turnauksen järjestäjä on olennaisessa osassa luomassa arvoa itselle ja muille e-urheilun markkinoiden sidosryhmille on edelleenkin alan vallitseva standardi. Muun muassa huomattavan suuret pelinkehittäjät kuten Valve Corporation (jäljempänä ”Valve”) (CS:GO, DOTA 2), Ubisoft (Tom Clancy's Rainbow Six Siege), Epic Games (Fortnite), Bluehole Studio, Inc. (PUBG) tekevät yhteistyötä usean turnauksenjärjestäjän kanssa.¹⁰² Kolmansina osapuolina toimivat turnausten järjestäjät monipuolistavat e-urheilun markkinoilla olevaa pelien kirjon tarjontaa, sillä turnauksissa nähdään usein useita eri pelejä, jolloin pienemmät pelit voivat saada nostetta suuremman pelin yleisöstä. Pelinkehittäjä ei puolestaan ilmeisen intressistiriidan vuoksi näin voi tehdä.¹⁰³

Vuotta 2018 on pidetty ”franchisingin aikakautena”, jonka myötä muutaman suuren pelinkehittäjän vertikaalinen integraatio turnausten järjestämisen markkinalle on herättänyt monenlaisia mielipiteitä e-urheilun tulevaisuudesta.¹⁰⁴ Pelinkehittäjien markkinoille tulo voidaan toteuttaa esimerkiksi yrityskaupalla tai aloittamalla yhteistyö turnauksen järjestämiseen erikoistuneen yrityksen kanssa. Vertikaalisesta integraatiosta on olemassa kaksi tuoretta tyyppiesimerkkiä.

Ensimmäisessä esimerkissä Blizzard salli turnauksenjärjestäjien järjestää suuria Overwatch -turnauksia siihen saakka, kunnes se osti MLG:n, joka oli yksi suurimmista sen aikaisista turnauksenjärjestäjistä Yhdysvalloissa. Yrityskaupalla toteutetun vertikaalisen integraation myötä se alkoi vastaamaan itse ainoana toimijana pelinsä ammattimaisista urheilukilpailumarkkinoista. Turvatakseen liigansa toimintaedellytykset, Blizzard tiukensi lisensointikäytänteitään, jonka jälkeen suuria kolmansien järjestäjiä turnauksia ei ole nähty.¹⁰⁵

Toisessa esimerkissä suosittua League of Legends -peliä hallinnoiva pelinkehittäjä Riot haki pelinsä e-urheilukilpailumarkkinoille kasvua sallimalla turnauksien vapaan järjestämisen,

luonnollisesti lähtökohtaisesti järjestäneet e-urheilutapahtumia, vaan niistä vastasivat kilpailullisesta pelaamisesta innostuneet pioneerit.

¹⁰² Ks. *Scholz* 2019, s. 56, 57 ja 58. Osa mainituista pelinkehittäjistä järjestää myös omia turnauksia ja liigoja.

¹⁰³ *Scholz* 2019, s. 62.

¹⁰⁴ *Adomnica* 2017. ”[I]t’s hard to deny that Blizzard has a massive incentive to discourage any competitor from gaining any kind of foothold in the Overwatch e-sports scene, and, through denying them tournament licenses, a simple and effective means to do it. The unfortunate thing is that by taking this approach, Blizzard appears to slowly suffocating (sic.) the Overwatch e-sports scene as a whole in the process”. Vrt. monopolisointimyönteinen raportti *Merwin et al* (Goldman Sachs) 2018.

¹⁰⁵ *Koosau* 2017. Blizzard on tunnettu sen strategiasta, joka perustuu immateriaalioikeuksien erittäin vahvaan toimeenpanemiseen myös e-urheilun ulkopuolella: *Ibrahim* 2017. Ks. myös edelliseen Ibrahimin artikkeliin liittyen ”moddauksen” merkityksestä e-urheilun toimialalle, johon esimerkiksi Counter-Strike ja Valven strategia pelin yhteisön valjastamisesta perustuu: *Townsend Gard – Gard* 2017, s. 75.

kunnes se perusti oman franchise -liigansa, League of Legends Championsip Series:n (jäljempänä myös ”LCS”). Riotin strategia eroaa kuitenkin merkittävästi siinä suhteessa, että se ei ole monopolisoinut koko urheilukilpailumarkkinaa vaan ainoastaan niin sanotun Tier 1 -tason kilpailut. Toisin sanoen, Riot antaa kolmansien osapuolien järjestää turnauksia ylintä taitotasoa alemmilla portailla sen omasta liigastaan huolimatta.¹⁰⁶ Tämän myötä Euroopassa operoi pelinkehittäjän liigan ohella kolmetoista kansallista liigaa. Edellä mainittujen kansallisten liigojen parhaimmisto kilpailee lisäksi kolmannen järjestämässä European Masters -turnauksessa. Tällaiset kolmansien järjestämät liiga- ja turnausverkostot ovat omiaan toimimaan paljon tarvittavina ”ponnahdusaluistoina” pääsarjatasolle.¹⁰⁷

Laajamittaisen urheilukilpailumarkkinoiden monopolisoiminen on omiaan aiheuttamaan kauaskantoisia negatiivisia vaikutuksia markkinoiden pitkän välin toimintaan, sillä turnauksenjärjestäjät vastaavat pääasiassa ruohonjuuritason toiminnasta sekä kilpailujen järjestämisestä sellaisilla maantieteellisillä alueilla, joita pelinkehittäjät laiminlyövät.¹⁰⁸ Esimerkiksi keskitetyn mallin mukaisesti toimiva pelinkehittäjä Blizzard on useiden mielipiteiden mukaan laiminlyönyt Overwatchin näkökulmasta Euroopan täysin sen priorisoidessa pelin kannalta suurempia Aasian sekä Pohjois-Amerikan markkinoita.¹⁰⁹ Priorisointi on sinänsä perusteltua, mutta markkinoiden rajoittaminen siten, että kukaan kolmas turnauksenjärjestäjä ei voi tulla täyttämään monopolisoivan pelinkehittäjän jättämää tyhjiötä urheilukilpailumarkkinoilla on erityisen kyseenalaista niin urheilun kuin kilpailuoikeudenkin näkökulmasta.¹¹⁰

2.3.4 Pelaajat

Pelaajat (ja joukkueet)
Esimerkiksi Aleksib, dev1ce, Serral, NOtail, zappis
Muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta suurin osa pelaajista kuuluu johonkin urheiluorganisaatioon niin yksilö- kuin joukkuelajeissa. ¹¹¹ Joukkueena toimivat organisaatiot tarjoavat pelaajille puitteet, kuten palkan, valmennuksen, tarvittavat tekniset laitteet, asumisen, fyysisen ja henkisen valmennuksen sekä ravinnon tilanteesta riippuen. Joukkueilla voi olla omia hallinnollisia palveluita esimerkiksi sponsoreuvotteluihin ja oikeudelliseen apuun liittyen. ¹¹²

¹⁰⁶ Scholz 2019, s. s. 56. Vrt. Blizzard, joka on monopolisoinut myös alemmat sarjatasot. Ks. lisää Blizzardin konkreettisista lisensointikäytännöistä alaluku 4.3.2.

¹⁰⁷ Parker 2019.

¹⁰⁸ Scholz 2019, s. 59.

¹⁰⁹ Kun pelin globaalista kilpailutoiminnasta vastaa vain yksi taho, tulee se helposti laiminlyöneeksi tiettyjä markkina-alueita kuten Eurooppaa sekä etenkin tätä pienempiä markkinoita, joilla kilpailutoimintaa ei nähdä lainkaan. Hudson 2019. Esimerkiksi Blizzard on jopa mennyt niin pitkälle, että se on kieltänyt liigamuotoiset formaatit kokonaan toiminnan pienuudesta huolimatta (ks. tältä osin *Adomnica* 2018).

¹¹⁰ Ks. luku 4 asian varsinaisesta kilpailuoikeudellisesta arviosta.

¹¹¹ Lee 2016.

¹¹² Ks. organisaation tarjoamista palveluista Ghost Gaming -organisaation pelaajan näkökulmasta. Esimerkki on hieman *kärjistetty*: pelaajat asuvat Hollywoodissa suuressa ”mansion” -tyyppisessä talossa melkoisen hulppeissa

Yhdellä joukkueella saattaa olla usein monta kokoonpanoa eri peleissä. On myös tavanomaista, että monella joukkueella on akatemiatoimintaa. Pelaajien ansaintamalli perustuu sellaisiin tuloeriin kuten palkkaan, turnauksista saataviin palkintorahoihin, mainossopimuksiin ja virtuaalisten tavaroiden myynnistä saatuun osuuksiin.

Kuten perinteisessäkin urheilussa, pelaajat muodostavat kilpailun järjestämisen kannalta välttämättömän tuotannon tekijämarkkinan, sillä järjestävän tahon mahdollisuus hyödyntää järjestetystä kilpailutoiminnasta syntyviä taloudellisia oikeuksia on täysin riippuvainen oikean tyyppisen pelaajakunnan onnistuneesta hankinnasta. Tällaisten pelaajien mielenkiinto herätetään tyypillisesti palkinnoin, sillä pelaajat tarjoavat turnauksia järjestäville tahoille palveluitansa tyypillisesti palkintorahaa vastaan.¹¹³

Pelaajien rooli vastaa e-urheilussa hyvin pitkälle perinteisessä urheilussa totuttua. Vastaavalla tavalla kuin perinteisessä urheilussa pelaajien on erikoistuttava tiettyyn lajiin sekä pelipaikkaan pärjätäkseen huipputasolla. Kilpailutilanteessa joukkueen on kyettävä löytämään, toteuttamaan ja muokkaamaan pelin edetessä jo entuudestaan harjoiteltuja strategioita päihittääkseen vastapuolen joukkueen, sillä yksilön taidoilla ei lähtökohtaisesti itsessään ratkaista otteluita.¹¹⁴ Johdattamisen teoriassa tällaisia joukkueita, jotka kykenevät saavuttamaan edellä mainittuja ominaisuuksia koordinoitusti kutsutaan korkean suorituskyvyn joukkueiksi (*high performance team*). E-urheilussa pyritään siten vastaavalla tavalla kuin perinteisessä urheilussa maksimaaliseen suorituskykyyn niin yksilö- kuin joukkueetasolla. Erona on ainoastaan virtuaalinen ympäristö, jonka mahdollistaa esimerkiksi pelaajien välisen kommunikaation toteuttamisen huomattavasti tehokkaammin kuin perinteisessä urheilussa.¹¹⁵

Tällä hetkellä ammattipelaajia tai ammattilaisiksi tahtovia on yleisesti ottaen runsaasti tarjolla e-urheilussa, joskin ammattipelaajien tarjonta voi vaihdella huomattavasti eri videopelien välillä. Pelaajien tarjontaan uskotaan vaikuttavan välittömästi etenkin kilpailuekosysteemin terveys, jota ilmentää suuri määrä eri tasoisia kilpailuja. Kyse on junioriurheiluun verrattavasta

olosuhteissa. *Nicholson – Blackburne-Daniell* 2018 [video]. Todettakoon, että kyseisen organisaation Call of Duty -joukkue on nykyisin lakkautettu. Lakkauttamisen syistä ei ole tiedotettu. Vrt. *100 Thieves* 2020 [video], joka ilmentää e-urheilujoukkueiden kehitystä ”mansion” -tyyppisistä ratkaisusta kohti toimistoympäristöä.

¹¹³ Ks. AT.40208 – International Skating Union’s Eligibility rules, Commission Decision of 8.12.2017 (jäljempänä ”ISU”), k. 92 ja 98. Asiasta on nostettu kanne Unionin yleiseen tuomioistuimeen (asia T-93/18) 19.2.2018.

¹¹⁴ Näin on etenkin FPS-peleissä, joissa ottelu koostuu muutamasta kymmenestä lyhyestä erästä (sekä turnausformaattista riippuen useammasta eri kartasta), jolloin joukkueen on kyettävä olemaan ylhäältä ennalta-arvaamaton, mutta toisaalta johdonmukainen suhteessa harjoiteltuihin pelikuvioihin.

¹¹⁵ *Wagner* 2006, s. 3. E-urheilua on myös pidetty uutena ammattitaitona (craft). Wagner huomauttaakin, että ”[tyypillisesti nuoret] who are already very competent in their use of information and communication technology, further train their competencies through playing competitive games, whereas the majority of adults have not yet even taken notice of these developments. This seems to imply that we are currently seeing a social-technological generation gap that is rapidly widening”.

ponnahduslaudasta eli ”path to pro” -edellytyksien riittävästä olemassaolosta¹¹⁶, jota pidetään olennaisena pelaajien toimintaedellytyksiä rakentavana järjestelmätason tekijänä.¹¹⁷

E-urheilun pelaajapuolen edellä mainitun runsaan tarjonnan vuoksi ammattilaiseksi pääseminen on erittäin vaativaa ja aikaa vievää.¹¹⁸ Kysyntä hyvälle pelaajille on tällä hetkellä ennennäkemättömän kovaa ja palkat ovat nousseet erittäin suuriksi, jolloin ammattimainen pelaajaura näyttäytyy lahjakkaille pelaajille entistä houkuttelevampana ja täysin uskottavana uravaihtoehtona.¹¹⁹ Äärimmäisen kilpaillun pelaajien tuotannontekijämarkkinan vuoksi harjoittelun on katsottu menevän helposti äärimmäisyyksiin, joka on johtanut rasiustilojen sekä muiden tekijöiden ohella aikaisen eläköitymisen ilmiöön.¹²⁰ E-urheilua koskevan sääntelyn puutteesta sekä alan nuoruudesta johtuen etenkin nuoret pelaajat voivat kuitenkin asettaa itsensä alttiiksi mielivallalle ja riskeille. Lainsäätäjien olisikin herättävä tältä osin tilanteeseen, sillä e-urheilussa on jo siirrytty harrastetoiminnasta taloudellisesti merkitykselliseen ammattimaiseen toimialaan.¹²¹

2.4 E-urheilu urheilukilpailumarkkinat sekä muut rinnakkaiset markkinat

E-urheilun alan kehityttyä useamman vuosikymmenen vapaassa markkinaympäristössä ja pääosin suojassa ulkopuolisilta vaikutuksilta, e-urheilun markkinoiden logiikka eroaa muusta taloudellisesta toiminnasta omine erityispiirteineen.¹²² Alalla vallinneen tai edelleen pääosin valitsevan vapaan kilpailujärjestämisen myötä markkinat toimivat verkoston omaisesti siten, että e-urheilun markkinoiden arvoketjussa toimii yhteistyössä useita eri sidosryhmiä, jotka luovat omalla toiminnallaan arvoa niin itselleen kuin koko e-urheilun toimialalle.¹²³

¹¹⁶ Monopolisoiduilla urheilukilpailumarkkinoilla pelinkehittäjän toimet kuitenkin haittaavat ruohonjuuritason sekä eliittitason välisen ponnahduslaudat (”path to pro”) muotoutumisprosessia. Tällöin pelin pariin ei välttämättä muodostu alemman tasoista turnausverkostosta, joilla voidaan nähdä olevan oleellinen vaikutus ammattilaiseksi kehittämisessä e-urheilun nykyisessä kehitysvaiheessa. Ks. keskustelusta *Deason* 2018.

¹¹⁷ *Partin* 2019.

¹¹⁸ Ks. urheilijaa koskevista paineista, kilpailuista sekä pelaajien sekä organisaatioiden nopeasta ammatillistumisesta ammattipalaaja devicen tarinan välityksellä: *Pascaluta et al* 2019 [video].

¹¹⁹ Ks. *Hartikainen* 2019a, jossa käsitellään suomalaisen CS:GO -pelaaja Aleksin ”Aleksin” Virolaisen kieltäytymistä rahakkaasta yhdysvaltalaisesta sopimuksesta rakentaakseen eurooppalaista joukkuetta. Virolainen pelaa vaativaa pelin sisäisen johtajan (in-game leader) pelipaikkaa CS:GO:ssa.

¹²⁰ Ks. edellä alaviite 64.

¹²¹ Ks. tarkempi kriittinen analyysi ammattipelaajien työmarkkinoista sekä hallinnollisen elimen (ja regulaation) puuttumisen aiheuttamista ongelmista *Hollist* 2015.

¹²² Ks. *Scholz* 2019, s. 5-7.

¹²³ *Chao* 2017, s. 744. Ks. myös *Scholz* 2019, s. 59, jonka mukaan esimerkiksi e-urheilun kasvun taustalla on ollut historiallisesti etenkin kolmansina osapuolina toimivat turnausjärjestäjät, sillä pelinkehittäjät eivät aluksi tunnustaneet e-urheilun ilmiötä tai siihen liittyviä mahdollisuuksia.

E-urheilun urheilumarkkinat tai e-urheilumarkkinat ovat käsitteellisesti yläkategorioita kahdella tapaa. Ensimmäkin urheilumarkkinat voidaan jakaa useaan pienempään urheilulajikohtaiseen markkinaan.¹²⁴ Urheilulajikohtaiset markkinat on puolestaan jaettavissa pienempiin yksiköihin esimerkiksi maantieteellisesti. Toisaalta on tärkeää tunnistaa, että urheilumarkkinat ovat järjestelmätasoltaan kerrostuneet. Tämä tarkoittaa sitä, että urheilumarkkinat keräävät yläkäsittien omaisesti allensa erilaisia toisiinsa liittäviä markkinoita kuten *urheilukilpailumarkkinat*, *tuotannontekijämarkkinat* sekä *taloudellisten oikeuksien hyödyntämismarkkinat*. Lisäksi esimerkiksi taloudellisten oikeuksien hyödyntämismarkkinat ovat jaettavissa ylä- ja alamarkkinoihin sen mukaan onko kyse kaupallisten oikeuksien hyödyntämisestä asiakasrajapinnassa vai näiden oikeuksien tarjoamisesta hyödyntämisestä kiinnostuneelle osapuolelle.¹²⁵

Markkinoiden liittäisyys ilmenee edellä mainittujen markkinoiden vaihdantasuhteiden päällekkäisyydestä: toimivat urheilukilpailumarkkinat edellyttävät usean eri markkinan saman aikaista toimivuutta. Näin ollen esimerkiksi urheilijoista ja joukkueista koostuvat tuotannontekijämarkkinat eivät toimi asianmukaisesti, mikäli urheilukilpailumarkkinoilla eli järjestämisen markkinoilla on vakava markkinahäiriö. Tällainen markkinoiden toimintaa uhkaava tilanne voisi johtaa esimerkiksi tilanteeseen, jossa turnauksia on ainoastaan hyvin vähän rajatulla maantieteellisellä alueella, jolloin tuotannontekijämarkkinoilla olevien toimijoiden on alettava etsiä muita ansaintamahdollisuuksia.

Näin on tapahtunut esimerkiksi Blizzard Entertainmentin 2016 julkaiseman Overwatch -pelin urheilukilpailumarkkinoilla vuoden 2016-2017 taitteessa, jolloin Overwachia hallinnoinut pelinkehittäjä lopetti LAN¹²⁶-turnauksen järjestämiseen tarvittavan lisenssien myöntämisen turnausjärjestäjille sen julkaistua suunnitelmansa alkaa järjestää itse Pohjois-Amerikkalaista liigamuotoista kilpailusarjaa.¹²⁷ Tästä seurasi noin vuoden mittainen käytännössä turnaukseton ajanjakso ennen kuin Blizzard lopulta käynnisti suunnittelemansa liigan vuonna 2018. Pelin urheilukilpailumarkkinoilla tapahtunut markkinahäiriö johti muun ohella siihen, että merkittävä

¹²⁴ Ks. tarkemmista perusteista etenkin alaluku 4.2.2, jossa määritetään relevantit lajikohtaiset markkinat.

¹²⁵ *Aine* 2016, s. 371.

¹²⁶ Korkeatasoisimmat ja arvostetuimmat e-urheiluturnaukset pelataan käytännössä poikkeuksetta LAN- eli lähiverkkoympäristössä. Lähiverkossa (eli samassa fyysisessä paikassa) pelatessa kaikilla pelaajilla on samat olosuhteet, jolloin pystytään estämään online-pelaamiseen liittyvät ongelmat kuten erilaiset vasteajat. Tämän lisäksi fyysisillä turnauksilla on paljon muitakin etuja, kuten lipputulot, tuotannolliset tekijät sekä mainostajien suurempi mielenkiinto (*Koosau* 2017). Turnausmäärältään suurimmassa pelissä CS:GO:ssa noin 81 %:a kaikista turnauksista järjestetään lähiverkossa. *Esportsearnings* 2019b (jatkuvatäydenteinen listaus Online/LAN -turnausten suhteesta jaettuihin palkintorahoihin).

¹²⁷ *Koosau* 2017. Overwatchin tapauksessa pelin julkaisusta seuranneen puolen vuoden aikana järjestettiin peräti kuusi suuren kokoluokan LAN-turnausta. Vuoden 2017 puolella näitä turnauksia oli enää kaksi, ja nekin saattoivat perustua jo 2016 puolella myönnettyihin lisensseihin.

määrä urheiluorganisaatioita irtisanoi Overwatch-joukkueensa.¹²⁸ Yksi lopettaneista joukkueista oli suomalaisista jäsenistä koostuva Ninjas in Pyjamas, joka perusteli toiminnan lopettamista seuraavasti:

“We entered the Overwatch scene last year just as the game launched, with one of the strongest lineups at the time of entry. --- As time passed we have seen a growing amount of teams release their Overwatch lineups as they assess the future of the game as an esports title. Today we announce that we will be joining the growing list of organizations placing Overwatch as one of the titles to observe but not to be involved in, given the uncertainties of the scene. We remain excited for the prospectus for the upcoming Overwatch League, but are yet to understand the full scope of the opportunity as Blizzard have been cautious in their communication. --- You have been an amazing lineup, and we hope to see you return to Ninjas in Pyjamas when Overwatch matures as an esports title.”¹²⁹

Tapaus ilmentää erinomaisesti urheilukilpailumarkkinoiden häiriöttömän toiminnan merkitystä suhteessa sen liitännäisiin markkinoihin. E-urheilun yhtenä ominaispiirteenä on pelinkehittäjän sisäänrakennettu vahva syväkontrolli koko peliänsä koskevaan urheilumarkkinaan, jonka myötä se kykenee – mutta ei välttämättä näin toimi – edellä esitetyn tavoin käytännössä monopolisoimaan pelinsä urheilukilpailumarkkinat yksinkertaisin toimenpitein, kuten lisensointikäytäntöään muuttamalla.¹³⁰ Tällaisilla yksinkertaisilla toimenpiteillä voi puolestaan olla erittäin merkittäviä heijastevaikutuksia e-urheilun liitännäisiin markkinoihin ja siten muihin e-urheilun sidosryhmiin. Esimerkiksi tuotannontekijämarkkinoilla ammattilaisista pelaajista koostuvaa joukkuetta on kallista ylläpitää, mikäli peliä hallitsevan omistajan markkinakäyttäytymisen vuoksi kilpailutoimintaa eli joukkueiden, pelaajien, turnausten järjestäjien ja ohjelmistontuottajien tarvitsemaa *toiminnan kannalta välttämätöntä tuotannontekijää* ei ole enää riittävästi saatavilla.

E-urheilussa turnausten järjestäjien toimintaedellytykset ovat osoittautuneet urheilukilpailumarkkinoiden toiminnan kannalta tärkeäksi¹³¹: kun urheilumarkkinoiden ytimen katsotaan rakentuvan kilpailutoiminnasta, urheilumarkkinoilla toimivien sidosryhmien harjoittama taloudellinen toiminta liittyy kiinteällä tavalla kilpailemiseen. Kilpaileminen kulminoituu puolestaan erinäisiin kilpailu- ja ottelutapahtumiin sekä näiden tapahtumien *järjestämiseen*. Urheilukilpailumarkkinoilla ja kilpailujen järjestämisellä on siten välitön vaikutus urheilukilpailujen sujuvuuden sekä markkinoiden toiminnan toteutumisessa.¹³² Esimerkiksi pelinkehittäjän asemassa toimiva Valve noudattaa liberaalia lisensointipolitiikkaa, jonka myötä sen hallinnoimien pelien

¹²⁸ Beck 2017.

¹²⁹ Berc 2017 (Ninjas in Pyjamas -organisaation tiedote). Tiedotteen mukaan NiP tulee panostamaan Overwatchin sijasta sen CS:GO sekä League of Legends -joukkueisiin.

¹³⁰ Ks. konkreettisenä esimerkkinä Wilkinson 2017.

¹³¹ Scholz 2019, s. 59-61.

¹³² Aine 2016, s. 371.

Counter-Strike: Global Offensiven (CS:GO) ja DOTA 2:n urheilukilpailumarkkinat ovat selvästi kaksi suurinta ja vakainta peliä amatööristen turnausmäärien, rekisteröityjen pelaaja-amattilaisten sekä niissä jaettujen palkintorahojen osalta.¹³³

Turnauksen mahdollistava lisenssi näyttyy e-urheilun urheilukilpailumarkkinoille ominaisena *ylimääräisenä tuotannontekijänä* verrattuna perinteisen urheilun urheilijoista ja joukkueista koostuvaan tuotannontekijämarkkinaan. Kyse on e-urheilun pelaajien ja turnauslisenssien hankintatoimen markkinoista.¹³⁴ Pelinkehittäjällä on turnauslisenssien muodostamaan tuotannontekijämarkkinaan monopoliasema, sillä tietyn tarkastelun kohteena olevan pelin suhteen ei ole muita toimijoita, joilta lisenssin voisi saada.

Taloudellisena oikeutena nähtävän turnauslisenssin saaminen on nähtävä ikään kuin kilpailun esivaiheena ja kilpailun toteutumisen ehdottomana edellytyksenä: ainoastaan lisenssioikeuksien saamisen toteutuessa voi syntyä perinteisen urheilun tarkoittamalla tavalla taloudellisia oikeuksia. Siten turnauslisenssit tulee hahmottaa osana urheilun ydinaluetta. Kyse on asiallisesti ottaen e-urheilun erityispiirteistä johtuvasta taloudellisten oikeuksien etukäteishyödyntämismarkkinoista, joka näyttyy urheilukilpailumarkkinoiden toteutumisen suhteen urheilun sisäisenä tuotannontekijämarkkinana. Tämä eroaa perinteisen urheilun parissa totutusta, jossa taloudellisten oikeuksien hyödyntämismarkkinat ovat katsottu lähtökohtaisesti kuuluvan urheilumarkkinoiden ulkoiseen ulottuvuuteen, sillä tällaiset urheilun ulkoreunalla olevat taloudelliset oikeudet kohdistuvat ensi sijassa muihin kuin urheilutoimintaa harjoittaviin toimijoihin.¹³⁵

Lopuksi on todettava, että e-urheilu on synnyttänyt suuret, videopeleistä erilliset, markkinat ympärilleen. Tällöin on tunnistettava, että pelinkehittäjä ei ole e-urheilun urheilukilpailumarkkinoiden ekosysteemissä ainoa liiketoimintaa harjoittava taho. Esimerkiksi turnausten järjestäjille kilpailun järjestäminen on itsessään liiketoimintaa ja pelaajille, valmentajille, tuomareille sekä muille liitännäisille henkilöille työpaikka, ammatti tai elinkeino. Objektiiivisesti arvioituna pelinkehittäjä tai perinteisen urheilun lajiliitto ei voi ummistaa silmiään siltä, että sen liiketoiminta synnyttää riippuvaisuussuhteessa olevia johdannaisia urheilun sisäisiä markkinoita, kuten pelaajamarkkinat tai kilpailun järjestämisen markkinat.

¹³³ Ks. turnausmäärien ja palkintopottien listaus: *Esportearnings* 2019a (jatkuvatäydenteinen listaus suurimpien turnausten palkintopoteista). Yhtenä syynä miksi Suomessa nähtiin keväällä 2019 liigamuotoinen Telia Championship Series -formaatti, on se, että Valve antaa kolmansien osapuolien järjestää suhteellisen vapaasti e-urheilukilpailuita. Blum 2016.

¹³⁴ Ks. perinteisen urheilun osalta Aine 2016, s. 371.

¹³⁵ Aine 2016, s. 150-151. Markkinoiden ja tarvittavien lisenssien sijoittaminen urheiluoikeuden peittämälle alueelle auttaa yhteensovittamaan urheiluoikeuden ja immateriaalioikeuden välistä jännitettä luvussa 4 tehtävässä kilpailuoikeudellisessa arvioinnissa.

2.5 Keskitetty ja hajautettu malli pelinkehittäjän markkinakäyttämisen kuvaajana

“Based on the unique environment in every eSports title, the business model network could differ slightly. For example, the role of the game developer in Overwatch is exceptionally dominant, but the part of the game developer in Counter-Strike is not dominant at all.”¹³⁶

2.5.1 Taustaa

Pelinkehittäjän syväkontrolli mahdollistaa urheilukilpailumarkkinoiden rakenteen muovaamisen pelinkehittäjän haluamalla tavalla.¹³⁷ Vaikka pelinkehittäjien toimintamalleja on varmasti yhtä monta kuin pelinkehittäjiä itseään, on pelinkehittäjien erilaisia käyttäytymismalleja mahdollista systematisoida pääpiirteittäin.¹³⁸

Systematisoinnin lähtökohtana voidaan pitää sitä, että niin e-urheilun kuin perinteisen urheilun urheilukilpailumarkkinoita voidaan pitää rakenteeltaan hyvin keskittyneinä.¹³⁹ Keskittyminen on looginen seuraus urheilun perusluonteesta, jonka mukaan urheilussa on tarve löytää ainoastaan yksi mestari tai voittaja. Tällöin markkinoiden keskittyminen on voi olla urheilullisesti perusteltua, ja näin lajiliittojen toimia on usein perusteltukin.¹⁴⁰

E-urheilun urheilukilpailumarkkinat voivat keskittyä huomattavasti voimakkaammin kuin perinteisessä urheilussa pelinkehittäjän hallinnollisesta omistajuudesta kumpuavan valta-aseman johdosta.¹⁴¹ Yksinkertaistettuna pelinkehittäjä voi toimia e-urheilun urheilukilpailumarkkinoilla kahden toisiinsa nähden vastakkaisen strategian mukaisesti siten, että markkinalla on joko: (i) useita itsenäisiä turnauksen järjestäjiä, jotka lisensoivat järjestämiseen tarvittavat immateriaalioikeudet pelin oikeudenomistajalta pystyäkseen tuottamaan ja jakelemaan kuluttajille

¹³⁶ Scholz 2019, s. 120.

¹³⁷ Ks. Blum 2016 pelinkehittäjän roolista urheilukilpailumarkkinan rakenteen muodostumisen kannalta. Toimialan sidosryhmien kanssa työskennellyt kirjoittaja kertoo hallitsevan omistajan avoimuuteen liittyvistä ongelmista kuten oikeusturvakeinojen puutteesta sekä tahallisuudesta *tappiollisuuden näyttämisestä* (kaksisuuntaisella markkinalla) neuvotteluaseman parantamiseksi.

¹³⁸ Ks. tarkemmin erilaisista pelinkehittäjien strategioista Scholz 2019, s. 51. Scholz on esittänyt suurimpien e-urheilulajien pelinkehittäjien markkinakäyttämisen janalla, jonka toista päätä ilmentää keskitetty ja toista hajautettu malli.

¹³⁹ Aine 2016, s. 189.

¹⁴⁰ Aine 2016, s. 373.

¹⁴¹ Huomattavasta markkinoiden keskittymispotentiaalista huolimatta on todettava, että kuten edellä kilpailunjärjestäjiä koskevasta alaluvusta 2.3.3 ilmenee, turnauksenjärjestäjien ja pelikehittäjien yhteistoimintaan perustuvaa mallia eli hajautettua mallia voidaan edelleenkin pitää lähtökohtana markkinoiden rakenteellisessa tarkastelussa.

haluamaansa sisältöä (”hajautettu malli”) tai (ii) vaihtoehtoisesti pelin oikeudenomistaja ottaa itse ainoana toimijana vastattavakseen turnausten järjestämisen (”keskitetty malli”).¹⁴²

2.5.2 Hajautettu malli

E-urheilun *hajautetussa mallissa* urheilukilpailujen järjestämisen markkinat ovat tyypillisesti luonteeltaan avoimet. Esimerkiksi Valven CS:GO -pelin suhteen turnauksien järjestäminen on lähtökohtaisesti kaikkien siitä kiinnostuneiden mahdollisuus. Vaikka CS:GO -turnauksen järjestämiseen tarvitaan lisenssi, Valve myöntää lähtökotaisesti tällaisen turnaukseen tarvittavan lisenssin ilmaiseksi.¹⁴³

Valve ei järjestä itse lainkaan CS:GO -pelinsä e-urheilukilpailuja. Se kuitenkin tukee pelinsä e-urheilua hallinnoijan ja sponsorin ominaisuudessa. Hallinnoijan ominaisuudessa se muun muassa huolehtii markkinan toimivuudesta asettamalla tekijänoikeutensa turvin rajoja turnausten järjestäjille. Lisäksi Valve tukee e-urheilukilpailumarkkinoita rahoittamalla kaksi kertaa vuodessa järjestettävää Major-turnauksen miljoonaluokan palkintopottia. Tämän lisäksi se tukee välillisesti e-urheilukilpailumarkkinoita maksamalla pelaajille ja joukkueille osuuden turnaukseen liittyvistä virtuaalisien tavaroiden myynneistä. Esimerkiksi Berliinin 2019 Major -turnauksen yhteydessä joukkueille ja ammattipelaajille maksettiin rojalteja yli 11 miljoonan dollarin edestä.¹⁴⁴

Toisin sanoen, hajautetun mallin mukaisesti toimiva pelinkehittäjä Valve on omaksunut lähtökohdaksi avoimen ja kilpailuun perustuvan terveen kilpailuekosysteemin turvaamisen pelinsä e-urheilumarkkinoilla:

”We make it free to get a license to operate a CSGO tournament because we want to get out of the way of third parties creating value for our customers. Often that value comes from experimentation – tournament operators experiment with presentation, technology, formats, locations, etc. We support experiments that are scoped large enough to identify new and interesting opportunities, but not so large that if they fail it would be hard for the ecosystem to recover. - - - Recently

¹⁴² Kyseiset mallit ovat toistensa vastakohtia, ja suurin osa pelinkehittäjistä sijoittunee jonnekin kahden ääripään välimaastoon. Tässä tutkielmassa käsitellään lähtökohtaisesti näiden kahden ääripään vaikutuksia e-urheilun urheilukilpailumarkkinoihin kilpailuoikeudellisen arvioinnin terävöittämiseksi. Ks. etenkin välimaastoon sijoittuvista strategioista. *Scholz* 2019, s. 49-58.

¹⁴³ VALVE 2019a. Lisäksi turnauslisenssi ei aseta rajoituksia turnauksen rahoitukselle, sponsoreille tai jaettaville palkintosummille: VALVE 2019b (turnauslisenssi). Vrt. BLIZZARD 2019 (turnauslisenssi), joka estää muun muassa pääsymaksujen perimisen ja rajoittaa rahoituksen sekä palkintorahojen saannin 10 000 euroon. Kyseisiä lisenssiehtoja on käsitelty laajemmin määräävän markkina-aseman soveltamisen yhteydessä alaluvussa 4.3.2.

¹⁴⁴ VALVE 2019a. Valven DOTA 2 -videopelissä *palkintopotti* on rahoitettu vastaavalla tavalla joukkorahoitukselle tyypilliseen tapaan, jolloin palkintopotit ovat nousseet kymmeneen miljooniin dollariin. Mikrotransaktiot koostuvat virtuaalisista vapaaehtoisista lipputulosta, CS:GO:ssa joukkueiden ja pelaajien tarroista sekä yllätyslaatikoista, joista voi saada muun muassa aseskinejä em. tarroilla varusteltuina. Valven peleissä virtuaalisilla tavaroilla on jälkimarkkinat, jolloin esineillä on rahallista arvoa ja siten arvonnousupotentiaalia sijoituskohteena.

there have been steps toward a broad form of exclusivity where teams who compete in a particular event are restricted from attending another operator's events. This form of team exclusivity is an experiment that could cause long-term damage. In addition to preventing other operators from competing, exclusivity prevents other events from keeping the CSGO ecosystem functioning if an individual event fails. *At this time we are not interested in providing licenses for events that restrict participating teams from attending other events*".¹⁴⁵

Kyseinen blogipostaus on vastine kehitykseen, jossa ekosysteemissä toimivat turnauksenjärjestäjät ovat alkaneet suunnittelemaan erilaisiin yksinoikeusjärjestelyihin perustuvien franchise-liigojen kehittämistä.¹⁴⁶ Poikkeuksellisella ohjeistuksellaan Valve haluaa välttää keskittyneen e-urheilukilpailumarkkinan kuplautumisen, josta sillä on kokemusta vuosilta 2007-2008, jolloin tapahtui laajasti tunnetun Championship Gaming Series (CGS) -kuplan puhkeaminen.

CGS -kuplassa oli kyse tiivistetysti yhden toimijan liian suuresta markkinaosuudesta Counter-Striken urheilukilpailumarkkinoilla, jolloin tällaisen asemaltaan ylivertaisen toimijan kaatuminen johti käytännössä *Counter-Striken silloisen ammattilais ekosysteemin tuhoutumiseen Pohjois-Amerikassa lähes vuosikymmeneksi*.¹⁴⁷ CGS:llä oli nimittäin aikaansa nähden ennennäkemättömän suuri 50 miljoonan dollarin budjetti viiden kilpailukauden järjestämistä varten. Rahoituksensa turvin CGS kykeni ensimmäisenä toimijana tuomaan ammattimaisille pelaajille taloudellista turvaa kuukausipalkan muodossa seuraavalle puolelle vuosikymmenelle, jonka vuoksi pelaajakunta teki siirtymän CS: Sourceen sen edeltäjästä CS 1.6:sta¹⁴⁸. CGS:n kiellettyä pelaajien osallistumisen kilpailijoiden turnauksiin, poistuivat CS: Sourceen markkinoilta muun muassa ylivoimaisen rahoitusaseman myötä muut ammattimaiset turnauskonseptit.

CGS:n konsepti vastasi pitkälle jäljempänä tarkemmin kuvattavia Blizzardin ja Riot:n keskitehtyn mallin mukaisia franchisepyrkimyksiä, kuitenkin sillä erotuksella, että CGS:n suuri markkina-asema ei johtunut videopelin immateriaalioikeuksien hallinnasta vaan alan kehitysasteeseen verrattuna ylivoimaisen hyvästä rahoitusasemasta.¹⁴⁹ Kun CGS lopulta meni konkurssiin kysyntään liittyvien ongelmien vuoksi, Pohjois-Amerikassa ei ollut enää lainkaan muuta CS: Sourceen keskittyntä ammattimaista kilpailuekosysteemiä. CGS:n eksklusiivisuutta onkin pidetty yhtenä suurimpana tekijänä Pohjois-Amerikan Counter-Strike -ekosysteemin romahtamiseen, minkä vuoksi Pohjois-Amerikan Counter Strike -ekosysteemi ei ole pystynyt tuottamaan

¹⁴⁵ VALVE 2019a.

¹⁴⁶ Patterson 2019.

¹⁴⁷ Jabzilla 2016.

¹⁴⁸ Counter-Strike on merkittävistä e-urheilupeleistä vanhin. Counter-Strike ei ole kuitenkaan ollut sama peli vuodesta 1998 lähtien, vaan siitä on tehty useita eri versioita, joista e-urheilun kannalta tärkeimpiä ovat CS: 1.6 (2003), CS: Source (2004) sekä CS:GO (2012). Etenkin CS: 1.6 ja CS: Source jakoivat pelaajakunnan kahteen leiriin, osan siirtyttyä pelaamaan Sourcea ja osan jäädessä pelaamaan sen edeltäjää. Scholz 2019, s. 131-132. Ks. yksityiskohteisemmin Counter-striken evoluutiosta kohti CS:GO:ta Jolie 2012.

¹⁴⁹ Scholz 2019, s. 108.

menestyksestä joukkuetta vasta kuin noin vuosikymmen myöhemmin.¹⁵⁰ CGS toimii oivallisenä esimerkkinä urheilukilpailumarkkinoiden liiallisen keskittymisen aiheuttamista riskeistä, vaikkakin pelinkehittäjällä on videopelien ylämarkkinoiden tulovirrasta johtuen huomattavasti parempi rahoitusasema, kuin CGS:n kaltaisella kolmannella turnauksenjärjestäjällä.

Valven hajautettu järjestelmä suhteessa sen omistamaan ohjelmistotuotteeseen on johtanut muualla ennennäkemättömiin innovaatioihin etenkin edellä luvussa 2.3.4 lyhyesti mainittujen ”path to pro” -edellytysten suhteen. Counter-Striken urheilukilpailumarkkinoilla on nimittäin virallisten turnausten lisäksi kolmansien osapuolien perustamia online-tyyppisiä liiga- ja kilpailualustoja kuten FACEIT tai ESEA, joissa pelataan miljoonia otteluita kuukausittain. Kyse on niin sanotusta PUG (”Pick up Game”) -pelaamisesta, jossa kolmas osapuoli luo pelaajille koodaus- tai huijarivapaan ympäristön.¹⁵¹ Alustalla on oma pelaajan taitotasoa mittaava ranking-systeemi, jonka myötä alustalla on helppo löytää saman tasoista peliseuraa myös niissä tilanteissa, joissa pelaajan taitotaso ylittää huomattavasti videopelin natiivin ranking-systeemin ylimmän tason. Kyseisenlaisia alustoja pidetään erittäin tärkeänä (puhumattakaan LAN-turnauksien saatavuudesta)¹⁵² pelaajien kehittymisen, ja etenkin uusien lahjakkaiden pelaajien löytämisen¹⁵³ kannalta, sillä e-urheilussa ei ole vielä kehittynyt kunnollisia pelaajien kehittämis- ja kasvatusjärjestelmiä.¹⁵⁴

Tämän on mahdollistanut Valven tarjoama pääsy pelin koodiin, jota kolmannet osapuolet voivat hyödyntää oman ohjelmiston yhteensopivuuden saavuttamiseksi. Toisin sanoen, turnausten tai urheilullista kilpailua edistävien järjestelmien luominen ei onnistu, mikäli pelinkehittäjä ei suostu toimittamaan lisenssin lisäksi tarvittavia turnauspelaamiseen soveltuvia työkaluja (*game client*). Esimerkiksi jäljempänä tarkemmin käsiteltävän keskitetyn mallin mukaisesti toimiva Blizzard ei päästä kolmansia osapuolia turnausohjelmistonsa koodiin, vaan pitää sitä yrityssalaisuutena. Tällainen avoimuuden puute johtaa siihen, että kolmansien osapuolien on mahdotonta kehittää alustaan uusia innovaatioita, joita tarvitaan esimerkiksi FPL:n tai ESEA:n kaltaisten kasvatusalustojen syntymiseen.¹⁵⁵

¹⁵⁰ *Jabzilla* 2016. Ks. myös *Rosen et al* 2019 [video]: ”How the CGS Disaster Almost Destroyed Esports in NA”.

¹⁵¹ Ks. asiasta käytyä keskustelua esimerkiksi *ピンキ* 2018.

¹⁵² Ks. *Świerzy* 2019.

¹⁵³ PUG-alustat ovat mahdollistaneet joidenkin pelaajien nousun jopa suoraan Tier 1 -tason joukkueeseen alempien taitotasojen joukkueet ohittaen: *Newman – Burnham* 2018 [video]: ”FACEIT London Major 2018 – Player Profiles – Ropz – Mousesports”.

¹⁵⁴ *Deason* 2018.

¹⁵⁵ *Partin* 2019. *Schmidt* huomauttaa haastattelussa, että Overwatchin suhteen ulkopuolisilla toimijoilla ei vain yksinkertaisesti ole pääsyä niihin työkaluihin, joilla voitaisiin luoda ammattilaiseksi tavoitteleville parempia ja kiinnostavampia alustoja kehitymiselle.

2.5.3 Keskitetty malli

E-urheilun *keskitetyssä mallissa* pelinkehittäjä pyrkii hallitsemaan kaikkea peliinsä liittyvää toimintaa. Tämän vuoksi edellä esitettyjä hajautetun mallin tehokkuushyötyjä, kuten monipuolista turnausekosysteemiä ja kolmansien kehittämiä innovaatiota ei nähdä samassa laajuudessaan keskitetyllä e-urheilukilpailumarkkinalla. Keskitetyn mallin mukaisesta strategiasta voidaan käyttää esimerkkinä Blizzardia ja etenkin sen Overwatch -peliä. Blizzard järjestää Valvesta poikkeavalla tavalla lähtökohtaisesti kaiken peliänsä koskevan kilpailutoiminnan sen integroiduttua vuonna 2018 vertikaalisesti urheilukilpailujen järjestämisen markkinalle.¹⁵⁶

Keskitetyn mallin mukainen urheilukilpailumarkkina poikkeaa perinteisestä e-urheilun urheilukilpailumarkkinan järjestäytymistavasta, jolle on ominaista avoin ja alueellinen turnausekosysteemi. Overwatchia pelataan suljetussa kaupunkiperusteisessa (*geolocked*) franchise-liigassa, jonka malli vastaa pitkälti Pohjois-Amerikkalaisia suljettuja perinteisen urheilun urheiluliigoja.¹⁵⁷ Ylimpänä sarjatasona pelattava Overwatch League (jäljempänä myös ”OWL” tai ”Overwatch -liiga”) on keskittynyt Pohjois-Amerikkaan. OWL:n kahdestakymmenestä joukkueesta peräti yksitoista on Yhdysvalloista, kaksi Kanadasta, neljä Kiinasta, sekä yksi Etelä-Koreasta, Ranskasta ja Englannista.¹⁵⁸

OWL:n ensimmäiset 12 liigapaikkaa myytiin arviolta noin 20 miljoonalla dollarin yksikköhintaan. Erinäisten lähteiden mukaan tämän jälkeen myydyt liigalisenssit puolestaan on myyty 30-60 miljoonan dollarin kappalehintaan. Blizzard on siten tehnyt liigapaikkojen myynnistä jo lähes miljardiluokan bisneksen.¹⁵⁹ Blizzardin struktuurin keskiössä on eliittipelaajista koostuva OWL sekä vastaavilla markkina-alueilla toimivat ”Contenders” -liigat.¹⁶⁰

Keskitetyn mallin mukainen urheilukilpailumarkkina päättyy olemaan helposti elitistinen.¹⁶¹ Vaikka Blizzard on perustanut kolmen eri taitotason kilpailusarjat, eivät kilpailutoiminnan

¹⁵⁶ Scholz 2019, s. 51 ja 60. Ks. myös Clinton – Thiery 2018.

¹⁵⁷ Świerzy 2019.

¹⁵⁸ Overwatch league teams 2019.

¹⁵⁹ Rogers 2019. Ks. myös Hartikainen 2019b.

¹⁶⁰ Euroopan Contenderssissä lisättiin online-pelaamisen osuutta sekä poistettiin kauden päätöstahtumana toiminut LAN-finaali. Lisäksi Blizzard on kertonut tukevansa etenkin hyviä joukkueita, joka on erikoista urheilukilpailujen reiluusperiaatteen näkökulmasta. Tämä on johtanut huolen heikommin pärjäävien joukkueiden sponsoriin vetäytymisestä: “*We have zero future under the rumored changes,*” Second Wind, a North American Contenders team, coach Thomas Mok told Dot Esports yesterday following initial reports of Contenders changes. “*All effort instantly switches from trying to make play-offs to showcasing out players so that at least they have a future*”. Carpenter 2018.

¹⁶¹ Koosau 2017. Blizzard ei ole antanut kolmansille osapuolille mahdollisuutta järjestää LAN-turnauksia sen jälkeen, kun Overwatch -liigan konsepti julkaistiin. Tätä ennen pelin suosiota nostatti puolen vuoden aikana järjestetyt kahdeksan suurta turnausta.

kokonaismäärät yllä lähellekään hajautetun mallin määriä. Turnausten niukkuus on johtanut pelaajien ammattilaistumiseen liittyviin ongelmiin, sillä pelaajilla ei ole tarpeeksi turnauksia kehittyäkseen ja tullakseen huomioiduksi pelaajamarkkinoilla. Tästä ongelmasta kertoo muun muassa joukkueita koskevat stabiiliteettiongelmat. Mikäli joukkue ei pääse avoimesta divisioonasta Contenderssiin, seuraa siitä usein koko joukkueen vaihtaminen tai toiminnan loppuminen.¹⁶² Taloudellinen pärjääminen on alemmissa divisioonissa kovilla, sillä Blizzardin strategiaan ei ole kuulunut alempien sarjatasojen riittävä tukeminen tai edes pelien mainostaminen valmiista kanavista huolimatta.¹⁶³

Edellä esitetyistä ongelmista on johdettavissa keskittyneen mallin tuotannontekijämarkkinoiden *suurempi riippuvuus* pelinkehittäjästä. Urheilijat ja joukkueet näyttävät olevan täysin riippuvaisia keskitetyn mallin mukaisesti toimivan pelinkehittäjän antamasta panoksesta urheilukilpailumarkkinoilla, sillä ammattiuurheilijat ja joukkueet voivat tarjota palvelujansa ainoastaan yhden järjestäjätahon käytettäväksi.¹⁶⁴ Myös huipputason liigan suosiminen voi kohtua tuotannontekijämarkkinoilla toimivien pelaajien välilliseksi tai välittömäksi kohtaloksi, sillä esimerkiksi Blizzard kykenee rajoittamaan joukkueiden ja pelaajien ansaintamahdollisuuksia muun muassa estämällä joukkueiden oman brändin käytön endeemisen uuden identiteetin vaatimuksella sekä kieltämällä joukkueita myymästä itse fanituotteitansa.¹⁶⁵

Urheilukilpailumarkkinoiden tarjontaa manipuloimalla sarjapaikoista ollaan valmiita maksamaan useita kymmeniä miljoonia dollareita, kun sen sijaan hajautetussa mallissa turnauspaikat eivät ole ostettavissa niiden perustuessa joukkueen suoriutumiseen kilpailuissa. Franchise-liigat mahdollistavat liigaan liigan menestyksestä johtuvien riskien siirtämisen joukkueille ja lopulta sijoittajille. On epäselvää, milloin franchise -tyyppiset liigat alkavat tuottamaan, sillä on vahvoja viitteitä siitä, että olemassa olevien franchise -liigojen toiminta olisi ainakin vielä tois-taiseksi tappiollista siihen osallistuville osapuolille.¹⁶⁶ Tällöin riskiksi muodostuu se, että kilpailutoimintaa käydään tosiasiallisesti pelinkehittäjän lukuun sijoittajien ja markkinan kustannuksella.¹⁶⁷

¹⁶² Świerzy 2019. Esimerkiksi Euroopan Contenderssissa pelkästään kahdessa joukkueessa tehtiin yli 11 kokoonpanomuutosta kauden aikana.

¹⁶³ *Ibid.* Ks. esimerkiksi Oyer 2019 [Twiitti].

¹⁶⁴ AT.40208 (ISU), k. 92.

¹⁶⁵ Välillinen vaikutus voisi olla esimerkiksi se, että joukkueen voi olla vaikea houkutella toimintansa turvaavaa rahoitusta sponsoreilta, mikäli alemman tason liigoja kohtaan ei ole tarpeeksi kiinnostusta kuluttajapuolella. Tämä ongelma on tosin sanottu olevan myös pääsarjatasolla eli itse OWL:ssa. Ks. OWL:n seuraajamäärien kasvun ty-rehtymisestä sekä siitä seuraavista implikaatioista. Solley 2019.

¹⁶⁶ Ks. alaviite 137.

¹⁶⁷ Scholz 2019, s. 141. Ks. myös LI 2018, jonka mukaisesti fanchise-joukkueita on myynissä jo ensimmäisen Riot:n NA LCS -kauden jälkeen.

Tarjonnan rajoittamisen johdosta katsojamääriltään suhteellisen pieneen e-urheiluliigaan osallistumisesta on vaadittu arvioilta 20-60 miljoonan dollaria, joka muodostuu käytännössä suurimmalle osalle organisaatioista liian suureksi ja riskipitoiseksi sijoitukseksi.¹⁶⁸ Toisin sanoen, Blizzardin suljettu urheilukilpailumarkkina ei mahdollista uuden kyvykkään joukkueen noususta osaksi tasokkainta liigaa, jonka on katsottu vaikuttavan negatiivisesti urheilulle tärkeiden narratiivien tai tuhkimotarinoiden muodostumiseen.¹⁶⁹

E-urheilun historiassa liian keskittynyt markkinarakenne on johtanut historiallisesti konseptin kaatumisen jälkeen ammattiekosysteemien romuttumiseen ja massamaiseen lopettamiseen, sillä dominantti toimija on kyennyt syrjäyttämään kehittyvillä markkinoilla muut toimijat, joille epäonnistumisen jälkeisessä tilassa pelaajat voisivat tarjota palveluitaan.¹⁷⁰ Esimerkiksi *Scholz* suhtautuu varauksella tällaisiin Blizzardin kaltaisiin keskitettyihin urheilukilpailumarkkinoihin, sillä tällainen markkina ei ole luonteeltaan dynaaminen tai innovatiivinen, vaikka se siltä pyrkii näyttämäänkin. Ei ole olemassa yksinkertaisesti viitteitä siitä, että keskitetyn mallin mukainen markkina olisi hajautettua vastinettaan tehokkaampi, vaikka näin markkinointimateriaaleissa väitettäisiinkin.¹⁷¹

Urheilutoiminnan järjestämistä koskevaa tarjonnan keskittämistä perustellaan stabiliteetilla ja staattisuudella, joka ei kuvasta lainkaan volatiilia videopelien markkinaa. Franchisen perustaminen sellaiselle staattisuutta kuvastavalle oletukselle, että jokin tietty peli kestäisi aikaa ja tuottaisi arvoa pitkällä aikavälillä on *Scholzin* mielestä vaarallista. Keskitetyn mallin mukaiset pyrkimykset vaikuttavatkin lähinnä pelinkehittäjän lyhyen aikajänteen strategialta monetisoida pelinsä mahdollisimman tehokkaasti ennen siirtymistä seuraavaan.¹⁷²

Hajautetun mallin etuna voidaan nähdä etenkin se, että itsenäisten kilpailunjärjestäjien on kilpailtava keskenään saadakseen pääsyn pelinkehittäjän immateriaalioikeuksiin, jotka mahdollistavat e-urheilusisällön tuottamisen. Tällöin myös pelinkehittäjien on kilpailtava keskenään parhaiden itsenäisten turnaustenjärjestäjien tuotanto- ja hallinnointikyvyistä. Keskitetyssä mallissa sen sijaan tällainen kilpailu on eliminoitu pelinkehittäjän järjestäessä itse kaikki peliin liittyvät turnaukset.¹⁷³ Keskitetty malli johtaa kilpailutapahtumien määrän laskuun niiden keskittyessä

¹⁶⁸ Etenkin Blizzardin tapauksessa, jonka tiedottamisessa on nähty olevan paljon puutteita. Esimerkiksi kaikkien 20 joukkueen rahoituksen kannalta tärkeiden fanituotteiden myynti ja organisointi keskitettiin lupauksista huolimatta joukkueiden itsensä sijaan liigaan nähden kolmannelle organisaatiolle Fanatic:lle. Kaikki joukkueet ovat sittemmin sulkeneet omat verkkokaappansa. Świerzy 2019.

¹⁶⁹ *Stern* 2019.

¹⁷⁰ *Jabzilla* 2016. Ks. myös *Rosen et al* 2019 [video]: "How the CGS Disaster Almost Destroyed Esports in NA".

¹⁷¹ *Scholz* 2019, s. 139.

¹⁷² *Ibid.*

¹⁷³ *Miroff* 2019, s. 184.

suurille markkina-alueille sekä leimallisesti pääosin ainoastaan yhdelle tai kahdelle taitotasolle.¹⁷⁴ Keskittyneisyydestä huolimatta myöskään yksittäisten kilpailutapahtumien kokoluokka ja katsojamäärä ei näytä yltävän hajautetun mallin kilpailutapahtumiin.¹⁷⁵

3 E-URHEILU JA KILPAILUOIKEUS

3.1 Eurooppalainen kilpailuoikeuden doktriini

3.1.1 Doktriinin tausta ja tarkoitus

Euroopan unionin (jäljempänä myös ”EU”) sisämarkkinoilla palveluiden ja hyödykkeiden tuotantoon liittyvät kysymykset ovat lähtökohtaisesti alistettu vapaan kilpailumekanismin itsensä ratkaistavaksi, sillä riittävän vapaan ja toimivan kilpailun nähdään johtavan tuotantopanosten tehokkaaseen kohdentumiseen. Vapaat markkinat ovat kuitenkin ainoastaan lähtökohta, sillä itseohjautuvalla markkinataloudella on omat rajoituksensa. Täysin vapaa ja sääntelemätön markkina on erityisen altis väärinkäytöksille. Väärinkäytökset johtavat päinvastaiseen lopputulemaan mitä vapaudella tavoitellaan: kilpailun vääristymisestä aiheutuviin tehokkuustappioihin eli resurssihukkaan. Kilpailulainsäädännön tehtävä onkin minimoida näiden väärinkäytösten hyvinvointia ja edistystä heikentävä vaikutus *toimivaa* kilpailua edistämällä.¹⁷⁶

Edellä mainittu näkökulma heijastelee niin sanottua ordoliberaalia katsantokantaa, joka korostaa oikeudellisen sääntelyn välttämättömyyttä markkinoiden tehokkaan toiminnan kannalta. Tällöin sääntelyn tavoitteena nähdään kilpailullisen markkinarakenteen ylläpitäminen.¹⁷⁷ Toimivan kilpaillun markkinan yhdeksi olennaispiirteeksi voidaan katsoa usean toimijan läsnäolo markkinoilla, joka on omiaan edistämään yksilön valinnanvapautta ja siten välillisesti markkinoiden toimintaa. Tällainen ajatus on hyvin lähellä suorituskilpailun käsitettä, jolloin yrityksen tai yksilön menestys markkinoilla perustuu sen orgaaniseen suorituskyykyyn eikä keinotekoiseen taloudellisen tai muun aseman väärinkäyttöön.¹⁷⁸

¹⁷⁴ Turnaustarjontaa voi tarkastella molempien pelien osalta <<https://liquipedia.net/>> -sivustolta. Turnausmääriin liittyvää kokonaiskuvaa voi tarkastella osoitteesta <<https://www.esportsearnings.com/tournaments>> (*Esportsearnings* 2019a).

¹⁷⁵ Ks. esim. *Esportsearnings* 2019a.

¹⁷⁶ *Kuoppamäki* 2018, s. 2 ja 112. Ks. lisää kilpailumekanismin toimivuudesta ja kilpailun merkityksen kolmesta ulottuvuudesta: *Aine* 2016, s. 14-15.

¹⁷⁷ *Aine* 2016, s. 289.

¹⁷⁸ *Aine* 2016, 69-70 ja 289.

Markkinoiden toimivuutta koskevassa kilpailuoikeudellisessa arvioinnissa on olennaista, että tarkasteltavana olevien markkinoiden kilpailu on *kokonaisuudessaan toimivaa*. Tällöin ei riitä, että kilpailu on vain oikeudellisesti tai teoreettisesti mahdollista, vaan että markkinoilla toimivat yritykset kilpailevat tosiasiaa keskenään. Kilpailun tulisi olemassaolonsa lisäksi toimia tehokkaasti siten, että kilpailumekanismi edesauttaa talouden tehokkuutta ja siten resurssien parhainta mahdollista kohdentumista. Todellisen kilpailun olosuhteissa markkinoilla toimivan yrityksen on otettava toiminnassaan huomioon kilpailun muodostama uhka, jonka voidaan ajatella kannustavan yritystä toimintansa tehostamiseen sekä uusien innovaatioiden kehittämiseen. Tehostamisessa tai innovaatiotyössä onnistuneen yritys kannustaa vastavuoroisesti muita kilpailevia yrityksiä kirimään ensiksi mainitun yrityksen kilpailullisen edun kiinni – kunnes jokin alan toimija tekee seuraavan käänteentekeväen innovaation.¹⁷⁹

Kilpailu näyttäytyykin ennen kaikkea dynaamisena prosessina, jossa yrityksen havittelevat kilpailullista etua ja jonka myötä markkinoiden ja yhteiskunnan tietopohja laajenee. Yhteiskunnan näkökulmasta kilpailun tavoitteena on parantaa kollektiivista hyvinvointia, joka on palautettavissa kuluttajan hyvinvointiin. Yksittäisen yrityksen näkökulmasta tavoitteena on puolestaan voiton tavoittelu. Kilpailuoikeus toimii ikään kuin siltana näitä kahta mikro- ja makronäkökulmaa yhdistävänä tekijänä.¹⁸⁰

3.1.2 *Kiellettyjen kilpailunrajoitusten sääntelystä Euroopan unionissa*

Kilpailuoikeudellinen sääntely on toteutettu Euroopan unionissa kartellikieltoa, määrävän markkina-aseman väärinkäyttöä ja yrityskauppavalvontaa koskevien säännösten välityksellä. Kyseiset säännökset löytyvät edellä mainitussa järjestyksessä perussopimustasolta SEUT 101 ja 102 artikloista sekä niin kutsutusta sulautuma-asetuksesta (neuvoston asetus 139/2004).¹⁸¹ Kilpailuoikeuteen voidaan lukea laajassa merkityksessä myös valtioneutukia ja julkisia hankintoja koskevat säännökset.¹⁸² Kilpailulainsäädäntöä voidaan soveltaa niin julkisoikeudellisesti kilpailuviranomaisen kuin yksityisen toimijan aloitteesta. Tällöin puhutaan kilpailulainsäädännön yksityis- ja julkisoikeudellisesta soveltamisesta. Vaikka yksityisoikeudellisen soveltamisen

¹⁷⁹ *Kuoppamäki* 2018, s. 4-5 ja 10.

¹⁸⁰ *Kuoppamäki* 2018, s. 3-5. *Aine* 2016, s. 14-15. Kilpailulainsäädäntö suojaa sekä yleistä etua että yksityistä kuluttajaa ja asiakasta. Kilpailulainsäädäntöä ei ole kuitenkaan syytä sekoittaa kuluttajansuojalainsäädäntöön, sillä kuluttajien intressi on kilpailuoikeudellisesti ainoastaan välillinen. Yrityksillä on puolestaan välitön, subjektiivinen oikeus olla joutumatta kiellettyinä kilpailunrajoituksena pidettävän toiminnan kohteeksi. *Kuoppamäki* 2018, s. 44-45.

¹⁸¹ *KKV* 2019.

¹⁸² Tässä tutkielmassa käsitellään kilpailuoikeutta kuitenkin sen suppeammassa mielessä, jolloin keskiössä on nimenomaan elinkeinonharjoittajien toiminnan vapautta määrittävät säännökset.

merkitys on jatkuvasti kasvanut, on kiellettyjen kilpailunrajoitusten valvonta edelleenkin enimmälti viranomaistoimintaa.

EU:n kilpailulainsäädännön soveltaminen edellyttää niin kutsun kauppavaikutuksen toteutumista, joka ilmenee suoraan SEUT 101 ja 102 artiklojen sanamuodosta. Esimerkiksi SEUT 102 artiklan nojalla sisämarkkinoille soveltumatonta ja kiellettyä on määrävän aseman väärinkäyttö sisämarkkinoilla tai niiden merkittävällä osalla, jos se on *omiaan vaikuttamaan jäsenvaltioiden väliseen kauppaan*. Kauppavaikutuksen ei tarvitse olla tosiasiallisesti jäsenvaltioiden välisen vaihdannan kannalta haitallista, vaan tarkastelussa on olennaista, että tarkasteltavana oleva järjestely voi *mahdollisesti vaikuttaa* EU:n jäsenvaltioiden väliseen hyödykevirtaan negatiivisesti. Siten kauppavaikutuksen toteutumiselta ei edellytetä, että jäsenvaltioiden välistä kauppaa käytännössä esiintyisi, vaan myös potentiaalisen kaupan vaikutus vaihdantaan otetaan huomioon.¹⁸³

Potentiaalisen kaupan vaikutus on erityisen tärkeä ottaa huomioon tilanteessa, jossa tosiasiallisia markkinoita ei ole muodostunut EU:n sisämarkkinoille lainkaan tai markkinat ovat olemassa vai yhden jäsenvaltion alueella. Tällainen tilanne voisi vallita esimerkiksi tilanteessa, jossa videopelin omistama pelinkehittäjä harjoittaa e-urheilun kilpailutoiminnan järjestämistä ainoastaan Yhdysvalloissa siten, että se ei suostu myöntämään lainkaan turnauksen järjestämisen edellyttämiä lisenssejä eurooppalaisille toimijoille. Tällöin e-urheilun pelikohtainen eurooppalainen markkina jää kokonaan muodostumatta, jonka vaikutus potentiaaliseen kauppaan voidaan ottaa huomioon.

3.1.3 SEUT 102 artiklan määrävän markkina-aseman väärinkäytön kielto

SEUT 102 artiklan mukaan sisämarkkinoille soveltumatonta ja kiellettyä on yhden tai useamman yrityksen *määrävän aseman väärinkäyttö* sisämarkkinoilla tai niiden merkittävällä osalla, jos se on omiaan vaikuttamaan jäsenvaltioiden väliseen kauppaan. Tällaista väärinkäyttöä voi olla erityisesti:

- a) kohtuuttomien osto- tai myyntihintojen taikka muiden kohtuuttomien kauppaehtojen suora tai välillinen määrääminen;
- b) tuotannon, markkinoiden tai teknisen kehityksen rajoittaminen kuluttajien vahingoksi;
- c) erilaisten ehtojen soveltaminen eri kauppakumppaneiden samankaltaisiin suorituksiin kauppakumppaneita epäedulliseen kilpailuasemaan asettavalla tavalla;

¹⁸³ *Kuoppamäki* 2018, s. 53-54.

d) sen asettaminen sopimuksen syntymisen edellytykseksi, että sopimuspuoli hyväksyy lisäsuoritukset, joilla niiden luonteen vuoksi tai kauppataivan mukaan ei ole yhteyttä sopimuksen kohteeseen.

SEUT 102 artiklan nelikohtainen esimerkkiluettelo on luonteeltaan avoin, jolloin myös muunnelliset määräävän markkina-aseman väärinkäyttömuodot voivat tulla arvioitavaksi kilpailunrajoituksena. Esimerkkiluettelossa on kuitenkin lueteltu lainsäätäjän olennaisimpina väärinkäyttömuotoina pitämät tilanteet.

Määräävän markkina-aseman väärinkäytön kiellon soveltamisen perustana on markkinavoima.¹⁸⁴ Viranomaisen intervention edellytyksenä on, että tarkastelun kohteena olevalla toimijalla on ”itsellään niin paljon markkinavoimaa, että se yksipuolisoin toimenpitein voi vaikuttaa markkinoiden toimintaan”.¹⁸⁵ Markkinoihin vaikuttamisella tarkoitetaan etenkin sellaista yrityksen valta-asemaa, jonka perusteella voidaan estää todellinen kilpailu markkinoilla.¹⁸⁶ Tällaista valta-asemaa voidaan jäsentää esimerkiksi sopimusvoiman, markkinavoiman ja monopolivoiman käsitteillä. Mikäli tällaisella voimalla on yksittäisen sopimuksen ulkopuolelle ulottuva järjestelmätason vaikutus, voidaan puhua markkinoihin vaikuttamisesta. Esimerkiksi monopoliyritys kykenee lähtökohtaisesti asettamaan yksin oman toimintansa reunaehdot sekä vaikuttamaan markkinoiden olosuhteisiin. Kun yrityksen markkinavoima kasvaa, kasvaa myös markkinarakenteen keskittymisaste sekä asiakkaiden riippuvuus.¹⁸⁷

SEUT 102 artiklan soveltaminen muodostaa vaiheittaisen prosessin, jonka eri osat voivat limityä toisiinsa. Soveltaminen voidaan jäsentää kolmeen eri vaiheeseen: ensimmäisessä vaiheessa arvioidaan tarkastelun kohteena olevan yrityksen markkinavoiman määrävyyttä relevanteilla erikseen rajatuilla markkinoilla. Toisessa vaiheessa arvioidaan tarkastelun kohteena olevan yrityksen markkinakäyttäytymistä suhteessa määräävän markkina-aseman väärinkäytön sääntelyyn. Kolmantena tekijän arvioidaan kauppavaikutuskriteerin olemassaoloa.¹⁸⁸ Käytännössä ensimmäisen vaiheen selvittämisen esivaiheena on selvitettävä relevantit maantieteelliset markkinat, joilla markkinavoimaa koskeva arviointi tehdään, sillä markkinoiden rakenteellista tarkastelua ei voi suorittaa ennen kuin yksittäistapauksellinen päätös relevanttien tai merkityksellisten markkinoiden laajuudesta on tehty.¹⁸⁹

¹⁸⁴ Vrt. SEUT 101 artikla, jonka mukaisen intervention perustana eli soveltamiskriteerinä toimii menettelytapa. *Kuoppamäki* 2018, s. 132.

¹⁸⁵ *Kuoppamäki* 2018, s. 251.

¹⁸⁶ C-27/76 (United Brands), k. 65.

¹⁸⁷ *Aine* 2016, s. 220.

¹⁸⁸ *Bishop – Walker* 2010, s. 223-226.

¹⁸⁹ *Scherer – Ross* 1990, s. 4-6.

Mikäli edellä mainittujen kriteerien katsotaan toteutuvan, kyse on lähtökohtaisesti kilpailusääntösten tarkoittamasta kielletystä kilpailunrajoituksesta. Tarkastelun kohteena oleva yritys voi tietyissä tilanteissa kuitenkin välttää kilpailuoikeudellisen vastuun pyrkimällä vetoamaan SEUT 101 artiklan 3 kohdan kaltaisiin *oikeuttamisperusteisiin*. Oikeuttamisperusteiden olemassaolon toteennäyttämisen on kuitenkin lopulta määräävässä markkina-asemassa olevan yrityksen vastuulla.¹⁹⁰

3.2 Urheilun kilpailuoikeus Euroopan unionin oikeudessa

Urheilun kilpailuoikeudellisessa arvioinnissa korostuu urheilun erityispiirteiden huomioiminen ja yhteensovittaminen kilpailulainsäädännön mukaisessa harkinnassa.¹⁹¹ Urheilua säätelevän nimenomaisen säännöspohjan puutteesta johtuen arvioinnissa voidaan hyödyntää niin sanottua rinnakkaisen punninnan mallia, jossa sovitetaan yhteen urheiluoikeuden ja kilpailuoikeuden keskeisiä periaatteita.¹⁹² Kyse on kiinteästi kilpailua edistävien ja rajoittavien vaikutusten keskinäisen painoarvon selvittämisestä suhteellisuusperiaatteen mukaisen välttämättömyysarvioinnin välityksellä.¹⁹³

Urheilun kilpailuoikeudellinen oikeuskäytäntö perustuu suurelta osin SEUT 101 artiklan mukaisen kartellikiellon soveltamiseen urheilun eurooppalaiseen organisointitavan erityispiirteiden vuoksi. Kartellikiellon näkökulmasta kansalliset lajiliitot nähdään seurojen muodostamina yhteenliittyminä ja kansainväliset lajiliitot puolestaan kansallisten lajiliittojen yhteenliittyminä. Vaikka SEUT 101 artikla tarjoaa luontevan arviointikehikon lajiliittojen toiminnalle, voidaan tätä yhteistoimintaa arvioida luontevasti myös SEUT 102 artiklan nojalla, jolloin arvioinnin keskiössä on seurojen tai lajiliittojen yhteinen markkinavoima.¹⁹⁴ Sen, arvioidaanko yksittäistapausta lopulta SEUT 101 vai 102 artiklan näkökulmasta, ei tulisi sinällään vaikuttaa ratkaisevasti oikeudellisen harkinnan rakenteeseen, sillä SEUT 101 ja 102 artiklaa pyritään soveltamaan yhdenmukaisesti urheilumarkkinoilla.¹⁹⁵

¹⁹⁰ *Komission tiedonanto* 2009, k. 31.

¹⁹¹ *Aine* 2016, s. 51.

¹⁹² *Aine* 2016, s. 160. Ks. myös *Halila* 2006, s. 21-35.

¹⁹³ *Aine* 2016, s. 34. Ks. rule of reason -tyyppisen punninnan syntyhistoriasta yhdysvaltalaisessa doktriinissa *Forker* 1985, s. 174-177.

¹⁹⁴ Ks. artiklojen soveltamista koskevista näkökulmaeroista julkisasiamiehen ratkaisuehdotus asiassa C-415/93 (*Bosman*) 1995 ECR I 4921, k. 285-286.

¹⁹⁵ *Aine* 2016, s. 198-199. E-urheilun kannalta sovellettavan artiklan valinta on helposti ratkaistu: arvioinnin kohteena on aina pelinkehittäjä, joka toimii lähtökohtaisesti perinteisen urheilun lajiliiton sääntelytehtävää yksin hoitavana entiteettinä. Tämän vuoksi SEUT 101 soveltaminen ei myöskään tule lähtökohtaisesti kyseeseen, vaikkakin mainitun artiklan soveltamiskäytäntöä voidaan käyttää soveltuvilta osin tulkinta-apuna SEUT 102 artiklan mukaisessa arvioinnissa.

Lajiliittojen on vakiintuneesti katsottu olevan määräävässä markkina-asemassa niiden toimissa hallinnoimansa lajin muodostamalla relevanteilla markkinoilla. Määräävän markkina-aseman mukaisessa arvioinnissa korostuu lajiliiton asema urheilukilpailumarkkinoiden yksinomaisena sääntelijänä. Sääntelytehtävästä ja taloudellisen vallan käyttämisestä johtuen markkinoiden muut sidosryhmät kuten kilpailijat, asiakkaat ja kuluttajat ovat pitkälle riippuvaisia lajiliiton toimenpiteistä.¹⁹⁶

Määräävän markkina-asema arviointi ei keskity ainoastaan määräävässä markkina-asemassa olevaan toimijaan, sillä arvioinnissa tulee huomioida siten myös markkinat ja markkinoiden sidosryhmien asema kokonaisuudessaan. Näin ollen määräävässä markkina-asemassa olevan toimija tulee suhteuttaa markkinoilla oleviin kilpailijoihin, asiakkaisiin, kuluttajiin sekä järjestelmätason näkökohtiin.¹⁹⁷ Sääntelykompetenssia harjoittavan urheilujärjestön tai pelinkehittäjän vaikutukset ulottuvat järjestelmätasolla urheilumarkkinoiden liitännäisille markkinoille, kuten tuotannontekijämarkkinoille ja taloudellisten oikeuksien hyödyntämismarkkinoille.¹⁹⁸ Kompetenssin ulottuessa päämarkkinoita laajemmalle, on oikeuskäytännössä edellytetty, että lajiliitoilla ja vastaavilla tahoilla on *erityinen ja objektiivinen velvollisuus* huolehtia toimenpiteidensä kilpailuoikeudellisesta hyväksyttävyydestä.¹⁹⁹

Erityisestä ja objektiivisesta velvollisuutensa vuoksi määräävässä markkina-asemassa oleva lajiliitto (tai pelinkehittäjä) ei voi ummistaa silmiään siltä, että sen liiketoiminta synnyttää riippuvaisuussuhteessa olevia johdannaisia urheilun sisäisiä markkinoita, kuten pelaajamarkkinat. Kyse on objektiivisesta vastuusta, eikä vastuuseen asettaminen siten vaadi subjektiivista tahallisuutta, tuottamusta tai tosiasiallista tietämystä. Siten tietämättömyyttä osoittavat argumentit eivät ole SEUT 102 artiklan väärinkäytösarvioinnin kannalta ratkaisevia.²⁰⁰ Riittävää on, että yrityksen käyttäytyminen on omiaan vaikuttamaan markkinoiden rakenteeseen kilpailun edellytyksiä heikentäen. Kyse ei ole ainoastaan taloudellisesti vahvasta asemasta.²⁰¹ Lisäksi muun muassa kohtuullisuus ja tasapuolisuusvaatimukset edellyttävät, että kaikkia sidosryhmiä tai potentiaalisia kilpailijoita kohdellaan tasapuolisesti, kohtuullisesti ja johdonmukaisesti.²⁰²

¹⁹⁶ *Aine* 2016, s. 163.

¹⁹⁷ T-83/91 (Tetra Pak), k. 115.

¹⁹⁸ *Aine* 2016, s. 187.

¹⁹⁹ *Aine* 2016, s. 172. Asiassa C-322/81 (Michelin), k. 57 todetaan, että määräävässä markkina-asemassa olevalla yrityksellä on erityinen velvollisuus olla toiminnallaan rajoittamatta toiminnallaan toimivaa ja vääristymätöntä kilpailua, riippumatta siitä, mihin tämä asema perustuu. Kyse on määräävässä markkina-asemassa olevan *toimijan erityisestä vastuusta* edistää markkinoiden toimivuutta siten, että määräävässä markkina-asemassa oleva yrityksen on kohtuullisessa määrin otettava huomioon muut toimijat markkinoilla.

²⁰⁰ *Ibid.*

²⁰¹ C-85/76, Hoffmann-La Roche & Co. AG v Commission of the European Communities (1979), k. 91.

²⁰² *Aine* 2016, s. 187.

Eurooppalainen kilpailuviranomainen on pitänyt erityisen haitallisena toimintaa, jossa *lajiliitto harjoittaa sääntelytehtävänsä lisäksi kaupallisten toimintojen harjoittamista*, sillä näiden toimintojen samanaikainen hallinnointi on omiaan johtamaan markkinoiden sulkeutumiseen tai jakautumiseen kilpailua haittaavalla tavalla.²⁰³ Esimerkiksi kansainvälistä autourheiluliittoa (jäljempänä myös ”FIA”) koskevassa väitetiedoksiannossa ja siihen annetussa ilmoituksessa²⁰⁴ arvioitiin, että FIA oli toiminut SEUT 102 artiklan vastaisesti muun muassa siten, että FIA:n toimet olivat tosiasiallisesti estäneet kymmenen vuoden ajan kilparatojen käytön suhteessa kilpa-ajoihin, jotka *olisivat voineet* kilpailla Formula 1 -kilpailujen kanssa.

FIA:aa koskeva menettely perustui tiivistettynä siihen, ettei kansainvälisiä kilpailuja voinut FIA:n sääntöjen vuoksi järjestää ilman, että kilpailu olisi sisällytetty FIA:n ylläpitämään kilpailukalenteriin. Näin ollen FIA pystyi asemansa puitteissa määrittämään yksipuolisesti ne puitteet, joiden rajoissa autourheiluun liittyvää liiketoimintaa oli mahdollista harjoittaa. Toisin sanoen, FIA kykeni sääntelemään autourheilun markkinoilla toimivien yritysten *toimintaedellytyksiä* sekä rajoittamaan uusien toimijoiden markkinoille pääsyä, sillä markkinoiden muilla sidosryhmillä ei ollut muita vaihtoehtoja oman toimintansa järjestämisessä kuin tehdä yhteistyötä FIA:n kanssa.

FIA:aa koskeva väitetiedoksianto on erinomainen esimerkki määräävässä markkina-asemassa olevan toimijan kaksoisroolin aiheuttamista eturistiriidoista ja niiden vaikutuksista urheilumarkkinoiden eri osien toimintaan: FIA pystyi sääntelytehtävänsä nojalla estämään potentiaalisen kilpailun muodostumisen suhteessa sen harjoittamaan urheilukilpailujen järjestämiseen, josta se samalla hyötyi itse taloudellisesti.²⁰⁵ FIA päätyi tutkinnan myötä muuttamaan järjestelyitään olennaisesti siten, että tutkinnan kohteena oleviin kilpasarjoihin liittyvät kaupalliset toiminnot ja sääntelytehtävät *erotettiin täysin toisistaan*. Lisäksi se lupasi lisätä järjestämislupia koskevan päätöksenteon ja muutoksenhaun avoimuutta, kilpailukalenteriin pääsyä sekä antoi muun muassa sitoumuksia sen tavaramerkkien käyttömahdollisuudesta. Komissio päätyi pitämään sitoumuksia riittävinä rakenteellisina korjaustoimenpiteinä määräävän markkina-aseman

²⁰³ *Manville* 2009, s. 34. Ks. asia C-49/07 MOTOE v. Kreikan valtio, jossa SEUT 102 artiklan vastaiseksi katsottiin oikeushenkilö toiminta, johon kuului lupamääräysten mukainen lausuntotehtävän lisäksi kaupallinen kilpailunjärjestäminen.

²⁰⁴ COMP/35.163 (ilmoitus FIA:n määräyksistä), COMP/36.638 (FIA:n/FOA:n antama ilmoitus Formula 1 -maailmanmestaruuskilpailuun liittyvistä sopimuksista) ja COMP/36.776 (GTR/FIA ja muut), Neuvoston asetuksen N:o 17 19 artiklan 3 kohdan mukainen ilmoitus, 2016. [2001/C 169/03 (FIA)].

²⁰⁵ *Aine* 2016, s. 163. Ks. myös tapaukset C-49/07 (MOTOE), AT.40208 (ISU) sekä kotimaisen käytännön osalta Koripalloliittoa koskenut kilpailuneuvoston 9.2.1998 antama päätös D:o 7/359/96.

väärinkäytön mahdollisuuden minimoimiseksi sekä urheilukilpailumarkkinoiden kilpailuolosuhteiden tervehdyttämiseksi.²⁰⁶

Toisessa merkittävässä urheilua koskevassa tapauksessa komissio katsoi Kansainvälisen luis-teluliiton (*International Skating Union*, jäljempänä myös ”ISU”) osallistumissääntöjen olleen SEUT 101 artiklan vastaisia. ISU:n osallistumissääntöjen katsottiin poistavan kilpailun kokoon relevanteilta makkinoilta luomalla ylitsepääsemättömän markkinoille tulon esteen potentiaalisille kilpailijoille, jotka halusivat yhtäältä järjestää kansainvälisiä pikaluistelutapahtumia ja toisaalta hyödyntää niitä kaupallisesti. Osallistumissäännöt eivät jääneet tapauksessa Meca-Medina tarkoitetulla tavalla SEUT 101 artiklan soveltamisalan ulkopuolelle, sillä sen toiminnan aiheuttamat kilpailunrajoitukset eivät olleet SEUT 101 artiklan 3 kohdan mukaisesti välttämättömiä ja oikeasuhtaisia.²⁰⁷

Tapauksessa on erityisen huomionarvoista se, että komissio otti ratkaisussa kantaa SEUT 102 artiklan soveltamisen kannalta välttämättömiin kilpailunvastaisten kauppavaikutusten olemassaoloon siitä huolimatta, että tapauksessa arvion kohteena olevan SEUT 101 artiklan soveltaminen ei varsinaisesti edellyttänyt kilpailua rajoittavan vaikutuksen toteennäyttämistä.²⁰⁸ Komission katsoi päätöksessään, että ilman sitovia osallistumissääntöjä urheilijat voisivat tarjota palveluitaan muillekin kilpailunjärjestäjille kuin ISU:lle tai sen yhteistyökumppaneille. Osallistumissääntöjen tarkoituksena katsottiin ISU:n ja sen yhteistyökumppaneiden markkinavoiman keinotekoinen säilyttäminen:

”Osallistumissäännöillä on kielteinen vaikutus useisiin kilpailutekijöihin, erityisesti i) tuotantoon ja ii) kuluttajien valinnanvapauteen ja innovaatioihin. Ensinnäkin tuotanto rajoittuu, kun potentiaalisten markkinoille tulijoiden mahdollisuuksia hyödyntää urheilijoiden palveluja heikennetään, koska ne eivät voi järjestää pikaluistelutapahtumia ilman ISU:n myöntämää järjestämis-lupaa. Toiseksi osallistumissäännöt vaikuttavat kielteisesti kuluttajien valinnanvapauteen ja innovaatioihin, koska mahdolliset kilpailijat voisivat tarjota erilaisia, innovatiivisia pikaluistelutapahtumia. Icederby esimerkiksi pyrki luomaan uuden pikaluistelun muodon, jossa pitkän- ja lyhyenmatkan pikaluistelijat kilpailevat rinnakkain”.²⁰⁹ [korostus lisätty].

FIA:n sekä ISU:n²¹⁰ kaltaiset tapaukset ovat erityisen tärkeitä urheilun kilpailuoikeuden tulkin-taohjeita, sillä modernin kilpailuoikeuden yhdeksi nimenomaiseksi tehtäväksi on juuri

²⁰⁶ Ks. 2001/C 169/03 (FIA), k. 5-6.

²⁰⁷ Asia AT.40208 (ISU), tiivistelmän k. 20-23.

²⁰⁸ Asia AT.40208 (ISU), k. 155. SEUT 101 artiklan mukaisessa arvioinnissa sopimuksen kilpailunvastaisen tar-koituksen on katsottu itsessään olevan riittävä osoittamaan kilpailunvastaisuuden Ks. myös asia C-67/13 P Grou-pement des cartes bancaires (CB) v. komissio, k. 49.

²⁰⁹ Asia AT.40208 (ISU), tiivistelmän k. 17-19.

²¹⁰ Ks. myös C-49/07 (MOTOE).

markkinoiden *toimintaedellytysten* turvaaminen.²¹¹ Urheilukilpailumarkkinoiden toimintaedellytysten turvaaminen palautuu järjestelmätasolla *urheilukilpailujen sujuvuuteen*. Kyse on urheilukilpailujen sujuvan organisoimisen edellytysten järjestelmätasoisesta turvaamisesta. Urheilukilpailujen sujuvuuden varmistaminen on perusteltua sekä taloudellisesta että urheilullisesta näkökulmasta. Kyse on urheilu-oikeuden ja kilpailuoikeuden keskeisimmästä leikkauspisteestä eli kilpailun toimivuudesta.²¹²

Urheilukilpailujen muodostamien markkinoiden toimintaedellytyksiä sekä määräävässä markkina-asemassa olevan toimijan erityisiä velvoitteita voidaan edistää monin eri tavoin. Yhtenä keskeisimpänä kriteerinä voidaan kuitenkin pitää kilpailun määräysten ja lisensointikäytäntöjen julkisuutta ja läpinäkyvyyttä, jotka korostuvat esimerkiksi FIA:n antamissa sitoumuksissa.²¹³ Määräävässä markkina-asemassa olevan toimijan voidaan katsoa olevan velvollinen pitämään yllä voimassa olevia sopimussuhteita sekä turvaamaan uusien toimijoiden alalle pääsy solmimalla sopimuksia uusien asiakkaiden kanssa tilanteissa, joissa määräävässä asemassa olevan toimijan avainasema muodostaa olennaisen toimintaedellytyksen markkinoilla.

Sopimuksentekovelvoitteen edellytyksesi on katsottu eurooppalaisessa oikeuskäytännössä muun muassa ISU:n perusteluista tuttuja elementtejä, joissa korostuu määräävässä asemassa olevan toimijan tuotantoa, markkinoita ja teknistä kehitystä kuluttajien etujen vastaisesti rajoittavat järjestelyt. Se minkä kriteerin perusteella kuluttajien oikeuksia rajoitetaan, vaikuttaa mahdollisesti jäljempänä tarkemmin kuvatun avainasemaa koskevan opin kannalta olennaisten tapauskohtaisten erityisten syiden muotoutumiseen.²¹⁴

3.3 Immateriaalioikeuksien kilpailuoikeus Euroopan unionin oikeudessa

3.3.1 *Taustaa e-urheilun ja immateriaalioikeuksien kiinteästä liitännästä*

Immateriaalioikeudet liittyvät kiinteään olennaisena osana kaupalliseksi ohjelmistotuotteeksi luokiteltaviin videopelihin.²¹⁵ Videopeljä voidaan pitää immateriaalioikeuden suojan kannalta keskimääräistä ohjelmistotuotetta monimutkaisempana kokonaisuutena, sillä videopelit sisältävät itse kirjallisena teoksena suojeltavan *koodin* lisäksi teoskynnyksen ylittäviä

²¹¹ *Aine* 2016, s. 219. Markkinoiden toimintaedellytysten arviointi on perspektiiviltään järjestelmätasoista, jolloin yksilön oikeudet toteutuvat ainoastaan välillisesti.

²¹² *Aine* 2016, s. 75 ja 376.

²¹³ Ks. AT.40208 (ISU), 2001/C 169/03 (FIA) sekä *Aine* 2016, s. 187.

²¹⁴ Ks. tarkemmin erityisistä syistä ja essential facility -doktriinista, tämän tutkielman alaluku 3.3.3.

²¹⁵ *Rantala* 2017, s. 204.

yksittäisiä elementtejä kuten kuvaa, musiikkia, tarinankerrontaa sekä muita audiovisuaalisia elementtejä. Näin ollen videopelin tekijänoikeudellinen suoja sisältää erilaisia teoskynnyksen ylittäviä erikseen suojeltavia kategorioita.²¹⁶ EUT:n Nintendo -tapauksesta seuraa, että videopelin muodostamaan kokonaisuuteen voidaan soveltaa niin videopelien oikeudellisesta suojasta annettua direktiiviä²¹⁷ (*lex specialis*) sekä suojan alaltaan laajempaa yleistä tietoyhteiskunnan tekijänoikeuksien piirteiden yhdenmukaistamisesta annettua direktiiviä²¹⁸.

Videopelin immateriaalioikeuksien hallinnoijalla eli pelinkehittäjällä voidaan katsoa olevan edellä mainittujen direktiivien sekä oikeuskäytännön mukaisesti lähtökohtainen *yksinoikeus* videopelin toisintamiseen sekä yleisön saataville saattamiseen.²¹⁹ Kun e-urheilu pohjautuu edellä mainittuun monipuolisena audiovisuaalisena teoksena pidettävään videopeliin, immateriaalioikeuden suojan alalla on ratkaisevaa merkitystä e-urheilun toimintaedellytysten kannalta. Toisintamista ja yleisön saataville saattamista voidaan nimittäin pitää välttämättömänä urheilutoiminnan toimintaedellytysten kannalta, sillä televisiointioikeudet sekä lipputulot ovat urheilun suurin välillinen ja välitön tuloerä. Mikäli toisintaminen ja kilpailun esittäminen yleisölle ei ole mahdollista, myöskään urheilun järjestämisestä syntyviä kaupallisia oikeuksia ei voida hyödyntää.²²⁰

3.3.2 Immateriaalioikeus ja immateriaalioikeuden rajat

Immateriaalioikeudella luodaan sen haltijalle rajattu yksinoikeus, jolla estetään haltijan kilpailijoita hyödyntämästä suojan kohteena olevia oikeuksia. Myönnetyn suojan tarkoituksena on, että aineettoman omaisuuden kehittänyt toimija saa nauttia rajatun ajan sen tuomista tuloista yksinoikeudella. Kyse on kannustimien luomisesta, sillä rajatun yksinoikeuden on katsottu luovan kannustimia kehittää uutta jäljittelemisen sijaan.²²¹ Angloamerikkalaiselta alkuperäiseltä katsantokannalta immateriaalioikeuksien tarkoituksena on katsottu olevan yhteiskunnan etu

²¹⁶ C-355/12 (Nintendo v. PC Box), k. 23. Ks. videopelien toiminnan logiikasta sekä erilaisten elementtien rakentumisesta *Honkasalo* 2015, s. 36 ja potentiaalisesti tekijänoikeuden suojaamista erilaisista elementeistä *Ramos et al* 2013, s. 8. Tekijänoikeuden alan yksittäistapauksellinen laajuus ratkeaa lopulta Euroopan sisäisen tekijänoikeussäännösten täysharmonisoinnin puutteesta johtuen kulloinkin sovellettavan kansallisen lainsäädännön perusteella.

²¹⁷ Tietokoneohjelmien oikeudellisesta suojasta annettu Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi 2009/24/EY.

²¹⁸ Tekijänoikeuden ja lähioikeuksien tiettyjen piirteiden yhdenmukaistamisesta tietoyhteiskunnassa annettu Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi 2001/29/EY.

²¹⁹ C-355/12 (Nintendo v. PC Box), k. 25. Ks. yleisesti C-418/01 (IMS Health), k. 34, C-238/87, C-238/87 (Volvo), k. 8 ja Yhdistetyt asiat C-241/91 P ja C-242/91 P (Magill), k. 49.

²²⁰ Vaikka toistaiseksi e-urheilun rahoitus on toistaiseksi valtaosin sponsoroinnista, ei tätäkään tuloerää ole mahdollista hankkia riittäviä määriä ilman, että turnausta voitaisiin esittää laajalle yleisölle. Digitaalinen läsnäolo on erityisen merkityksellinen e-urheilun kansainvälisestä luonteesta johtuen.

²²¹ *Kuoppamäki* 2018, s. 302. Ks. myös *Haarmann* 2014, s. 1.

muun muassa teknistä kehitystä edistämällä.²²² Molemmat katsontakannat näyttävät pyrkivän samaan lopputulokseen: innovaatioon ja hyvinvoinnin kasvuun.

Riippuen immateriaalioikeuden suojan tyypistä²²³, kilpailijat voivat kehittää tietyin edellytyksin vastaavan tuotteen eri tavalla ilman, että aineetonta oikeutta rikottaisiin. Esimerkiksi tekijänoikeudella ei suojata varsinaisesti itse ideaa tai oivallusta, vaan idean omaperäistä toteutusta. Tekijänoikeuden suojan kohteena on siten teos itse idean jäädessä vaille suojaa. Toisin kuin tekijänoikeudella, patentilla myönnetään rajoitetuksi ajaksi yksinoikeus tekniseen oivallukseen tai uuteen ideaan. Tällöin yksinoikeuden saaminen edellyttää kuitenkin patentin kohteen julkistamista, jolla katsotaan olevan yksinoikeuden haittapuolia tasapainottava vaikutus. Tavaramerkin avulla toimija kykenee puolestaan erottautumaan kilpailijoistaan, jolloin esimerkiksi mainonnan hyödyt kertyvät tuotemerkkiin ja hyödykkeen ominaisuuksiin panostaneelle taholle.²²⁴

Immateriaalioikeuksilla on oma tärkeä tehtävänsä yhteiskunnan kehityksen kannalta. Toisaalta immateriaalioikeuden liian kattava suoja voi johtaa immateriaalioikeuksien tavoitteen vastaiseen lopputulokseen, jolloin yhteiskunnan kehitys hidastuu. Keskustelua käydäänkin aika-ajoin immateriaalioikeuden haltijan objektiivisen suojantarpeen *rajoista*. EU:n tasolla immateriaalioikeuksille asetettuja rajoja on perusteltu etenkin perusvapauksiin vedoten, joskin samanlaiset periaatteet soveltuvat myös rajojen kilpailuoikeudelliseen tarkasteluun.²²⁵

Immateriaalioikeuden liian kattavan suojan haitallisiin vaikutuksiin voidaan puuttua immateriaalioikeuden sisäisen tulkinnan, perusvapauksien sekä kilpailuoikeuden lisäksi erityisellä lainsäädännöllä. Tällaiset lakimuutokset ovat kuitenkin olleet pitkälti reaktiivisia keinoja puuttua suojan laajuuden aiheuttamiin ongelmiin: immateriaalioikeuden syrjäyttäminen kilpailuoikeudellisen tulkinnan avulla on voinut olla lainmuutoksen alullepanija. Esimerkiksi EUT:n Magill²²⁶ -päätöksen myötä Iso-Britanniassa ohjelmatiedot rajattiin lainsäädäntömuutoksella tekijänoikeussuojan ulkopuolelle: tekijänoikeussuoja oli ohjelmatietojen tapauksessa liian kattava.²²⁷

²²² Haarmann 2014, s. 41.

²²³ Immateriaalioikeudet jaetaan usein teollis- ja tekijänoikeuksiin. Tässä tutkielmassa keskitytään ennen kaikkea tekijänoikeuteen. Ks. lisää immateriaalioikeuksien muista tyypeistä Haarmann 2014, s. 4.

²²⁴ Kuoppamäki 2018, s. 302.

²²⁵ Turner 2010, s. 14-15. Ks. kilpailuoikeuden osalta esim. T-69/89, Radio Telefis Eireann (RTE) v. komissio, (1991), ECR II 485, k. 66-73 sekä Hoffmann-La Roche & Co. AG v Centrafarm Vertriebsgesellschaft Pharmazeutischer Erzeugnisse mbH, (1978) ECR I 139, k. 16.

²²⁶ Yhdistetyt asiat C-241/91 P ja C-242/91 P Radio Telefis Eireann (RTE) ja Independent Television Publications Ltd (ITP) v. komissio (jäljempänä myös ”Magill”).

²²⁷ Kuoppamäki 2018, s. 309. Ks. konkreettisesta lainsäädännöstä esimerkiksi tietokoneohjelmien oikeudellisesta suojasta annettu direktiivi 2009/24/EY, jonka johdannon kohdassa 17 todetaan nimenomaisesti, ettei direktiivin säännökset rajoita EY 101 ja 102 artiklan (SETU 101 ja 102 artiklat) soveltamista, mikäli tiedot ovat

Immateriaalioikeutta käsittelevä kilpailuoikeudellinen käytäntö näyttäytyykin ennen kaikkea *joustavana oikeudenalana*, joka sopeutuu hyvin erilaisiin olosuhteisiin ja taloudellisiin muutostiloihin. Kilpailuoikeus mahdollistaa reagoimisen tilanteessa, jossa immateriaalioikeuden liian suuri käyttöala johtaisi uuden tai paremman tuotteen muodostumisen, teknologian tai markkinoiden kehityksen estymiseen tarkastelluilla johdannaisilla markkinoilla.²²⁸ Tätä taustaa vasten kilpailuoikeus on kätevä työkalu tarkastella uusia ilmiöitä (kuten elektronista urheilua) ja niiden uusilla kehittyvillä markkinoilla tapahtuvia taloudellisia muutoksia.²²⁹

3.3.3 Sopimuksesta tai lisensoinnista kieltäytyminen immateriaalioikeuden väärinkäyttönä

Toimituksesta kieltäytyminen tai liikesuhteesta kieltäytyminen on yksi määräävän markkina-aseman väärinkäytön erityisistä esiintymismuodoista. Toimituksesta kieltäytymisen käsite pitää sisällään laajan joukon potentiaalisia väärinkäyttötilanteita, kuten tuotteiden toimittamisesta kieltäytymisen, immateriaalioikeuteen liittyvän käyttöluvan (lisenssin) epäämisen tai olennaiseen toimintoon (avainasema) pääsyn epäämisen.²³⁰

Immateriaalioikeus antaa oikeudenhaltijalle lähtökohtaisen yksinoikeuden immateriaalioikeuden taloudelliseen hyödyntämiseen sekä vastavuoroisesti oikeuden kieltää immateriaalioikeuden luvaton käyttö. Tällaiseen oikeuteen kuuluu lähtökohtainen oikeus päättää lisenssin myöntämisestä tai myöntämättä jättämisestä. Tästä lähtökohdasta huolimatta lisensoinnista kieltäytyminen voidaan *poikkeuksellisissa olosuhteissa* katsoa olevan luonteeltaan sisämarkkinoilla kiellettyä määräävän markkina-aseman väärinkäyttöä.²³¹

Toisin sanoen, kieltäytyminen lisenssin myöntämisestä immateriaalioikeudella suojatun tuotteen käyttämiseen ei voi olla koskaan *sellaisenaan* määräävän markkina-aseman väärinkäyttöä.²³² Määräävässä asemassa olevalla yrityksellä voi kuitenkin olla rajoitettu

välttämättömiä yhteensopivuuden kannalta. Direktiivissä on rajoitettu tietokoneohjelmiston tekijänoikeuden käyttöä myös sellaisten yritysten osalta, jotka eivät ole määräävässä markkina-asemassa.

²²⁸ *Kuoppamäki* 2018, s. 26. Vrt. C-418/01 (IMS Health), jossa kahden erillisen markkinan olemassaoloa ei edellytetty.

²²⁹ Ks. myös yhdysvaltalainen näkemys, jonka mukaisesti toimiala hyötyisi merkittävästi tekijänoikeuden ulottamisesta pelaajan toteuttamien kommentojen tuottamaan videokuvaan. Minimaalisen tekijänoikeussuojan thyväksyminen tarjoaisi joustavan tavan toteuttaa toimialan kasvua, josta myös pelinkehittäjä hyötyy. *Kelly – Sigmon* 2018, s. 16.

²³⁰ *Komission tiedonanto* 2009, k. 78.

²³¹ Määräävän markkina-aseman väärinkäytöksestä johtuvaa lisensointivelvoitetta ei kuitenkaan myönnetä aivan heppoisin perustein. Ks. C-418/01 (IMS Health), k. 34, C-238/87 (Volvo), k. 7–8, yhdistetyt asiat C-241/97 P ja C-242/91 P (Magill), k. 49

²³² Ks. C-418/01 (IMS Health), k. 34, C-238/87 (Volvo), k. 7–8, Yhdistetyt asiat C-241/97 P ja C-242/91 P (Magill), k. 49

sopimuksentekovelvollisuus suhteessa asiakkaisiinsa tai kilpailijoihinsa.²³³ Sopimuksentekovelvoitteelta onkin edellytetty oikeuskäytännössä poikkeuksellisten olosuhteiden tai erityisten syiden (*exceptional circumstances*)²³⁴ olemassaolon lisäksi useamman erilaisen vaatimuksen toteutumista. Sopimuksesta kieltäytymisen doktriini voidaan jakaa viiteen kumulatiiviseen kriteeriin, joista neljäs kohta edustaa ainoastaan immateriaalioikeusliittännäisen tapauksen yhteydessä arvioitavia poikkeuksellisia olosuhteita:²³⁵

1. kieltäytyminen estää kolmansiä käyttämästä suojan kohteena olevaa tuotetta tai palvelua;
2. tuote tai palvelu on avainasema²³⁶ (*essential facility*), jolloin tuote tai palvelu on välttämätön (*indispensable*) tietyn toiminnan harjoittamiseksi johdannaisilla markkinoilla;
3. kieltäytymisellä estetään kaikki tehokas kilpailu (any effective competition) johdannaisilla markkinoilla²³⁷;
4. kieltäytymisellä estetään uuden tuotteen syntymien ja pääsy potentiaalisen kulutuskysynnän omaaville markkinoille tai rajoitetaan teknistä kehitystä kuluttajien vahingoksi²³⁸; ja
5. kieltäytymiselle ei ole objektiivisesti perusteltavissa olevia syitä.

Lisensointivelvoitteen olemassaolon arviointi perustuu edellä systematisoitujen oikeuskäytännössä muodostuneiden kriteerien arviointiin yksittäistapauksessa. Immateriaalioikeuksien osalta lisensointivelvoitteen olemassaolon arvioinnissa on keskitytty poikkeuksellisten olosuhteiden lisäksi erityisesti niin kutsuttuun avainasemaa koskevaan oppiin (*essential facility doctrine*), sillä lisensointivelvoitteelta edellytetään edellä mainitun listan toisen kohdan mukaan käyttöluvan kohteena olevan hyödykkeen tai palvelun välttämättömyyttä loppupään markkinoille pääsyn kannalta. Usein kirjallisuudessa avainasemadoktriini eli niin kutsuttu *essential facility* -doktriini samaistetaan immateriaalioikeuden lisensointivelvoitteen edellytysten arviointiin.²³⁹

²³³ Wikberg 2011, s. 267.

²³⁴ T-201/04 (Microsoft), k. 331. Ks. myös C-238/87 (Volvo), k. 9, Yhdistetyt asiat C-241/97 P ja C-242/91 P (Magill), k. 50. Ks. etenkin alla olevan listan neljäs kohta, joka vastaa poikkeuksellisten olosuhteiden vaatimusta.

²³⁵ Turner 2010, s. 87. Jäljempänä mainitut kriteerit ovat systematisointi lisensointivelvoitetta koskevasta oikeuskäytännössä, jota käydään perusteellisemmin läpi jäljempänä tässä alaluvussa.

²³⁶ Essential facility -termiin viitataan usein myös suomen kielessä termillä olennainen toimintaedellytys.

²³⁷ Turner 2010, s. 91. Tämän ei ole kuitenkaan tarkoitettu edellyttävän, että kaikki kilpailu poistuisi markkinoilta. Riittävää on tietyn asteisen riskin olemassaolo, että tehokas kilpailu poistuu etenkin silloin, mikäli tällainen haitallinen markkinoiden muutos olisi jälkeempään vaikea peruuttaa. Ks. lisää T-201/04 (Microsoft), k. 560–564.

²³⁸ Oikeuskäytäntö mahdollistaa välttämättömä toimintaedellytystä koskevan opin soveltamisen niin aineellisen kuin aineettoman omaisuuden osalta. Listan neljäntä kohtaa sovelletaan ainoastaan suhteessa immateriaalioikeuksiin. Ks. Turner 2010, s. 91–92.

²³⁹ Ks. esimerkiksi Kuoppamäki 2018, s. 300. Sopimuksesta kieltäytyminen eroaa avainasemasta siten, että toimintuskiellon poistamisella tähdätään markkinoiden kilpailurakenteen ylläpitoon, kun taas avainasemaa koskevalla opilla pyritään luomaan kilpailua.

Avainaseman doktriinia on hyödynnetty alkujaan *aineellisten pullonkaulojen* aiheuttamien markkinoiden järjestelmätason ongelmien ratkaisemisessa.²⁴⁰ Avainaseman aineelliseen soveltamisalaan ovat kuuluneet perinteisesti etenkin luonnolliset monopolit ja keskeinen infrastruktuuri. Tällaisia julkisen intressin kannalta merkittäviä avainasemia ovat esimerkiksi rautatiet, satamat, energian siirtoverkot sekä puhelinkaapelit.²⁴¹ Avainasemadoktriini perustuu pohjimmiltaan ajatukseen siitä, että joidenkin yritysten hallinnoimien tuotannontekijöiden tai resursien *päällekkäinen valmistaminen tai kehittäminen* ei ole mielekkäällä tavalla mahdollista niiden ollessa kuitenkin niin tärkeitä liitännäisten (tai loppupään) markkinoiden kilpailun toiminnalle ja tuotannontekijästä riippuvaisille toimijoille, että kyseisenlaista *välttämättömyyshyödykettä* on tarjottava kilpailijoiden käyttöön markkinoiden toiminnan turvaamiseksi.²⁴²

Digitalisaation myötä doktriinin käyttöala *aineettomien oikeuksien* maailmassa on herättänyt laajaa keskustelua. Kriitikistä huolimatta oppia on sovellettu Euroopan unionissa informaatio-tekniikkaan, informaatioon sekä aineettomiin oikeuksiin jo ainakin 1980-luvulta lähtien.²⁴³ Opin soveltaminen aineettomassa maailmassa määrittää käytännössä immateriaalioikeuden käyttämiseen liittyviä *rajoja* yksittäistapauksessa.²⁴⁴ Konkreettisesta soveltamistilanteesta aineettomassa maailmassa toimii esimerkkinä EUT:n tunnettu immateriaalioikeuksien lisensointivelvoitetta koskenut *Magill* -tapaus²⁴⁵, jossa määrävässä markkina-asemassa toimineen yrityksen sopimuksesta kieltäytyminen katsottiin immateriaalioikeuden väärinkäytöksi.

Tapauksessa oli tiivistettynä kyse siitä, että Iso-Britannialaiset televisioyhtiöt omistivat tekijänoikeuden eli yksinoikeuden ohjelmistotietoihinsa. Televisioyhtiöiden kieltäytyminen luovuttamasta tietoja johti tilanteeseen, jossa relevanteilla markkinoilla *ei ollut lainkaan mahdollista* julkaista sellaista ohjelmalehtistä, joka olisi sisältänyt kaikkien kanavien ohjelmätiedot. Kun televisioyhtiöt eivät luovuttaneet tekijänoikeuden suojaamia ohjelmistotietoja, televisioyhtiöt pystyivät yhtäältä säilyttämään markkinavoimansa niiden itse julkaisemien televisiolehtien

²⁴⁰ Mylly 2009, s. 506. Essential facilities -doktriini on peräisin Yhdysvaltojen antitrust-lainsäädännöstä. Euroopassa ensimmäiset tapaukset ovat koskeneet kuljetusalan kuten satamien dominanttien omistajien markkinakäyttäytymistä.

²⁴¹ Kuoppamäki 2018, s. 301.

²⁴² Mylly 2009, s. 502-503. Välttämättömyyshyödykkeen tarjoamisen tulee kuitenkin tapahtua sellaisin ehdoin, että hyödykkeen valmistajan tai kehittäjän investointi tulee kohtuullisesti korvatuksi.

²⁴³ Mylly 2009, s. 506-507. Ks. Case IV/29.479 – International Business Machines Corporation (IBM) Undertaking, jonka myötä komissio lopetti 1970-luvulla aloittamansa tutkimuksen IBM:n komissiolle 1984 antaman sitoumuksen perusteella.

²⁴⁴ Vaikka doktriinin käyttöalaa immateriaalioikeuksien parissa on kritisoitu, Myllyn mielestä on lähinnä ajan haaskausta käydä yleisen tason debattia sellaisista seikoista, kuten doktriinin olemassaolosta tai sen soveltamisen reiludesta, kun doktriinin soveltamisen tarve ja soveltamisen lopputulos vaihtelee huomattavasti erilaisien yksittäistapausten välillä. Mylly 2009, s. 502.

²⁴⁵ Yhdistetyt asiat C-241/97 P ja C-242/91 P (Magill).

markkinoilla ja toisaalta estämään uuden, (kuluttajien kannalta paremman) kaikkien kanavien ohjelmistotiedot sisältävän lehden tulon markkinoille.

Tapauksessa EUT täsmensi ensimmäistä kertaa niitä kriteereitä, joiden nojalla immateriaalioikeuden haltija *ei voi kieltäytyä* lisensoimasta oikeuttaan.²⁴⁶ Ratkaisun mukaan lisensointivelvoite voi tulla kyseeseen, mikäli tietyn toiminnan kannalta välttämättömän tuotteen lisensoinnista kieltäytymisellä: (i) estetään uuden tuotteen pääsy potentiaalisen kulutuskysynnän omaaville markkinoille, (ii) kieltäytymiselle ei ole objektiivisesti perusteltuja syitä ja (iii) kieltäytymisellä estetään kaikki kilpailu johdannaisilla markkinoilla.²⁴⁷

Toisessa lisensointivelvoitteen kannalta merkittävässä ratkaisussa Microsoft²⁴⁸ ensimmäisen asteen tuomioistuimien laajensi Magillin uuden tuotteen kriteeriä. Tuomioistuimen mukaan uutuu- den vaatimus ei voinut olla ainoa muuttuja, jonka perusteella voidaan arvioida toimenpiteiden vahingollisuutta suhteessa kuluttajiin. Tuomioistuimen linjauksen mukaan vahingollisuus ei perustu ainoastaan tarjonnan rajoittamiseen vaan yhtä lailla myös esimerkiksi tekniseen kehityksen rajoittamiseen. Komission Microsoftin yhteydessä tekemää analyysia kutsutaan niin sanotuksi *innovaatiokannustintestiksi*.²⁴⁹ Magillin tapauksessa lisensointivelvoitteen kolmiportaisen testin ensimmäinen kohta näytti erilaiselta, sillä kyse oli tarjonnan (tuotannon) rajoittamisesta eikä varsinaisesti teknisestä kehityksestä.²⁵⁰ Puolestaan yhtä lailla merkittävässä tapauksessa IMS Health uuteen tuotteeseen rinnastettavana muuttujana käytettiin *markkinoiden kehittymistä* kuluttajien haitaksi.²⁵¹

Lisensointivelvoitteen asettamista koskeva testi näyttäytyykin edellä esitetyn valossa muuttuvan tapauskohtaisesti. Arviointiin kiinteästi liittyvän SEUT 102 artiklan esimerkkiluettelon b) kohdan sanamuoto mahdollistaa ainakin tuotannon, markkinoiden ja teknisen kehityksen vahingollisuuden arvioinnin *kuluttajien kannalta haitallisena muuttujana*. Tämän vuoksi oikeuskäytännön myötä syntynyt ja sitä kautta edelleen kehittynyt testi tuleekin nähdä tapauskohtaisina olosuhteina sen sijaan, että ne muodostaisivat systemaattisen teoreettisen näkemyksen

²⁴⁶ Huimala – Huimala 2012, s. 830.

²⁴⁷ Magill -tapauksen analyysi tapauksessa C-418/01 (IMS Health), k. 38. Kolmen kumulatiivisen kohdan malli on sittemmin tarkentunut muun muassa EUT:n asioissa C-418/01 (IMS Health) sekä T-201/04 (Microsoft) antamien ratkaisuiden myötä.

²⁴⁸ Asia T-201/04, Microsoft Corp. v. komissio, (2007) ECR II 3601.

²⁴⁹ Ks COMP/C-3/37.792 (Microsoft), k. 709-729.

²⁵⁰ Ks. T-201/04 (Microsoft), k. 643-648 ja 665.

²⁵¹ Asia C-418/01 (IMS Health), k. 48: ”punnittaessa yhtäältä immateriaalioikeuden ja sen haltijalla olevan taloudellisen toiminnan harjoittamisvapauden suojeluintressiä ja toisaalta vapaan kilpailun suojeluintressiä keskenään, viimeksi mainittua voidaan pitää ensin mainittua tärkeämpänä vain, jos käyttöluvan epäämisellä estetään johdannaisten markkinoiden kehittyminen kuluttajien haitaksi”.

niistä kaikista mahdollisista asiayhteyksistä, jotka voivat tulla harkittavaksi pakkolisensoinnin ja erityisten olosuhteiden arvioinnin yhteydessä.²⁵² Näin ollen aikaisempaa oikeuskäytäntöä ei tule pitää formaalina esteenä kontekstisidonnaisessa ja kokonaisarviointiin perustuvassa kilpailuoikeuden soveltamisessa.²⁵³

Näin ollen oikeuskäytännön myötä muodostuneissa, lisensointivelvoitteen olemassaololle asetetuissa testeissä on lopulta kyse tapauskohtaisesti arvioitavista *erityisistä olosuhteista*, joiden täytyessä määräävässä markkina-asemassa olevalla yrityksellä on velvollisuus tarjota välttämättömyyshyödyke lisensoitavaksi:

”The central function of intellectual property rights is to protect the moral rights in a right-holder’s work and ensure a reward for the creative effort. But it is also an essential objective of intellectual property law that creativity should be stimulated for the general public good. A refusal by an undertaking to grant a licence may, under exceptional circumstances, be contrary to the general public good by constituting an abuse of a dominant position with harmful effects on innovation and on consumers”.²⁵⁴

3.4 E-urheilu immateriaalioikeuksien ja urheilun kilpailuoikeudellisia erityispiirteitä yhdistävänä ilmiönä

E-urheilu mahdollistaa täysin uudenlaisen kilpailuoikeudellisen tutkimuskohteen siitä, miten kilpailulainsäädännön tulisi soveltua uuden tyyppiseen monitahoiseen markkinaan, jossa markkinoille pääsy vaatii usean sidosryhmän pääsyn immateriaalioikeudella suojattuun ohjelmistotuotteeseen.²⁵⁵ E-urheilu on lainsäädännön silmissä uudenlainen ilmiö: se on urheiluun rinnastuva ilmiö, joka kuitenkin perustuu yksityisen tahon hallitseman ohjelmistotuotteen toisintamiseen, ja johon ainakin perinteisesti katsottuna oikeudenomistajalla tulisi olla yksinoikeus.²⁵⁶

Hallitsevasta omistajuudesta ja pelinkehittäjien harjoittamasta syväkontrollista johtuen perinteisellä urheilulla ja e-urheilulla on yksi erittäin merkittävä ero: kukaan ei omista itse jalkapalloa, jääkiekkoa tai tennistä, sillä perinteinen urheilu on itsessään immateriaalioikeuksista vapaa. Perinteinen urheilu tulee siten *ensin tuotteistaa*, ja ainoastaan tuotetta voidaan lähtökohtaisesti kyetä disponoimaan. Sen sijaan e-urheilussa tosinnettava peli on *tuote itsessään*, jolloin e-

²⁵² T-201/04 (Microsoft), k. 336. Tapauksessa ensimmäisen asteen tuomioistuin hyväksyi komission premissin siitä, ettei aikaisempi oikeuskäytäntö ole muodostanut suljettua testiä (*numerus clausus conditions*) pakkolisensoinnille.

²⁵³ Mylly 2009, s. 525-526.

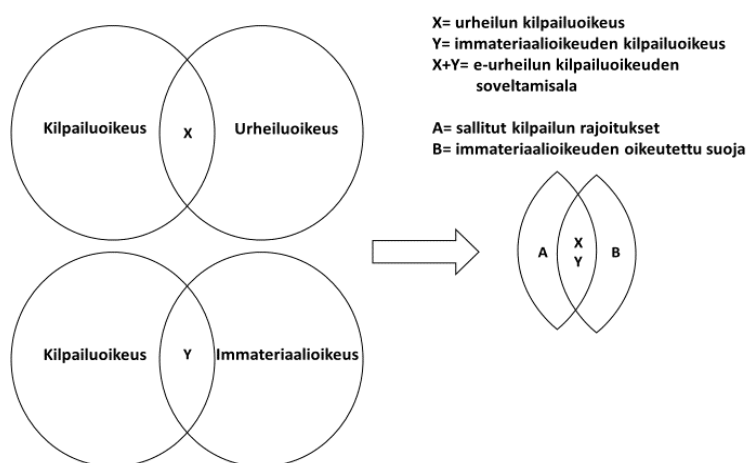
²⁵⁴ COMP/C-3/37.792 (Microsoft), k. 711.

²⁵⁵ Ks. Miroff 2019.

²⁵⁶ Ks. näkökulma, jonka mukaan ammattimaisten (franchise) liigojen yksi ensimmäisistä koettelemuksista tulee olemaan kilpailuoikeudellinen vaade. Se, että liigat eivät ole aidosti joukkueiden yhteistoiminnan muodostamia kokonaisuuksia, vaan liigassa toimii aktiivisesti myös pelinkehittäjä, voi aiheuttaa ongelmia antitrust-lainsäädännön poikkeuksien soveltamisessa. Woo 2018.

urheilun tuotteistaminen ei ole myöskään mahdollista ilman tarvittavaa pääsyä immateriaalioikeuteen.²⁵⁷ Siten e-urheilu on käytännössä ”omistettua urheilua”. Esimerkiksi FIFA ei voi kieltää ketään pelaamasta jalkapalloa koulun liikuntatunneilla, mutta pelinkehittäjä voi sen sijaan kieltää kenet tahansa pelaamasta sen omistamalla servereillä²⁵⁸, turnauksessa tai olla sallimatta muiden osapuolten kuin itsensä järjestämät kilpailut.²⁵⁹ Järjestämisen kieltäminen voi tapahtua esimerkiksi kieltäytymällä kilpailun järjestämiseen tarvittavan lisenssin myöntämisestä tai mielivaltaisten ehtojen asettamisella.

E-urheilussa on kyse niin urheilu-oikeuden kuin tekijänoikeudenkin ydinalueelle osuvasta jännitetilanteesta. Tämän keskeisen jännitteen vuoksi e-urheilun kilpailuoikeudellisessa arvioinnissa yhdistyy kaupallisiin ohjelmistotuotteisiin sekä urheiluun liittyviä erityispiirteitä, jolloin e-urheilua koskevassa yksittäistapauksellisessa kilpailuoikeudellisessa soveltamistilanteessa tulee pyrkiä *yhdistämään* näiden kahden e-urheiluun kiinteästi liittyvän elementin kilpailuoikeudellista soveltamiskäytäntöä.²⁶⁰



Kuvio 3. E-urheilun kilpailuoikeuden soveltamisala.

Urheilun sekä immateriaalioikeuden yhteensovittamista helpottaa edellä luvuissa 3.2 sekä 3.3 läpikäyty kilpailuoikeudellinen oikeuskäytäntö. Tämän perusteella e-urheilun

²⁵⁷ Scholz 2019, s. 50.

²⁵⁸ Esimerkiksi Blizzad ja Riot eivät salli Valven tapaan pelien pelaamista lähiverkossa, jolloin pelaamisen on tapahduttava pelinkehittäjien omistamilla servereillä. Lähiverkossa pelaamisen estäminen mahdollistaa kilpailun järjestämisen huomattavasti vahvemman kontrolloimisen. *Townsend Gard – Gard 2017*, s. 73.

²⁵⁹ Perinteisessä urheilussa ei voi antaa pelikieltoa samassa laajuudessa. Pelaajilla ei ole myöskään käytettävissä urheilun oikeusturvalautakunnan tapaista toimielintä oikeusturvansa tueksi. Pelikielto voikin perustua mielivaltaisesti, ja pituus voi olla määrittelemätön tai elinikäinen. Lisäksi pelikielto perustuu usein puhtaasti pelin omistajan sopimusehtoihin, sillä e-urheilussa ei ole yhtä selkeää keskusjärjestöä. Ks. lista pelikiellossa olevista pelaajista CS:GO -pelissä. <https://liquipedia.net/counterstrike/Banned_players>. Ks. lisää aiheesta esimerkiksi *Miroff 2019*, s. 180.

²⁶⁰ Tehtävä on sinänsä haastava, sillä perinteisen urheilun ja immateriaalioikeuden oikeuskäytäntöä ei ole tiedetävästi vielä aikaisemmin yhteensovitettu e-urheilun erityispiirteiden luomassa viitekehysessä.

kilpailuoikeudellisessa arvioinnissa on otettava huomioon soveltuvilta osin ainakin urheilun monimuotoinen markkinarakenne, taloudellisten- ja hallinnollisten tehtävien eriyttämisen vaatimus, lisensointijärjestelmien avoimuuteen liittyvät vaatimukset sekä avainasemadoktriinin vaatimukset. Immateriaalioikeudellisen oikeuskäytännön hyödyntämisen merkitys on korostuneen tärkeä etenkin *sopimuksentekovelvoitteen arvioinnin kannalta*, sillä kyse on tältä osin pelinkehittäjän vapauspiiriin puuttumisesta. Urheilun kilpailuoikeudellisen aineksen hyödyntäminen on sen sijaan erityisen tärkeää *relevanttien markkinoiden määrittelyn sekä pelinkehittäjän määräävän markkina-aseman todentamisen kannalta*, sillä urheilumarkkinoilla määräävä markkina-asema perustuu muuhunkin kuin taloudelliseen markkinavoimaan.²⁶¹

Pelinkehittäjien lisenssijärjestelmiä voidaan tutkia kilpailuoikeudellisesti, sillä ne muodostavat urheilumarkkinoiden toiminnan *keskeiset* puitteet.²⁶² Siten kiellettyä markkinakäyttämistä koskevan tarkastelun kohteena on urheilun oikeuskäytännölle ominaisesti toimivien lupa- ja lisensointikäytäntöjen merkitys kilpailun järjestämisen ja markkinoiden muodostumisen edellytyksenä. Perinteisen urheilun puolella lisensointijärjestelmiltä on vaadittu muun muassa avoimuutta, puolueettomuutta ja syrjimättömyyttä.²⁶³ Lisenssijärjestelmillä on *olennainen* merkitys urheilumarkkinoiden toiminnalle, sillä ne vaikuttavat välittömästi seurojen ja muiden vastaavien toimijoiden elinkeinotoiminnan harjoittamisen mahdollisuuksiin urheilumarkkinoilla.

Immateriaalioikeuden liian laaja suoja yhdistettynä kilpailua rajoittavaan markkinakäyttämiseen voi aiheuttaa perustellun epäilyksen määräävän markkina-aseman väärinkäytöstä etenkin urheilun kaltaisessa toiminnassa, johon investoi laaja joukko yksityisiä henkilöitä ja yrityksiä muun muassa rahallisilla panoksilla, mutta ennen kaikkea merkittävällä ajallisella panoksella, joka ei ole lähtökohtaisesti siirrettävissä muuhun toimintaan.²⁶⁴ Tutkielman soveltavassa osassa pyritään mahdollisuuksien mukaan löytämään kestävä ratkaisu e-urheilun markkinoiden toimivan ja ennakoitavan kehityksen turvaamiseksi, jotta kaikki toimivan kilpailun luomat edut kuten innovaation kasvu, hyvinvoinnin lisääminen ja alan kasvupotentiaali saataisiin hyödynnettyä niin kilpailuoikeuden kuin tekijänoikeuden tavoitteiden mukaisella tavalla. Liialliset keskittämispyrkimykset voivat nimittäin vaarantaa markkinoiden toiminnan ja urheilukilpailujen sujuvuuden etenkin, mikäli pelinkehittäjän olisi mahdollista varata itsellensä kuluttajien vahingoksi sellaisia markkinoita, joilla se ei edes välttämättä itse järjestä mitään.

²⁶¹ Ks. tarkemmin alaluku 4.3.2.

²⁶² *Aine* 2016, s. 207-208. Aineen mukaan lisenssijärjestelmän kilpailuoikeudellisessa analyysissä korostuu urheilumarkkinoiden erityispiirteet, joilla on oikeudellista sääntelyä ohjaava tehtävä.

²⁶³ *Aine* 2016, s. 207-208. Ks. myös. 2001/C 169/03 (FIA), k. 6.

²⁶⁴ Ks. esimerkiksi tapausten Koripalloliitto Ry ja Svenska Bilsportförbundet perustelut sekä *Aine* 2016, s. 160.

4 E-URHEILUKILPAILUN JÄRJESTÄMINEN TEKIJÄNOIKEUDEN RAJOITTAMALLA MARKKINALLA

4.1 Taustaa

E-urheilu on dynaamisesti kehittyvä urheilun ja viihteen muoto, joka on kokenut viime vuosina ennennäkemättömän suosion kasvun.²⁶⁵ E-urheilun markkinoihin vaikuttaa olennaisesti sen taustalla olevan videopelin suosio ja pelinkehittäjän tekemät ratkaisut videopelien ylämarkkinoilla. Toisaalta e-urheilun suosio vaikuttaa takaisin videopelien päämarkkinoille: relevantin e-urheilun alamarkkinan mielenkiinto ohjelmistotuotetta kohtaan pidentää pelin elinkaarta sekä pelin sisäistä monetisointia eli rahaksi muuttamista pelinkehittäjän eduksi videopelin ylämarkkinoilla.²⁶⁶ E-urheilun markkinoilla näyttäisi olevan monia synergiaa tuovaa osapuolta perinteiseen markkinaan verrattuna, jossa arvoa luo lähtökohtaisesti yhteisön sijasta puhtaasti tuotteen valmistaja tai oikeudenomistaja. Kyse on asiallisesti urheilun tyyppisestä monitahoisesta markkinasta, jossa markkinoille pääsy vaatii usean sidosryhmän pääsyn immateriaalioikeudella suojattuun ohjelmistotuotteeseen.²⁶⁷

E-urheilun tämän hetkisestä positiivisesta vireestä huolimatta sillä on kuitenkin sen markkinan rakenteeseen liittyvä perustavanlaatuinen synnynnäinen ongelma: yksi ainoa pelinkehittäjä omistaa ”monopolioikeudet” kehittämäänsä videopeliin, joka mahdollistaa vallan käyttämisen e-urheilun markkinoilla toimiviin pelinkehittäjästä riippuvaisiin sidosryhmiin, jotka ovat osaltaan luomassa videopelien liitännäisiä alamarkkinoita.²⁶⁸

Pelinkehittäjän toimet voivat ulottua huomattavasti laajemmalle, kuin se ehkä edes osaa subjektiivisesti ajatella. E-urheilu voi olla pelinkehittäjälle subjektiivisesti ainoastaan yksi tulonlähde, tai vaihtoehtoisesti markkinointiin liittyvä kuluerä. Objektiivisesti tarkasteltuna e-urheilu kuitenkin muodostaa oman markkinansa omine riippuvaisuussuhteineen. On tärkeää huomata, ettei videopelejä ole alun perin kehitetty e-urheilua varten, vaan e-urheilu on syntynyt alkujaan peliä pelaavien yhteisöjen vapaaehtoisuuden pohjalta. Pelinkehittäjien e-urheilulle antama huomio ja pelien suunnitteleminen e-urheilun tarpeita silmällä pitäen on siten suhteellisen tuore ilmiö.²⁶⁹

²⁶⁵ *Merwin et al* (Goldman Sachs) 2018, s. 3-4. Arvion mukaan e-urheilun katsojakunnan koko tulee vastaamaan vuonna 2022 esimerkiksi amerikkalaisen jalkapalloliigan NFL:n katsojakuntaa.

²⁶⁶ *Merwin et al* (Goldman Sachs), s. 10.

²⁶⁷ Ks. *Miroff* 2018.

²⁶⁸ *Miroff* 2019, s. 179-180.

²⁶⁹ *Scholz* 2019, s. 50.

Tässä osiossa on tarkoituksena selvittää pelinkehittäjän videopeliin liittyvän yksinoikeuden rajat siinä mielessä, että vapaan turnausekonomian mahdollistaminen kilpailuoikeudellisesti voisi avata keskitetyn mallin mukaisesti toimivien pelinkehittäjien hallitsemia e-urheilukilpailumarkkinoita dynaamista tehokkuutta ja hyvinvointia lisäten. Kyse on SEUT 102 artiklan määräävän markkina-aseman väärinkäytön kieltoa koskevasta arvioinnista, jossa kilpailuoikeudellisen tarkastelun kohteena on pelinkehittäjän toiminnan *vaikutukset* markkinoihin.²⁷⁰

Arvioinnissa hyödynnetään tässä tutkielmassa muodostettua keskitetyn mallin mukaisesti toimivan pelinkehittäjän (jäljempänä markkinan määräyksessä myös ”**Kontrolloiva pelinkehittäjä**”) teoreettista markkinakäyttäytymisen mallia. Vaikka malli on teoreettinen, keskitetyn mallin mukaisen pelinkehittäjän markkinakäyttäytyminen on pyritty perustamaan mahdollisimman laajaan julkiseen aineistoon.²⁷¹ Keskitetyn ja hajautetun mallin mukaan toimivien pelinkehittäjien markkinakäyttäytymistä on käsitelty etenkin luvussa 2.5. Määräävän markkina-aseman väärinkäyttö perustuu myös oleellisesti luvussa 2.4 tehtyyn e-urheilun urheilumarkkinoiden rakenteelliseen tarkasteluun, e-urheilun sidosryhmistä luvussa 2.3 esitettyyn sekä luvuissa 2.1 ja 2.2 esitettyihin muihin e-urheilun erityispiirteisiin.

4.2 Voiko yksittäinen e-urheilupeli muodostaa määräävän markkina-aseman väärinkäytön edellyttämän relevantin markkinan?

4.2.1 Yleistä relevanttien markkinoiden määrittämisestä

Ennen kuin voidaan arvioida, onko Kontrolloiva pelinkehittäjä määräävässä markkina-asemassa, merkitykselliset markkinat on rajattava sekä ajallisesti että maantieteellisesti arvion kohteena olevien tuotteiden ja palvelujen suhteen.²⁷² Vaikka tämän tutkielman arvioinnin kohteena ei ole mikään varsinainen yksittäistapaus sitä koskevina todennettavissa olevina tosiseikkoina, on relevantit markkinat mahdollista jäsentää hajautetun ja keskitetyn mallin keskeisten ominaispiirteiden perusteella.

Relevanttien tuotemarkkinoiden määrittämisen taustalla on tarve rajata niiden tiettyjen tuotteiden tai palveluiden joukko, joiden voidaan katsoa kilpailevan keskenään yhteismarkkinoilla.²⁷³ Kyse on kysynnän korvaavuutta koskevasta tapauskotaisesta arvioinnista, jolla mitataan

²⁷⁰ *Aine* 2016, s. 287. Ks. tehokkuuden eri muodoista tarkemmin *Bishop – Walker* 2010, s. 22-26 ja 45-48.

²⁷¹ Tiedot eivät kuitenkaan ole täysin varmennettavissa, jolloin mallia on tarpeen kutsua teoreettiseksi eikä se näin ollen perustu mihinkään yksittäiseen pelinkehittäjään.

²⁷² Ks. esimerkiksi asia C-6/72 (Europemballage Corporation), k. 32. Relevantit markkinat tulisivat todentaa osana jokaista SEUT 102 artiklan konkreettista soveltamistilannetta.

²⁷³ *Aine* 2016, s. 149.

väärinkäytöksestä epäillyn yrityksen markkinavoiman suuruutta.²⁷⁴ Arvioinnissa huomioon otettavien tekijöiden keskinäinen painoarvo vaihtelee aina kulloistenkin erityispiirteiden mukaan.²⁷⁵ Markkinamäärittely tehdään käytännössä usein rakenteellisen tarkasteluun pohjautuen eli markkinatutkimuksella tai vastaavanlaisella suureen määrään dataa perustuvalla menetelmällä. Tämä johtuu taloustieteellisiin menetelmiin liittyvistä epävarmuustekijöistä.²⁷⁶

Markkinamäärittelyssä korostuu ensisijaisesti kysynnän korvaavuuden (*demand-side substitutability*) analyysi. Kysynnän korvaavuuden arvioinnissa painotetaan etenkin kuluttajien eli tarjontapuolen kysyjien näkökulmaa. Arvioinnissa voidaan ottaa huomioon muun muassa tuotteen ominaisuudet, käyttötarkoitus, hinta, kulutustottumukset, markkinoiden erityispiirteet sekä riskitijousto.²⁷⁷ Hyödykkeiden korvaavuudessa on yksinkertaistettuna kyse vaihdettavuuden asteesta, jonka mukaisesti asiakkaat voisivat vaihtaa määrätyn ajan kuluessa tuotteen x tuotteeseen y.²⁷⁸

Toissijaisesti relevanttien tuotemarkkinoiden määrittelyssä voidaan ottaa huomioon tarjonnan korvaavuuden (*supply-side substitutability*) olemassaolo sellaisissa tapauksissa, joissa tarjonnan korvaavuuden vaikutukset vastaavat kysynnän vaikutuksia tehokkuudeltaan ja välttämättömyydeltään. Tarjonnan korjaavuuden suhteen voidaan välittömästi todeta, että Kontrollloivan pelinkehittäjän keskitetyillä e-urheilukilpailumarkkinalla ei esiinny tarjonnan korvaavuutta, sillä muut turnauksen järjestäjät eivät voi vaihtaa keskitetyn mallin mukaisen pelinkehittäjän kilpailujen järjestämiseen, eli merkityksellisten tuotteiden tuotantoon, ilman merkittäviä rajakustannuksia, sillä tällaista lisenssiä ei ole sopimuksesta kieltäytymisen vuoksi mahdollista saada *välttämättä lainkaan* saati sitten oikeuskäytännön edellyttämällä tavalla ilman merkittäviä kustannuksia ja riskiä. Toisaalta, mikäli turnausten järjestämistä ei olisi rajoitettu, tarjonnan korvaavuutta voitaisiin mahdollisesti arvioida markkinamäärittelyssä.²⁷⁹

Tuoreessa ISU:a koskevassa komission päätöksessä suoritettiin kattava relevanttien markkinoiden määrittely, jossa otettiin nimenomaisesti kantaa tutkimuskysymyksen kannalta olennaiseen urheilukilpailumarkkinoilla tapahtuneeseen kilpailujen järjestämisen häiriötilanteeseen.

²⁷⁴ *Kuoppamäki* 2003, s. 641.

²⁷⁵ *Aine* 2016, s. 151. *Kuoppamäki* 2018, s. 265.

²⁷⁶ HE 148/1987 vp, s. 18. Ks. myös C-27/76 (United Brands) 1978. Taloustieteen menetelmät ovat käytännössä osoittautuneet melkoisen epäluotettaviksi ja työläiksi. Markkinavoimaa mitataan näin ollen usein epäsuorasti rakenteellisen tarkastelun avulla. Ks. lisää *Kuoppamäki* 2018.

²⁷⁷ *Kuoppamäki* 2018, s. 265.

²⁷⁸ *Ibid.*, s. 266.

²⁷⁹ *Komission tiedonanto* 1997, k. 20. Mikäli e-urheilukilpailuja olisi mahdollisuus järjestää vapaasti, markkinoille saatettu turnausten määrä hillitsisi pelinkehittäjän kilpailukäyttäytymistä, joka vastaa lopputulemaltaan kysynnän korvaavuutta.

Kyseinen tapaus voidaan ottaa e-urheilua koskevan markkinamäärityksen lähtökohdaksi, sillä tapaus on olosuhteiltaan pitkälti rinnastettavissa e-urheilun urheilukilpailumarkkinoiden kilpailun järjestämisvapautta koskevaan ongelmanasetteluun. Päätöksen voidaan katsoa lisäksi vastaavan pitkälle vakiintuneen oikeuskäytännön mukaista urheilukilpailumarkkinoiden määrittelyä.²⁸⁰

4.2.2 Relevanttien tuotemarkkinoiden määrittäminen

4.2.2.1 Toiminnallinen kokonaisuus

Urheilukilpailumarkkinoiden relevanttien markkinoiden laajuuden osalta on otettava erityisesti huomioon, että urheilukilpailujen järjestämisen ja siitä seuraavien oikeuksien hyödyntämismarkkinat on katsottu oikeuskäytännössä muodostavan relevanttien markkinoiden kannalta toiminnallisen kokonaisuuden näiden välillä vallitsevan *kiinteän yhteyden* vuoksi. Kilpailun järjestämisen ja kaupallisen hyödyntämisen markkinat voidaan nähdä olevan kiinteässä yhteydessä toisiinsa, sillä kaupallisten oikeuksien hyödyntäminen on riippuvainen *järjestämiseen tarvittavien tuotannonpanosten hankinnan onnistumisesta*. Toisin sanoen, kilpailutapahtuman taloudellinen hyödyntäminen on ainoastaan mahdollista, mikäli kilpailu järjestetään.²⁸¹

E-urheilun kilpailutapahtuman järjestämisen ja kaupallisen oikeudellisten hyödyntämisen kannalta oleelliset tuotantopanokset eivät poikkea perinteisestä urheilusta. Ne koostuvat ISU:n tavoin sellaisista seikoista kuten kilpailun organisatoristen sääntöjen asettamisesta, tarvittavien aikatauluksiens järjestämisestä, urheilijoiden osallistumisen varmistamisesta, tuomareiden ja muun teknisen henkilökunnan hankkimisesta, sopivan tilan ja tietoteknisten laitteiden hankinnasta, asianmukaisten lisenssien ja lupien varmistamisesta sekä muiden tarpeellisten palveluiden hankkimisesta. Vastaavat edellytykset ovat välttämättömiä niin järjestämisen kuin kaupallisen hyödyntämisen suhteen.²⁸²

²⁸⁰ Ks. asiassa AT.40208 (ISU) suoritetun monipuolisen markkinamäärityksen lisäksi etenkin asia C-49/07 (MOTOE), jossa oli nimenomaan kyse urheilukilpailumarkkinasta.

²⁸¹ Ks. C-49/07 (MOTOE), k. 33 sekä AT.40208 (ISU), k. 85 ja 105. Lisäksi Ruotsin kilpailuviraston päätöksessä Svenska Bilsportförbundet (Konkurrensverket 13.5.2011, D:o. 709/2009) Ruotsin kilpailuviranomainen katsoi autokilpailujen järjestämistoimintojen relevanttien markkinoiden sisältävän kaksi toisiaan täydentävää kokonaisuutta: (i) kuljettajien mahdollisuus kilpailla ja osallistua tapahtumiin sekä (ii) tapahtuman taloudellinen hyödyntäminen lipunmyynnin, sponsoroinnin ja muiden lisenssisopimusten välityksellä. Ruotsin markkinaoikeus vahvisti myöhemmin antamassaan tuomiossa kilpailuviranomaisen markkinan määrittelyn (Svenska Bilsportförbundet v. Konkurrensverket, 20 December 2012, D:no 2012:16 tapauksessa A 5/11.)

²⁸² Ks. AT.40208 (ISU), k. 98 ja 86.

Kun keskitetyn mallin mukaisesti toimiva pelinkehittäjä tai mikään muu osapuoli ei myöskään käytännössä harjoita taloudellista toimintaa, joka koostuisi ainoastaan turnauksen järjestämisestä ilman, että siitä seuraavia taloudellisia oikeuksia hyödynnettäisiin, voidaan e-urheilun osalta todeta, että e-urheilussa järjestämistä ja kaupallista hyödyntämistä harjoitetaan poikkeuksetta yhdessä. Siten relevantteja markkinoita tulee arvioida vakiintuneen urheilun oikeuskäytännön mukaisesti näiden kahden markkinan muodostaman toiminnallisen kokonaisuuden näkökulmasta.²⁸³

4.2.2.2 Relevanttien tuotemerkkinoiden laajuus

Yksittäisen e-urheilupelin muodostamaa kilpailutapahtumien järjestämisen sekä kaupallisten oikeuksien hyödyntämismarkkinoita (selkeyden vuoksi jäljempänä yhdessä myös ”urheilukilpailumarkkina”) tulee seuraavaksi arvioida suhteessa laajempia viihdemarkkinoita sekä muiden pelien muodostamaa e-urheilun kokonaismarkkinaa.²⁸⁴ Arviointia ohjaa kysynnän korvaavuutta koskeva arviointi, jossa on erityisesti kyse siitä, onko Kontrolloivan pelinkehittäjän tiettyyn videopeliin perustuva kilpailun järjestäminen ja tästä seuraava taloudellisten oikeuksien hyödyntäminen katsottava kuuluvan osaksi laajempaa viihde- tai urheilumarkkinaa. Lähtökohdaksi tässä arvioinnissa voidaan ottaa vakiintunut urheilua koskeva oikeuskäytäntö, jonka mukaan toiminnallisen kokonaisuuden mukaisten markkinoiden on katsottu olevan urheilulajikohtainen²⁸⁵, jolloin määritelmän mukaisesti markkinan tulisi olla videopelikohtainen.²⁸⁶

Urheilulajikohtaista tai vastaavasti pelikohtaista (suppeampaa) markkinamääritelmää voidaan perustella etenkin tarpeettoman laajan markkinamäärittelyn tosiasiallisten vaikutusten näkökulmasta. Liian laaja markkinamäärittely on nimittäin omiaan johtamaan e-urheilun saturoituneilla markkinoilla sellaiseen lopputulemaan, jonka mukaisesti minkään pelinkehittäjän spesifeillä urheilukilpailumarkkinoilla ei voitaisi todeta määräävän markkina-aseman väärinkäytön edellyttämää markkinavoimaa siitäkään huolimatta, että tähän olisi aito tarve tarkastelun kohteena olevan markkinan rakenteen ollessa äärimmäisen keskittynyt ja sidosryhmien ollessa äärimmäisen riippuvaisia markkinoiden ainoasta toimijasta.²⁸⁷ Markkinamäärittelyn tarpeeksi suppean

²⁸³ Ks. AT.40208 (ISU), k. 99 sekä C-49/07 (MOTOE), k. 33.

²⁸⁴ Ks. AT.40208 (ISU), alaluku 6.1.2.

²⁸⁵ AT.40208 (ISU), k. 87 sekä C-49/07 (MOTOE), k. 33; Ks. myös kansallisesta oikeuskäytännöstä esim. Chancery Division of the High Court, judgment of 5 October 2001, Hendry and others v World Professional Billiards and Snooker Association Ltd, k. 84-89, ([2001] All ER (D) 71 (Oct)) ja Landgericht Dortmund, judgment of 14.05.2014, 8 O 46/13, k. 122.

²⁸⁶ Ks. luku 2.2.

²⁸⁷ E-urheilun kokonaismarkkinat eivät näyttäydy ns. ”winner takes it all” -tyyppisenä markkinana vaan se koostuu useista erilaisista videopelikohtaisista markkinoista, jotka eivät suoranaisesti kilpaile keskenään. Tämä johtuu siitä,

alan olennaisuutta voidaan havainnollistaa esimerkiksi perinteisen urheilun rakenteella: mikäli urheilussa markkinoita tarkasteltaisiin urheilun sateenvarjomarkkinoilla, olisi muun kuin jalkapalloa hallinnoivan lajiliiton määräävä markkina-asema erityisen vaikeasti tai jopa mahdottomasti näytettävissä.

Arvioitaessa yrityksen tai muun toimijan määräävää asemaa tietyillä markkinoilla ainoastaan objektiivinen tuotteiden ominaisuuksien tutkiminen ei ole riittävää. Huomioon on otettava objektiivisten ominaisuuksien lisäksi ainakin markkinoiden kilpailuolosuhteet sekä kysynnän ja tarjonnan rakenne. Tämä vaatimus on johdettavissa markkinan määrittämisen tarkoituksesta eli sen arvioimisesta pystyykö jokin tietty toimija *estämään* toimivan kilpailun toteutumisen sekä *toimimaan huomattavan itsenäisesti* suhteessa muihin turnauksia järjestäviin palveluntarjoajiin.²⁸⁸ Kontrolloitu pelinkehittäjän hallinnoiman urheilukilpailumarkkinan absoluuttisesti keskittyneestä rakenteesta on johdettavissa tarve määrittää relevantti markkina pelikohtaisesti. Siten e-urheilun relevanttien tuotemarkkinoiden arvioinnissa ei ole perusteltua poiketa urheilun edellä mainitusta oikeuskäytännöstä, jossa vastaavissa olosuhteissa markkinat ovat olleet urheilulajikohtaiset.

Edellä mainitusta huolimatta eri videopelien muodostamien urheilukilpailumarkkinoiden objektiivinen korvaavuuden analyysi on syytä tehdä johtopäätöksen oikeellisuuden varmistamiseksi. Vastaavasti kuin perinteisessä urheilussa, videopelikohtaisten urheilukilpailumarkkinoiden keskinäistä korvaavuutta on arvioitava ainakin *kuluttajien, järjestäjien sekä ammattiurheilijoiden* näkökulmasta.²⁸⁹

ISU:n tapauksessa pikaluistelua verrattiin muuhun samoja piirteitä omaaviin jääurheilulajeihin. Jääurheilulajeja koskeva keskustelu on verrattavissa e-urheilun markkinamäärittelyssä aikaisemmin mainittuihin ”peligenreihin”. Asiassa annetun selvityksen sekä komission aikaisemmassa asiassa tehdyn kysynnän korvaavuuteen liittyvän selvityksen perusteella²⁹⁰ tietyn urheilulajin seuraajat eivät todennäköisesti korvaa seuraamaansa urheilulajia millään muulla urheilulajilla kulttuurisista, maantieteellisistä ja tunteeseen liittyvistä syistä. Siten pienen mutta

että kuluttajilla on erilaisia mieltymyksiä peligenrejen ja peligenren sisäisten yksittäisten pelien suhteen. Ks. *Scholz* 2019, s. 144.

²⁸⁸ T-340/03 (France Télécom), k. 78.

²⁸⁹ Sponsorien ja muiden urheilun ulkoisten ryhmien korvaavuusanalyysiä ei käydä tässä yhteydessä tarkemmin läpi, sillä näiden osalta kyse on ainoastaan toissijaisesta kysynnästä. Ks. lisää AT.40208 (ISU), k. 90.

²⁹⁰ Ks. AT.40208 (ISU), alaviite 153. Komission päätöksen 2000/12/EC asiassa IV/36.888 - vuoden 1998 jalkapallon maailmanmestaruuskisat selvitetyn perusteella (k. 68 a) 10 %:n hinnankorotus pääsylippuihin ei olisi vaikuttanut niiden kysyntään.

pysyvän hinnankorotuksen (SSNIP²⁹¹) tapahduttua on epätodennäköistä, että pikaluistelukilpailuun osallistuvat katsojat korvaisivat tapahtuman toisella urheilutapahtumalla tai jollain muulla viihteen alalla kuten musiikilla tai elokuvilla.²⁹² Vaihdeavuus oli vielä epätodennäköisempää urheilijoiden sekä tapahtumanjärjestäjien kannalta.²⁹³

E-urheilusta tehdyistä haastattelututkimuksissa on havaittavissa vastaavia, perinteisen urheilun seuraamisen taustalla vaikuttavia mielenkiinnon kohteeseen liittyviä kulttuurillisia ja tunteisiin liittyviä perustavanlaatuisia syitä. Esimerkiksi Overwatch -pelin seuraamisen taustasyitä selvittäneessä tutkimuksessa katsojia motivoi etenkin (i) korkeatasoiseen Overwatch -pelaamiseen liittyvä estetiikka²⁹⁴, (ii) tietotaidon hankkiminen omaa pelaamista varten sekä (iii) ammattipelaajien korkeasta taitotasosta nauttiminen. Tutkimuksesta ilmi käyneet, tietyn relevantin pelin parissa tapahtuvan kilpailutoiminnan seuraamisen taustalta löytyneet pääasialliset motivaattorit viestittävät alhaista vaihdeavuutta, sillä ne ilmentävät huomattavaa mielenkiintoa ja sitoutumista nimenomaan Overwatch -peliin.²⁹⁵

Toisen tutkimuksen mukaan e-urheilun seuraamisen keskeisinä motivaattoreina olivat tiedon hankkiminen itsensä kehittämiseksi, aggressiosta nauttiminen sekä eskapismi.²⁹⁶ Vaikka viihdettä mainittu eskapismiin voidaan nähdä viittaavan muihin vastaaviin eskapismiin tyydyttäviin viihteen muotoihin, ensiksi mainittu motivaattori osoittaa kuitenkin erityistä kuluttajan lukkiutumista tiettyyn peliin.²⁹⁷ Kuluttajien lukkiutumista tiettyyn peliin vahvistaa edelleen kuluttaja-analytiikkaa tuottavan EEDAR:n tutkimus, jossa katsojat ilmoittivat e-urheilun seuraamisen taustalla oleviksi syiksi pääasiassa sellaisia heikkoa vaihdeavuutta osoittavia tekijöitä, kuten (a) tietyn pelin korkeatasoisen pelaamisen seuraaminen (65-70 % katsojista) ja (b) oman pelaamisen parantamisen tässä vastaavassa pelissä (61-65 %). Puolestaan vahvaa vaihdeavuutta

²⁹¹ *Kuoppamäki* 2018, s. 267-268. SSNIP-testin (*”small but significant and non-transitory increase in prices”*, suomeksi ”pieni mutta merkittävä hinnannousu”) mukaisesti hyödykkeet voidaan katsoa kuuluvan samoille relevanteille markkinoille, jos 5-10 prosentin hinnannousu johtaisi korvaavan tuotteen tai palvelun kysynnän lisääntymiseen. Testin taustalla on ajatus siitä, että yrityksellä on voimaa markkinoilla vain, mikäli se voi kannattavasti nostaa hintojaan (eli kate kasvaa enemmän kuin se menettää asiakkaita).

²⁹² AT.40208 (ISU), k. 89.

²⁹³ *Ibid.*, k. 91-92

²⁹⁴ Estetiikalla (*Aesthetic Value*) tarkoitetaan Overwatch -pelin taide-elementtiä, joka koostuu pelille ominaisesta taidevisiosta, hahmojen suunnittelusta, ympäristöstä ja animaatioista. Nimenomaan Overwatchia on pidetty esteettisesti erittäin kauniina pelinä, mikäli sitä vertaa muihin e-urheilupeleihin. *Curley – Nausha – Slocum – Lombardi* 2016, s. 8.

²⁹⁵ *Curley – Nausha – Slocum – Lombardi* 2016 sekä asiasta *Miroff* 2019, s. 200.

²⁹⁶ *Hamari – Sjöblom* 2017, s. 217. Aggressiivinen käyttäytyminen on kiinteä osa nykypäivän viihdettä ja etenkin urheilua. Aggressiosta nauttimisella viitataan nautintoon, joka syntyy ammattiurheilijoiden aggressiivisen käytöksen, machoasenteiden sekä vihamielisyyden seuraamisesta.

²⁹⁷ *Ibid.* Vastaavasti kuin perinteisessä urheilussa, korkeatasoisen Overwatch -ottelua kohtaan koettu arvostus sekä oppimishalukkuus ei ole välittömästi vaihdeavissa olevia seikkoja esimerkiksi korkeatasoisen Counter-Strike -ottelun vastaaviin tekijöihin, vastaavasti kuin korkeatasoinen sulkapallo ei ole vaihdeavissa jalkapalloon.

osoittavat aspektit, kuten sosiaalinen aspekti (30-35 %) jäivät vähemmistön e-urheilun katsomisen oikeuttajana.²⁹⁸ Lisäksi NewZoo:n kolmea suurta e-urheilupeliä seuraavia katsojia käsittelevän tutkimuksen mukaan peräti 70 prosenttia katsojista seurasi ainoastaan yhteen peliin liittyviä e-urheilukilpailuja, joka viittaa vahvasti siihen, että katsojat eivät todennäköisesti investoi aikaansa kahden tai useamman eri videopelin ammattimaisen kilpailutoiminnan seuraamiseen.²⁹⁹

Edellä esitetyn perusteella voidaan todeta, että eri pelien kilpapelamisen päällekkäinen seuraaminen (*multi-homing*³⁰⁰) näyttää katsojan kannalta epätodennäköiseltä investoinnilta, sillä kahden päällekkäisen pelin seuraamisen ”hintana” on suhteellisen korkea suhteessa siitä saavutettaviin ”hyötyihin”. Tällä tarkoitetaan reaali maailmassa sitä, että kilpapelamisen seuraamisesta nauttiminen edellyttää suhteellisen syvällistä pelikohtaista tietämystä, jolloin uuteen peliin siirtyminen edellyttää käytännössä pelatun pelin vaihtamista tai uuden aloittamista. Kahden pelin päällekkäinen seuraaminen ja/tai pelaaminen vaatii puolestaan suurta ajallista panostusta. Usein kuluttajalla onkin yksi pääasiallinen peli, mihin pelaaja päättää panostaa.³⁰¹ Näin ollen pelikohtainen markkinamääritys näyttyy perustellulta kuluttajan näkökulmasta.

Urheilijoiden palvelun tarjoamisen korvaavuutta arvioitaessa on vakiintuneesti katsottu, että ammattiurheilijat voivat siirtyä urheilulajien välillä ainoastaan erittäin poikkeuksellisissa olosuhteissa. Kuten lähtökohtaisesti kaikessa kilpailemisessa ja korkeatasoisessa urheilussa, myös e-urheilijan on erikoistuttava ja ylläpidettävä intensiivistä harjoittelua jo hyvin nuoresta iästä lähtien. Vaikka esimerkiksi pikaluistelun ja rullaluistelun välillä voi olla joitain teknisiä samankaltaisuuksia, jonka vuoksi tietty määrä kykenisikin kilpailemaan harrastetasolla molemmissa lajeissa, korkeimmalle tasolle on kuitenkin ominaista erikoistuminen ja kilpaileminen ainoastaan yhdessä urheilulajissa. Esimerkiksi pelkästään pikaluistelun sisällä on hyvin vähän esimerkkejä urheilijoista, jotka kykenevät kilpailemaan korkealla tasolla sekä pitkän että lyhyen radan pikaluistelukilpailuissa.³⁰²

Erikoistumisen suhteen e-urheilijat rinnastuvat pitkälti muihin urheilijoihin. E-urheilun huipputasolla on vastaavalla tavalla tyypillistä yhteen peliin keskittyminen. Vaikka periaatteessa on

²⁹⁸ EEDAR 2015, s. 18.

²⁹⁹ Pannekeet 2017.

³⁰⁰ Ks. moniliittymisen merkityksestä määräävän markkina-aseman väärinkäytön kannalta AT.39740 (Google Search (Shopping)) 2017, k. 309-315 sekä *ibid.* tiivistelmä, k. 16: tapauksessa määräävän markkina-aseman todentaminen perustui ”markkinaosuuksiin, laajentumisen ja markkinoille tulon esteiden olemassaoloon, käyttäjien moniliittymisen (*multi-homing*) harvinaisuuteen sekä brändivaikutusten olemassaoloon ja ostajien tasapainottavan neuvotteluvoiman puutteeseen”.

³⁰¹ Miroff 2019, s. 201.

³⁰² AT.40208 (ISU), k. 92.

mahdollista argumentoida, että pelaajan taidot ovat siirrettävissä ainakin peligenrejen kuten ensimmäisen persoonan ammuntopelien (FPS) tai taisteluareenamoninpelien (MOBA) sisällä, ovat tällaiset tilanteet olleet historiassa erityisen harvinaisia yksittäistapauksia.³⁰³ Lisäksi joukkuemuotoisessa e-urheilussa pelaajan erikoistuvat erilaisiin pelin sisäisiin pelipaikkoihin tai rooleihin sekä pelistä riippuen myös tietyn hahmon tai tietyn tyyppisten hahmojen mahdollisen sujuvaan hyödyntämiseen osana joukkuetta. Edellä esitetty ei tue sellaista väitettä, että relevantin videopeli olisi *ammattitasolla* vaihdettavissa toiseen videopeliin, jolloin pelikohtainen markkinamääritys näyttäytyy perustellulta myös pelaajan näkökulmasta.³⁰⁴

Ammattitason urheilijan näkökulmasta tehdystä vaihdettavuuden analyysistä on erotettava harrasteurheilijaa koskevat näkökohdat. Harrastelijatasollahan voidaan tehdä vaihdos toiseen videopeliin (vastaavasti kuin perinteisessä urheilussa toiseen urheilulajiin) kohtuullisin rajakustannuksin. Arvion kohdistuessa ammattipelaajaan, ratkaisevana erona harrastepelaajaan verrattuna on etenkin se, että harrastelijatasolla ei tavoitella vastaavalla tavalla urheilullista menestystä kuin ammattilaistasolla. Kun e-urheilun ammattitasolla pärjääminen vaatii mekaanisen taidon lisäksi pitkäjänteistä taktista harjoittelua joukkueena (tai yksilöpeleissä yksilönä)³⁰⁵, toiseen videopeliin vaihtaminen ei onnistu ilman merkittäväksi muodostuvaa ajallista ja rahallista panosta. Vastaavasti, kuin Suomen Koripalloliitto Ry:tä koskeneessa tapauksessa, e-urheilujoukkueen näkökulmasta videopelit *eivät ole riittävän vaihdettavissa keskenään* siten, että toimintaa voitaisiin mielekkäästi suunnata toisille markkinoille, mikäli pelinkehittäjä alkaa rajoittamaan tarkasteltavana olevan videopelin kilpailurakennetta.³⁰⁶

ISU:a koskevassa tapauksessa korvaavuutta arvioitiin myös kolmansien tapahtumanjärjestäjien kannalta. Tapauksessa katsottiin, että pikaluistelutapahtumien järjestämisen sekä muiden urheilutapahtumien järjestämisen välillä ei käytännöllisesti katsoen esiinny vaihdettavuutta, sillä pikaluistelutapahtuman järjestäjän ei voitu katsoa siirtyvän toisen urheilulajin järjestämiseen

³⁰³ *Miroff* 2019, s. 201-202. *Miroff* vastaa *Hartungin* esittämään argumenttiin vertaamalla genren sisäisen vaihdoksen tehneen *Manuel "Grubby" Schenkhuizenin* ansioita ennen ja jälkeen siirron. Tulot tippuivat tältä osin yli 500 prosenttia ja toisen vaihdoksen osalta nolnaan. Kyse on lisäksi saman pelinkehittäjän eri peleistä. Esimerkiksi *Starcraftin* ja *Starcraft II:sen* välinen siirtymä osoittaa, että vanhan pelin terävin kärki ei siirtynyt merkittävässä määrin pelin jatko-osan kilpailutilastojen kärkeen.

³⁰⁴ Lisäksi e-urheilussa pelaajaurat ovat vielä toistaiseksi perinteistä urheilua lyhyemmät. Myös tämä voidaan nähdä vaihdettavuutta vastaan puhuvana tekijänä, sillä pelaajauran lyhyys muodostaa suuren riskin yksilölle. Uran lyhyden on katsottu johtuvan muun muassa reaktiokyvyn merkityksen tärkeydestä sekä yliharjoittelun kuormittavuudesta. *Bury et al* 2019 [video]. Ks. myös *Scholz* 2019, s. 69.

³⁰⁵ Ks. lisää pelaajiin liittyvistä piirteistä luku 2.3.4.

³⁰⁶ Ks. *Aine* 2016, s. 155. E-urheilussa ei ole tavatonta, että pelikohtainen joukkue lakkautetaan, mikäli e-urheilukilpailumarkkinoilla tapahtuu häiriötilanne. Ks. käytännön esimerkki *Ninjas in Pajamas* -joukkueen osalta alaluvusta 2.4.

ilman huomattavia rajakustannuksia.³⁰⁷ Toisin sanoen, esimerkiksi jääkiekkokilpailuja järjestävän tahon ei voitu katsoa siirtyvän esimerkiksi pikaluistelunkilpailujen organisointiin ja kaupalliseen hyödyntämiseen nopeasti ja ilman rajakustannuksia – eikä esimerkiksi ISU voisi näin edes lajiliittona tehdä.³⁰⁸ Vastaava pätee myös e-urheilun pelinkehittäjään. E-urheilussa turnauksen järjestäjän näkökulmasta yhtenä merkittävänä alalle pääsyn esteenä on lisenssin hankkiminen ja toimivan suhteen luominen pelinkehittäjään.

Vastaavasti kuin ISU:n ratkaisussa todettiin lajiliitosta, myöskään Kontrolloiva pelinkehittäjä ei voi eikä halua reaali maailmassa järjestää toisen pelinkehittäjän videopeliin liittyvää kilpailutoimintaa. Kontrolloiva pelinkehittäjä toimii myös vastaavasti kuin ISU keskitetyn mallin mukaisella urheilukilpailumarkkinalla ainoana globaalina järjestäjätahona.³⁰⁹ Relevanteilla e-urheilukilpailumarkkinoilla ei tällöin voida katsoa olevan lainkaan tarjonnan korvaavuutta. Näin ollen Kontrolloivan pelinkehittäjän taloudellisesta intressiristiriidasta seuraa sen videopelikoh-taisen markkinan tarjonnan vähentymisen lisäksi e-urheilukilpailumarkkinoiden yhteismarkki-noiden tarjonnan yksipuolistuminen.

Ainoastaan itsenäiset turnauksenjärjestäjät kykenevät monipuolistamaan e-urheilun diversiteet-tiä esimerkiksi usean eri videopelin kilpailuita sisältävillä turnauksilla, jotka ovat tärkeitä eten-kin ruohonjuuritasolla. Mikäli kaikki pelinkehittäjät toimisivat keskitetyn mallin mukaisesti, kolmansia turnaustenjärjestäjiä ei olisi lainkaan kokonaismarkkinoilla, jolloin myöskään tar-jonnan korvaavuutta ei esiintyisi markkinoilla lainkaan pelinkehittäjien keskittyessä omien tuotteidensa kilpailunjärjestämiseen. Kyse on tältä osin kollektiivista toimintaa koskevasta on-gelmasta (*common action problem*), joka kuvaa tilannetta, missä kaikki markkinoiden toimijat (mukaan lukien pelinkehittäjät) hyötyisivät toimimalla yhteistyössä, mutta näitä yhteistoimin-nan etuja ei saavuteta intressiristiriitojen vuoksi.³¹⁰ Edellä esitetyn perusteella myöskään tapah-tumanjärjestäjien osalta ei ole syytä poiketa pelikohtaisesta markkinamäärityksestä.

³⁰⁷ Rajakustannukset liittyvät mm. urheilun yksityiskohtaisten teknisten sekä urheilullisten määräysten tietotaidon hankkimiseen.

³⁰⁸ AT.40208 (ISU), k. 102. E-urheilussa turnaustenjärjestäjien asema itsessään *ei ole sinänsä ratkaiseva tekijä*, sillä turnausten vähyyden kielteiset vaikutukset kulminoituvatkin järjestäjäportaan markkinoille pääsyn esteistä. Tämä on tyypillistä urheilun kaltaiselle monitahoiselle markkinalle. Turnausten vähyydellä on merkittävä raken-teellinen vaikutus markkinoiden tuotannon tekijöihin: se rajoittaa urheilijan oikeutta tarjota palveluitaan ja tarkoittaa huonompaa laatuna katsojan näkökulmasta.

³⁰⁹ *Ibid.*, k. 91.

³¹⁰ *Miroff* 2019, s. 215-216. Ilmiöstä on myös puhuttu esimerkiksi ilmastonmuutoksen yhteydessä. Keskitetty malli johtaa sidosryhmien tyytyväisyyden heikkenemiseen ja innovaation tyrehtymiseen, sillä suorituskilpailua ei esiinny. Mikäli kokonaismarkkina on hajautettu, yksittäisen pelinkehittäjän kuitenkin voisi olla kannattavaa hakea kilpailuetua vertikaalisella integraatiolla lyhyellä tähtäimellä, ja pyrkiä lypsämään markkinoilta mahdollisimman paljon. Tällöin se hyötyy hajautetun mallin toimijoiden luomasta lisäarvosta, jollaisia seikkoja voisivat olla esimerkiksi innovaatioinen jäljittelemineen sekä e-urheilun yleisen suosion kasvusta nauttimineen. Näin se kykenee kasvattamaan rahoitusasemaansa päämarkkinoilla oman markkinan tarjontaa sääntelemällä. Ks. *Rogers* 2019:

4.2.2.3 Johtopäätös

Kuluttajien, pelaajien sekä turnauksenjärjestäjien korvaavuusanalyysissä esitetyn perusteella e-urheilun kilpailun järjestämisen sekä siitä seuraavan taloudellisten oikeuksien hyödyntämisen suhteen ei ole perusteltua poiketa perinteisen urheilun yhteydessä kehitetystä tulkintalinjasta. Urheilukilpailun järjestämisen sekä kaupallisten oikeuksien hyödyntämisen kannalta tärkeimpien sidosryhmien kuten turnausten järjestäjien, pelaajien ja kuluttajien kannalta spesifi videopeli ei ole riittävän korvattavissa toisella videopelillä, jotta markkinoita tulisi tarkastella laajemmin. Lajikohtainen määrittely voi olla e-urheilun viitekehyksessä jopa perinteistä urheilua luontaisemmin perusteltavissa, sillä omia kykyjä kehittävien ”pelaajakatsojien” suuri osuus viittaa poikkeuksellisen suureen pelikohtaiseen investointiin.³¹¹

Suppeaa markkinamäärittelyä tukee myös kirjallisuudessa esitetty sekä markkinoiden määrittelyn tarkoitus. *Aineen* mukaan silloin kuin vaihtoehtoiselle toiminnan harjoittamiselle ei ole muita taloudellisesti realistisia mahdollisuuksia, lajikohtainen markkinoiden määrittely on erityisen perusteltu.³¹² Tällaisia seikkoja ovat muun muassa suuret toiminnan aloittamiskustannukset, toiminnan riskit tai toiminnan vaatima aika. E-urheilussa toiminnan aloittaminen ja harjoittaminen keskitetyllä urheilukilpailumarkkinalla ei perustu taloudellisiin reunaehtoihin, vaan pelinkehittäjän immateriaalioikeuteen, jonka turvin se voi säännellä e-urheilun relevantin markkinan tärkeintä tuotantopanosta: turnauslisenssiä. Taloudelliset reunaehdot ovat tähän välttämättömän tuotannon tekijän muodostamaan *korvaavuuden esteeseen* nähden toissijaiset, jolloin markkina on määriteltävä suppeasti.

4.2.3 Relevantin markkinan maantieteellinen ulottuvuus

Merkityksellinen maantieteellinen markkina käsittää alueen, jolla asianomaiset yritykset tarjoavat ja kysyvät merkityksellisiä tuotteita ja palveluita. Relevanteilla maantieteellisillä

Blizzard on onnistunut myymään vastaavalla tavalla OWL -liigaan paikkoja joidenkin arvioiden mukaan yli 700 miljoonalla dollarilla.

³¹¹ Perinteisessä urheilussa noin 2/3 seuraajista tuskin seuraa urheilua tavoitteena kehittyä lajin harrastajana vaan taustalla on muut, suurempaa vaihtuvuutta osoittavat tekijät kuten eskapismi sekä sosiaaliset syyt. Näin siksi, että perinteisen urheilun pelaamiseen tarvitsee tyypillisesti pääsyn tietyn tyyppiseen tilaan. On myös erittäin hyödyllistä olla iso, vahva, nopea sekä koordinoitu, mikäli urheilussa mieltä pärjätä. Videopelien pelaaminen ei ole yhtä lailla sidottu fyysiseen suorituskykyyn, vaan pelaamisessa korostuu reaktioaika, keskittymiskyky ja strateginen ajattelukyky. Videopelejä pelataksaan tarvitsee ainoastaan suurimmalta osalta (länsimaissa) jo valmiiksi kotoa löytyvän verkkopäätteen, joka mahdollistaa miljoonien ihmisten muodostaman yhteisön jäseneksi (valmista peliseuraa 24/7) pääsemiseen. Näiden suurta yleisöä puoleensa vetävien ominaisuuksien kanssa perinteinen urheilu ei kykene kilpailemaan. *Merwin et al* (Goldman Sachs) 2018, s. 3.

³¹² *Aine* 2016, s. 156.

markkinoilla *kilpailuolosuhteiden* tulee olla siinä määrin samankaltaiset tai riittävän yhtenäiset, että sen ja viereisen ”naapurimarkkinan” välille voidaan tehdä huomattavissa oleva ero.³¹³

Merkityksellisten markkinoiden maantieteellisen arvioinnin kannalta yhden jäsenvaltion aluetta voidaan pitää yhteismarkkinoiden merkittävänä osana. Näin katsottiin tapauksessa MOTOE, jossa markkinat rajattiin alueellisesti Kreikan laajuisiksi, sillä tapauksen määräävässä asemassa toimineen lupia myöntäneen tahon toiminta rajoittui ainoastaan Kreikan alueelle.³¹⁴ Toisaalta ISU:n tapauksessa markkinat katsottiin globaaliksi, sillä lajiliiton sanktioimat tapahtumat eivät rajoittuneet ainoastaan yhdelle mantereelle.³¹⁵ Edellä olevista toisistaan poikkeavista rajausratkaisuksista ilmenee, että markkinoiden maantieteellinen rajaaminen on vahvasti tilannesidonnaista. Etenkin urheilussa kansallisten ja kansainvälisten markkinoiden välinen taloudellinen ero on huomattava. Tässä relaatioissa kansalliset markkinat toimivat lähinnä ponnahduslautana kansainvälisille ”kentille”.³¹⁶

Kun pelinkehittäjällä ei ole lähtökohtaisesti mihinkään tietyn valtion lakiin perustuvaa erityis-oikeutta myöntää lupaa kilpailunjärjestämiseen, vaan luvan myöntäminen on johdettavissa kansainvälisin sopimuksin tunnistetusta immateriaalioikeudesta ja Kontrolloivan pelinkehittäjän pelillä on kansainvälinen katsojakunta, soveltuu maantieteellisen markkinan rajaukseksi lähtökohtaisesti ISU:n tavoin laajempi maailmanlaajuinen markkina.

Tämän tutkielman kannalta ei ole merkitystä, määritetäänkö maantieteellinen relevantti markkina maailmanlaajuiseksi vai valtiokohtaiseksi, sillä keskitetyn mallin pelinkehittäjä sanktioi yhtä lailla molempia markkinoita. Yksi osoitus Blizzardin kaltaisen pelinkehittäjän maailmanlaajuisesta markkinavoimasta on se, että eurooppalaiset joukkueet lentävät Yhdysvaltoihin pelaamaan OWL -ottelunsa. Kun Blizzard vastaa kaikesta Overwacin kilpailutoiminnasta, Euroopassa on suuresta kysynnästä huolimatta ainoastaan edellä mainitusti Tier 2 tason Contenders -liiga, joka on saanut osakseen pelinkehittäjään kohdistuvaa kritiikkiä, joista yhtenä voidaan mainita se, että sarjassa pärjänneiden *joukkueiden* on sanottu tienanneen palkintorahana ainoastaan murto-osan *yksittäisen OWL -pelaajan* vuosipalkasta vastaavalla ajanjaksolla.³¹⁷

³¹³ *Kuoppamäki* 2018, s. 220. Ks. myös AT.40208 (ISU), k. 113, C-49/07 (MOTOE), k. 34 ja vastaavasti C-27/76 (United Brands) 1978, k. 44 ja 53.

³¹⁴ Ks. C-49/07 (MOTOE), k. 35 ja vastaavasti C-322/81 (Michelin), k. 28.

³¹⁵ AT.40208 (ISU), k. 114. Maailmanlaajuisesta markkinamäärittelystä huolimatta määräävä asemaa tarkasteltaen vain Euroopan talousalueen laajuisilla sisämarkkinoilla. *Kuoppamäki* 2003, s. 153-154. Näin on ainakin linjattu digitaalisten sisämarkkinoiden osalta.

³¹⁶ AT.40208 (ISU), k. 108.

³¹⁷ Conteners -liigaa on käsitelty laajemmin alaluvussa 2.5.3. OWL:n ollessa suljettu, Contenders -joukkueen perustajan on hyväksyttävä, että A-luokan liigaan pääsy on riippuvainen rahasta, ei menestyksestä. Lisäksi jotkin Contenders -liigassa pudotuspeleihin päässeet joukkueet ovat saaneet koko kaudelta palkintorahaa ainoastaan noin

Kyse ei ole pelinkehittäjän automaattisesta velvollisuudesta panostaa e-urheiluun, vaan keskitetyn mallin mukaisen pelinkehittäjän objektiivisesta velvollisuudesta huolehtia markkinoiden toiminnasta, etenkin markkinalla, jonka sidosryhmien ansaintamahdollisuuksia se rajoittaa.³¹⁸

4.3 Määräävän markkina-aseman todentaminen

4.3.1 Yleistä määräävän markkina-aseman määrittämisestä

Määräävä markkina-aseman on katsottu vakiintuneesti tarkoittavan sellaista ”yrityksen taloudellista valta-asemaa, jonka perusteella se voi *estää* todellisen kilpailun relevanteilla markkinoilla, koska se voi *toimia* huomattavan itsenäisesti suhteessa kilpailijoihinsa, asiakkaihinsa ja lopulta kuluttajiin”.³¹⁹ Taloudellista valta-asemaa mitataan markkinoiden keskittymisasteen perusteella, joskin markkinarakenteen pohjalta tapahtuvan arvioinnin vaikeudesta johtuen turvaututaan usein edellä mainittuun käyttäytymisen luonteen sekä kilpailijoiden ja/tai asiakkaiden riippuvuuden analysoimiseen.³²⁰

Mikäli markkinavoiman arvioinnissa keskitytään ainoastaan pintapuolisiin seikkoihin, on vaarana, että yrityksen asemaa arvioidaan väärin markkinoilla. Siten soveltamiskäytännössä onkin painotettu markkinavoiman arvioimista neljän eri dimension välityksellä.³²¹ Käytännössä rakenteellinen tarkastelu – eli markkinavoiman mittaaminen välillisesti markkinamäärittelyn avulla – on näistä neljästä tarkastelukulmasta kaikista olennaisin. Sen oikeutus tulee suoraan markkinoiden määrittelyn vaatimuksesta, kun taas muilla on oikeuskäytännön myötä syntynyt indision asema.³²² Markkinaosuuden ohella on kuitenkin syytä ottaa huomioon myös muita yrityksen tosiasiallista asemaa kuvastavia tekijöitä.³²³ Kyse on kilpailuoikeudelle tyypillisesti kokonaisarvioinnista.³²⁴

2 000 euroa pelaajakohtaisesti laskettuna. Pelinkehittäjää on myös kritisoitu Contenders -liigan mainostamisen puutteesta, sillä sen videopeli on tähän valmis alusta. *Scrubasaurus* 2018. Ks. Contenders -joukkueiden ansaintamahdollisuuden rajallisuudesta (lähinnä ainoastaan pelaajakaupat) myös *Sabharwal* (”Tanizhq”) 2019.

³¹⁸ *Partin* 2019. Pelaajien ja joukkueiden osalta tämä tarkoittaa niiden tarjoamien palveluiden tarjoamisen rajoittamista ainoastaan Kontrolloivan pelinkehittäjän itsensä järjestämiin turnauksiin. Urheilukilpailujen sujuvuutta haittaa etenkin Blizzardin tendenssi suosia palkintorahoilla ainoastaan parhaiten pärjääviä joukkueita.

³¹⁹ C-27/76 (United Brands), k. 65.

³²⁰ *Virtanen* 1993, s. 193.

³²¹ *Kuoppamäki* 2018, s. 277. Neljä dimensiota ovat 1) riippumattomuus kilpailun paineista, 2) markkinoiden rakenteellinen tarkastelu, 3) strateginen tarkastelu ja 4) kauppakumppanien riippuvaisuus.

³²² *Kuoppamäki* 2018, s. 283.

³²³ Tällaisia huomioon otettavia tekijöitä voidaan ottaa huomioon muun muassa yrityksen koko ja voima, markkinakäyttäytyminen, tekniset resurssit sekä immateriaalioikeudet. *Aine* 2016, s. 156-160.

³²⁴ C-85/76, Hoffmann-La Roche & Co. AG v Commission of the European Communities, (1979) ECR 461, k. 50-68. Ks. myös *Aine* 2016, s. 159.

Erityisesti urheilun kannalta huomioon otettavien erityispiirteiden osalta voidaan todeta, että urheilussa kansallisen tai kansainvälisen lajiliiton katsotaan lähtökohtaisesti toimivan määräävässä markkina-asemassa suhteessa relevantteihin markkinoihin. Urheilussa määräävä markkina-asema voidaan nähdä muodostuvan rakenteellisesti lajiliiton yksinomaisesta sääntelytehtävästä käsin, sillä lajiliiton voidaan katsoa lähtökohtaisesti harjoittavan yksinomaista sääntelyvaltaa suhteessa sen vastualueelle sijoittuvaan urheilulajiin.³²⁵

4.3.2 Pelinkehittäjän määräävän markkina-aseman todentaminen relevanteilla markkinoilla

Urheilulle tyypilliseen tapaan Kontrolloivan pelinkehittäjän määräävä markkina-asema voidaan katsoa olevan todennettavissa jo puhtaasti sen harjoittaman yksinomaisen sääntelyvallan perusteella, sillä vastaavasti kuten perinteisessä urheilussa, Kontrolloivan pelinkehittäjän tekemillä päätöksillä ja ratkaisuilla on välitön yhteys relevanttien e-urheilumarkkinoiden sidosryhmien ja intressiyhteydessä olevien tahojen elinkeinotoiminnan harjoittamisen edellytyksiin.³²⁶ Näin voidaan todeta etenkin sen perusteella, että oikeuskäytännössä lajiliiton määräävän aseman todentamisessa ei ole ollut välttämätöntä, että se harjoittaisi lainkaan taloudellista toimintaa relevanteilla markkinoilla:

”Sillä, että FIFA ei itse ole taloudellinen toimija eikä pelaaja-agenttien tarjoamien palvelujen ostaja kyseisillä markkinoilla, ja sillä, että sen puuttuminen asiaan on lähtöisin norminantotoiminnasta, jota sillä on oikeus harjoittaa pelaaja-agenttien taloudelliseen toimintaan nähden, ei ole merkitystä EY 82 artiklan soveltamisen kannalta, koska FIFA on kansallisten liittojen ja seurojen, jotka ovat pelaaja-agenttien palvelujen tosiasiallisia ostajia, ilmentymä ja se toimii näin ollen näillä markkinoilla jäsentensä välityksellä”.³²⁷

Edellä mainitusta johtuen pelinkehittäjän määräävän markkina-aseman todentamiseksi voidaan katsoa olevan vastaavasti riittävää, että se voi yksin omilla toimillaan tosiasiallisesti määrittää puitteet kilpailutoiminnan järjestämiselle.³²⁸ Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että myös hajautetun mallin mukaisesti toimiva pelinkehittäjä, joka keskittyy ainoastaan immateriaalioikeuksiansa hallinnointiin kilpailuja itse järjestämättä, voi tulla arvioitavaksi SEUT 102 artiklan mukaisena määräävässä markkina-asemassa olevana toimijana.

³²⁵ *Aine* 2016, s. 164. Tällöin se pystyy yksin määräämään organisatoristen puitteiden asettamisesta relevanteilla markkinoilla, eli toisin sanoen vaikuttamaan suoraan markkinoiden muiden sidosryhmien toimintaedellytyksiin. Lajiliiton asemaa ja sille asetettuja vaatimuksia toiminnan eriyttämisestä on käsitelty edellä luvussa 3.2.

³²⁶ Ks. AT.40208 (ISU), k. 133-134.

³²⁷ T-193/02 (Laurent Piau), k. 116.

³²⁸ Ks. tältä osin myös AT.40208 (ISU), k. 134 sekä tapauksessa mainittu asia C-309/99 (Wouters ym.), k. 60-66 ja 111-115.

Todettakoon kuitenkin, että keskitetyn mallin pelinkehittäjä harjoittaa kilpailutoiminnan puitteiden asettamisen lisäksi relevantilla markkinalla kilpailun järjestämistoimintaa. Keskitetyn mallin mukaan toimiva pelinkehittäjä toimii siten sääntelytehtävänsä ohella e-urheilupelinsä *tapahtumanjärjestäjänä*, jolloin sen markkina-asemaa voidaan tarkastella *myös* sen taloudellisen valta-aseman perusteella. Markkinoiden rakenteellisessa tarkastelussa talouden toimintaan ja suorituskykyyn vaikuttavat ennen kaikkea *markkinaolosuhteet*. Tällaisia arvioinnin kannalta tärkeitä olosuhteita ovat muun muassa markkinoiden keskittymisaste, tuotedifferointi sekä markkinoille pääsyn esteet.³²⁹ Edellä mainittuja olosuhteita käydään läpi jäljempänä pelinkehittäjän taloudellisen valta-aseman analyysin yhteydessä.

Kontrolloiva pelinkehittäjän valta-asemaa kuvastavan markkinakäyttäytymisen lähtökohtana voidaan pitää ensinäkkin sitä, että se voi estää kaiken potentiaalisen kilpailun pelinsä tapahtuman järjestämisen sekä taloudellisen hyödyntämisen maailmanlaajuisilla markkinoilla, mikäli se päättää olla lisensoimatta e-urheilun perustana olevaa ohjelmistotuotetta kilpailutapahtumien järjestämisestä kiinnostuneille tahoille.³³⁰ Sen voidaan siten katsoa kykenevän toiminnallaan luomaan markkinaolosuhteiden arvion kannalta oleellisia alalle pääsyn esteitä. Toimiessaan kilpailun järjestämisen markkinalla se on lisäksi integroitunut vertikaalisesti usealle tuotantoporaalle.³³¹

Taloudellista valta-asemaa ilmentävää markkinaosuutta voidaan tarkastella joko absoluuttisesti tai relatiivisesti. Absoluuttinen markkinaosuus kuvastaa yrityksen asemaa markkinoilla sellaisenaan. Relatiivisella markkinaosuudella sen sijaan tarkoitetaan yrityksen markkinaosuutta suhteessa muiden releanteilla markkinoilla olevien toimijoiden markkinaosuuteen.³³² Kontrolloivan pelinkehittäjän keskitettyä urheilukilpailumarkkinaa sekä relatiivisesti että absoluuttisesti tarkastelemalla huomataan, että markkinoilla ei ole muita tai vaihtoehtoisesti ainoastaan muutama pelinkehittäjän intressipiiriin kuuluva tapahtumajärjestäjä. Kyseiset olosuhteet toteutuvat reaali maailmassa esimerkiksi Blizzardin osalta, joka on monopolisoitunut muun muassa omistamansa Owatch -pelin kilpailunjärjestämisen, mukaan lukien Overwatchin

³²⁹ *Scherer – Ross* 1990, s. 4-6.

³³⁰ Ks. pelinkehittäjästä tarkemmin etenkin tämän tutkielman luvuista 1.2, 2.3 ja 2.5.

³³¹ Ks. vertikaalisen integraation vaikutuksesta määräävän markkina-aseman kannalta C-27/76 (*United Brands*), k. 58 ja 105. Määräävä markkina-asema on todennettavissa jopa pienemmillä markkinaosuuksilla, mikäli yhtiö on integroitunut vertikaalisesti, sillä on vahva tuotemerkki ja esimerkiksi ylivertainen rahoitusasema.

³³² *Aine* 2016, s. 160.

maailmanmestaruuskilpailut.³³³ Lisäksi se on turnauksen kokoluokasta huolimatta varannut liigamuotoisen formaatin täysin itselleen.³³⁴

Tällainen monopolisointi toteutettiin käytännössä turnauslisenssin suhteen 2017 tehdyllä konkreettisella lisensointikäytännön muutoksella. Turnausehtoihin tehdyn muutoksen perusteella ammattimaisiin turnauksiin tarvittavan turnauslisenssin saatavuutta vaikeutettiin. Muutoksen vuoksi ammattimaiseen turnaukseen tarvittava lisenssi on aina neuvoteltava tapauskohtaisesti, jolloin myöntämisedellytyksistä ei voida tältä osin lausua muuta kuin, että tällaisia turnauksia ei ole vuosiin käytännössä ollut. Puolestaan yhteisöllisiä turnauksia (*community tournament*) koskevat lisenssiehdot edellyttävät muun muassa, että kilpailu on ”itsenäinen yksittäinen tapahtuma”, jolloin se ei voi olla osa mitään kilpasarjaa, liigaa tai muuta vastaavaa laajempaa konseptia. Tapahtuman nimestä tulee ilmetä lisäksi sana ”community”.³³⁵

Tällaisen yhteisöllisen kilpailun palkintopotti tai muu vastaava palkkio ei saa ylittää yli 10.000 dollaria, maksoi palkkion kuka tahansa. Vastaavasti saman organisoijan turnaukset eivät saa 12 kuukauden tarkastelujaksolla ylittää 50.000 euron palkintorahoissa laskettua rajapyykkiä. Turnauksen järjestäjän liikevaihto on myös pysyttävä yksittäisen tapahtuman osalta alle 25.000 eurossa. Lisäksi yksittäisen sponsorin kontribuutio ei saa ylittää 1.000 euroa. Sponsorointi on muutoinkin suhteellisen rajoitettua, sillä sponsorin nimeä ei saa ilmetä tapahtuman nimestä eikä sponsorointia voida vastaanottaa yhtiöiltä, jotka myyvät tai mainostavat videopeliliitännäisiä kuluttajatuotteita tai -palveluita, urheiluvaatteita, energia- ja virvoitusjuomia, maksupalveluita, tietokoneen näyttöjä taikka komponentteja.³³⁶

Myös tapahtuman varsinaiseen kaupalliseen hyödyntämiseen kohdistuu rajoituksia. Tapahtumaa ei saa esimerkiksi suoratoistaa samanaikaisesti Blizzardin oman lähetyksen ollessa käynnissä. Blizzard varaa myös oikeuden päättää, missä suoratoistopalvelussa tällainen tapahtuma voidaan näyttää. Community tapahtumaa ei kuitenkaan voida missään tilanteessa näyttää televisiossa eikä suoratoistamisesta saa muutoinkaan veloittaa rahaa. Myöskään paikan päällä seuraavilta katsojilta ei voida vaatia pääsylipun maksamista.³³⁷

³³³ Scholz 2019, s. 59. Ks. analogisesti AT.40208 (ISU), tiivistelmän kohta 11: ”Sen huomattavan markkinavoiman osoittaa se, että ISU:n ja sen jäsenten lisäksi mikään muu taho ei ole onnistunut tulemaan merkityksellisille markkinoille”.

³³⁴ Adomnica 2019.

³³⁵ Blizzardin Overwatch -pelin turnauslisenssit ovat löydettävissä sen verkkosivuilta <<https://communitytournaments.blizzadesports.com/en-gb/>>. Lisenssiehtojen katsominen vaatii kuitenkin käyttäjätunnuksen tekemisen Battle.net -alustaan.

³³⁶ Ibid.

³³⁷ Ibid.

Lisenssiehtoja voidaan pitää erittäin ankarina,³³⁸ ja niiden tarkoitus on selkeästi estää Overwatch -liigaa kohtaan kohdistuvan kilpailun syntyminen rajoittamalla e-urheilukilpailujen tärkeimpien tulovirtojen saantia kieltämällä esimerkiksi lipputulosten perimisen sekä markkinan tärkeimpien endeemisten sponsorien hyödyntämisen:

One UK source said: “The changes mean we can’t clash with the Overwatch League, even though that’s pro and we’re at an amateur level. It’s like saying a town football game can’t clash with a Premiership game on Sky”.³³⁹

Yhteisölisenssin turvin järjestetyt kilpailut eivät ole vertailukelpoisia ammattitason toimintaan niihin kohdistuvien suurten rahoituksellisten sekä muiden rajoitusten vuoksi. Tämän vuoksi keskitetyn mallin mukaisella markkinalla on ainoastaan *yksi ammattimaista kilpailutoimintaa järjestävä toimija*, sillä alalle pääsy estyy pelinkehittäjän immateriaalioikeuksien lisensointi-strategian vuoksi.³⁴⁰ Kontrolloituva pelinkehittäjän voidaan katsoa olevan vastaavasti ainoa markkinoilla toimiva osapuoli, jonka kanssa markkinan sidostyhmät ovat pakotettuja toimimaan. Toisena vaihtoehtona on poistua markkinoilta, joka on erityisesti urheilussa ongelmalista, sillä markkinoille tehdyt investoinnit eivät ole korvaavuuden näkökulmasta riittävällä tavalla siirrettävissä muuhun toimintaan.³⁴¹

Keskitetyn mallin markkinakilpailu on markkinan määrittelyn yhteydessä esitetyllä tavalla niin sanottua monopolistista kilpailua, jossa eri valmistajien tuotteet tai palvelut eivät ole kuluttajan tai asiakkaan silmissä substituutteja. Se pystyy toimimaan täysin vapaasti *ilman kilpailijoiden asettamaa painetta* kilpailun järjestämisen sekä kaupallisen oikeuksien hyödyntämisestä koostuvalla markkinalla, kun markkinoilla ei esiinny korvaavaa kilpailutarjontaa. Tästä toimii konkreettisenä esimerkkinä Blizzardin kyky sulkea sen hallinnoiman pelinsä urheilukilpailumarkkinat vuodeksi ilman, että tällä oli sanottavaa vaikutusta sen omaan toimintaan. Tällä toimenpiteellä oli sen sijaan suuret vaikutukset muihin markkinan osapuoliin.³⁴² Toisin sanoen se, että

³³⁸ Lisenssillä community -turnauksen järjestäjä siirtää jopa tapahtuman järjestämisestä mahdollisesti syntyvät tekijänoikeuteen liittyvät (siirtokelvottomat) moraaliset oikeudet.

³³⁹ Sacco 2017.

³⁴⁰ Relevanttien markkinoiden määrittelyssä on tehty rajaus ”ammattimaisiin” turnauksiin, joissa palkintorahaa jaetaan enemmän kuin 10.000 euroa. Todettakoon, että ilman rajaustakin tällaisten turnausten osuus ei keskitetyn pelinkehittäjän mukaisella markkinallakaan tuskin muuttaisi määräävän markkina-aseman suhteen tehtyä johtopäätöstä.

³⁴¹ Ks. vastaava tilanne kotimaisesti Koripalloliittoa koskevasta kilpailuneuvoston langettavasta päätöksestä (annettu 9.2.1998, D:o 7/359/96): ”koripalloseuraan tehtyjä investointeja ei voinut käytännössä mielekkäällä tavalla siirtää muuhun toimintaan, kuin koripallon pelaamiseen”. Tapauksessa Koripalloliiton katsottiin toimivan tosiasiallisesti *monopolina*. Ks. tältä osin myös Aine 2016, s. 155 ja 166.

³⁴² Ks. vaikutuksista esimerkiksi Koosau 2017.

Kontrolloiva pelinkehittäjä kykenee käyttämään markkinoilla asemaansa tällä tavalla ilman, että se menettäisi asemiaan kilpailijoille osoittaa suurta valta-asemaa markkinoilla.³⁴³

Lisäksi keskitetyn mallin mukaisesti toimiva Kontrolloiva pelinkehittäjä voi pyrkiä Blizzardin tavoin lisäämään ammattipelaajien sekä joukkueiden riippuvaisuutta suhteessa itseensä rajoittamalla sidosryhmien muista lähteistä tulevia ansaintamahdollisuuksia. Franchise-liigaan on liittynyt esimerkiksi kieltä hyödyntää joukkueen brändiä, sillä joukkueiden tulee keksiä itselleen uusi identiteetti. Franchise-ehdoilla keskitetään ja kielletään myös joukkueiden toiminnan kannalta tärkeä tulonlähde eli fanituotteiden myynti³⁴⁴. Lisäksi ammattipelaajien mahdollisuutta harjoittaa yleisesti sallittua suoratoistoa ja PUG-pelaamista on voitu rajoittaa siten, että ainoastaan kaksi ammattipelaajaa saa pelata samassa pelissä samanaikaisesti (pois lukien OWL).³⁴⁵

Keskitetyn mallin pelinkehittäjän markkinaosuuden tarkastelu *johtaa selvästi määrävään markkina-asemaa olemassa oloon* niin sen harjoittaman sääntelytehtävän kuin markkinoiden rakenteellisen tarkastelun näkökulmasta. E-urheilun keskitetyn mallin mukaisen urheilukilpailumarkkinat ovat lähtökohtaisesti absoluuttisen keskittyneet (keskittymisaste), tuotteita eli erilaisia kilpailuja on vain yksi tai erittäin vähän verrattuna hajautettuun malliin (tuotedifferointi) ja markkinoille pääsyä leimaa ylitsepääsemätön este, sillä pelinkehittäjä pitää hallussaan kilpailunjärjestämisen näkökulmasta toiminnan välttämätöntä edellytystä eli lisenssiä (alalle pääsyn esteet):

”Blizzard, and any other company that owns an e-sports IP, could shut down every competing e-sports offering tomorrow if they wanted to, by simply denying them a license to operate.³⁴⁶ What’s Blizzard’s incentive to improve Hearthstone as an esports product if they can literally sue any competitor out of business anyway?”³⁴⁷

Todettakoon selvyuden vuoksi, että *hajautetun mallin* pelinkehittäjän relevanteilla urheilukilpailujen järjestämisen ja kaupallisen hyödyntämisen markkinalla toimivien turnauksenjärjestäjien markkinaosuuksien laskeminen olisi luonteeltaan monimutkaisempaa. Tässä suhteessa yksi mietinnän arvoinen asia on luotettavan mittarin löytäminen. Tältä osin voidaan todeta, että komissio on vakiintuneesti laskenut esimerkiksi yhteisöalustojen markkinaosuudet käyttäjien

³⁴³ Ks. markkinoihin vaikuttamisesta C-27/76 (United Brands), k. 65 sekä aseman menettämisen merkityksestä esim. KHO 2011:40.

³⁴⁴ Świerzy 2019.

³⁴⁵ *Survivor: Overwatch* 2017 [Twiiitti]. Pelaajia koskevalla rajoituksella pyritään ilmeisesti estämään epävirallisten Overwatch -liigan kanssa huomiosta kilpailevien lähetysten ja epävirallisten turnausrakenteiden syntyminen. Ks. lisää *Murphy* 2017.

³⁴⁶ *Adomnica* 2017.

³⁴⁷ *Adomnica* 2018. Minkään kokoinen liiga ei voi operoida itsenäisesti ilman Blizzardin lupaa sen asettamien lisensointiehtojen mukaisesti, vaikka Community -lisenssin tiukat kriteerit muutoin toteutuisivat.

lukumäärän perusteella. Tämä ratkaisu voisi soveltua e-urheiluun, sillä kyse on yhtä lailla ainakin toistaiseksi maksuttomasta sekä verkostovaikutuksia omaavasta alasta. Toisaalta markkina-osuuksia voitaisiin mitata myös turnausten lukumäärällä.³⁴⁸ Analyysi ei ole kuitenkaan tarpeen keskitetyn mallin mukaisesti toimivan Kontrolloivan pelinkehittäjän markkinavoiman mittamisessa.

4.4 Määräävän markkina-aseman kriteeristön soveltuminen pelinkehittäjään

4.4.1 Arvioinnin lähtökohta

SEUT 102 artiklan määräävän markkina-aseman kiellon soveltaminen on vaiheittainen prosessi, jossa arvioinnin eri vaiheet limittyvät osittain toisiinsa. Edellä on osoitettu Kontrolloivan pelinkehittäjän markkinavoiman määräävyys relevanteilla erikseen rajatuilla markkinoilla. Tämän jälkeen on arvioitava Kontrolloivan pelinkehittäjän *markkinakäyttäytymistä*, sillä SEUT 102 artiklalla kielletään ainoastaan määräävän aseman *väärinkäyttö*, ei määräävää markkina-asemaa itsessään.³⁴⁹ Siten SEUT 102 artiklan soveltamisen kannalta on olennaista tunnistaa menettelytapa, jolla taloudellista, oikeudellista tai muuta valtaa käytetään väärin siten, että toimija kykenee asemansa vuoksi estämään toimivan kilpailun säilymisen relevanteilla markkinoilla.³⁵⁰

Kontrolloivan pelinkehittäjän määräävän markkina-aseman väärinkäytön arvioinnissa lähtökohtana voidaan pitää sitä, että e-urheilumarkkinat ovat lähtökohtaisesti varsin keskittyneet. Keskittyminen on osaltaan seurausta urheilun perusluonteesta eli tarpeesta löytää yksi ainoa mestari tai voittaja kullakin taitotasolla ja rajatulla maantieteellisellä alueella. Toisaalta urheilumarkkinoiden keskittynyt luonne voi olla seurausta myös määräävässä markkina-asemassa olevan toimijan *tietoisista toimista, joiden pyrkimyksenä on oman valta-aseman vahvistaminen*. Jälkimmäinen vaihtoehto ei ole välttämättä kilpailuoikeudellisesti sallittavaa, etenkin mikäli keskittymistä ei pystytä perustelemaan toiminnan tehokkuudella. Tehtyjen toimien tulee tässäkin tapauksessa noudattaa suhteellisuusperiaatetta, jolloin sinänsä hyväksyttävän päämäärän saavuttamiseksi ei voida käyttää keinoja, jotka eivät ole välttämättömiä tai oikeassa suhteessa tavoiteltavaan päämäärään nähden.³⁵¹

³⁴⁸ Ks. tältä osin lisää AT.39740 (Google Search (Shopping)), k. 274-278.

³⁴⁹ Ks. lisää *Bishop – Walker* 2010, s. 223-226. Arvioinnin viimeinen osa muodostuu puolestaan kauppavaikutuskriteerin olemassaolon selvittämisestä.

³⁵⁰ Yhdistetyt asiat C-395/96 P, C-396/95 P (Compagnie maritime belge transport ym. v. komissio), k. 34.

³⁵¹ *Aine* 2016, s. 21-22.

Urheilukilpailumarkkinoiden tehokkaan toiminnan kannalta lähtökohtaisesti kaikista haitallisimpana voidaan e-urheilun urheilukilpailumarkkinoiden suhteen katsoa olevan se, että pelinkehittäjä ei ole valmis käymään aitoja neuvotteluja turnauslisenssin myöntämisen suhteen.³⁵² Tällöin monopolisoiva pelinkehittäjä rajoittaa markkinoilla vallitsevaa tarjontaa (tuotantoa) vaaramalla itselleen koko peliä koskevat urheilukilpailumarkkinat. Kilpailematon markkina on omiaan rajoittamaan kilpailluilla urheilukilpailumarkkinoilla potentiaalisesti nähtävän teknisen kehityksen ja innovaation määrää.³⁵³ Monopolisoivan pelinkehittäjän toimintatavasta kärsivät kuluttajien lisäksi muut urheilukilpailumarkkinoilla toimivat sidosryhmät, joista merkittävämpiä ovat kuluttajat, pelaajat, joukkueet sekä turnausten järjestäjät.

4.4.2 *Lisensoinnista kieltäytymistä koskevan opin soveltaminen keskitetyn mallin pelinkehittäjään*

Mikäli keskitetyn mallin mukaisesti toimivan pelinkehittäjän lisensoinnista kieltäytymisen vaikutuksia – joita ovat esimerkiksi kilpailun täydellinen estyminen relevanteilla markkinoilla sekä tästä johtuva pelaaja-ammattilaisten ja kuluttajien riippuvuuden kasvu – vertautuisi suoraan perinteisen urheilun yhteydessä kehittyneeseen viitekehukseen, tulisi lisensoinnista kieltäytymistä pitää selkeästi määrävän markkina-aseman väärinkäyttönä.³⁵⁴ Näin siksi, että edellä käsitellyistä urheilun kilpailuoikeutta koskevista tapauksista on johdettavissa oikeusohje, jonka mukaisesti sisämarkkinoille soveltumattomia ovat sellaiset toimet, joiden tarkoituksena on säilyttää määrävässä markkina-asemassa olevan toimijan markkinavoima, ja jotka *tosiasiallisesti estävät kilpailun muodostumisen tai rajoittavat kilpailua* kilpailun järjestämisen markkinoilla.³⁵⁵ Tällaisessa kielletyssä markkinakäyttäytymisessä on asiallisesti ottaen kyse kilpailun keinotekoisesta vääristämisestä poistamalla sellaisilta tahoilta mahdollisuus kilpailuun, joilla voitaisiin katsoa olevan mahdollisuus kilpailla tehokkaasti kilpailun järjestämisen markkinalla ilman alalle asetettuja keinotekoisia esteitä.³⁵⁶

Tällaiseen kiellettyyn lopputulokseen on päädytty perinteisessä urheilussa muun muassa kilpailuvia järjestäjiä syrjivillä sopimusehdoilla, jotka estävät *urheilijoiden osallistumisen* kolmansien osapuolien järjestämiin kilpailuihin. Kiellettyä on ollut myös kansallisen lainsäädännön nojalla annettu valtuutus myöntää lausunto moottoriurheilutapahtuman järjestämiseen

³⁵² Vasta silloin, kun määrävässä markkina-asemassa oleva pelinkehittäjä on velvollinen solmimaan sopimuksen tai tosiasiallisesti solmisi sopimuksia, voitaisiin arvioida itse sopimusta koskevien menettelytapojen kilpailuoikeudelliseen sallittavuuteen SEUT 102 artiklan esimerkkiluettelon muiden kohtien perusteella.

³⁵³ AT.40208 (ISU), tiivistelmä, k. 19.

³⁵⁴ Ks. tarkempi kuvaus markkinakäyttäytymisestä alaluku 2.5.

³⁵⁵ Ks. AT.40208 (ISU), tiivistelmä, k. 15, 2001/C 169/03 (FIA), k. 5 sekä C-49/07 (MOTOE), k. 51.

³⁵⁶ Ks. tästä periaatteesta vastaavasti COMP/D1/37860 (Morgan Stanley/Visa Int'l ja Visa Europe).

tarvittavasta luvasta samalla kun tämä taho harjoitti itse kilpailevaa järjestämistoimintaa sekä kilpailuratojen varaaminen ainoastaan yhden tahon käyttöön.³⁵⁷ Myös norminantovallan ja kaupallisten oikeuksien hyödyntäminen rinnakkain on aiheuttanut epäilyksen määräävän markkina-aseman väärinkäytöstä. On tärkeää huomata, että tässä suhteessa ei ole merkityksellistä *miten* tällainen *lopputulema* saavutetaan, vaan arvioinnissa on olennaista nimenomaan *tosiasialliset vaikutukset* – eivät muodolliset seikat.³⁵⁸

Urheilua koskevaa ratkaisukäytäntöä ei voida kuitenkaan soveltaa suoraan sellaisenaan Kontrolloivaan pelinkehittäjään e-urheilun viitekehyksessä, vaikka lisensoinnista kieltäytyminen johtaakin e-urheilun kannalta täysin vastaavaan lopputulemaan kuin perinteisessäkin urheilussa: kilpailun estymiseen kilpailun järjestämisen markkinalla. Tämä voi vaikuttaa ristiriitaiselta, sillä urheilun oikeuskäytännössä ja kilpailuoikeudessa yleisestikin merkityksellistä ei ole se, miten haitallinen ja oikeudenvastainen lopputulos saavutetaan. Pelinkehittäjää koskevassa arvioinnissa on kuitenkin ennen lopullisen johtopäätöksen tekemistä tunnistettava se tosiseikka, että kyse on kaupallisesta, voittoa tavoittelevasta yrityksestä, joka hyödyntää toiminnassaan lain tarjoamaa immateriaalioikeuden suojaa. Toisin sanoen, lisensoinnista kieltäytyminen perustuu pelinkehittäjälle lainsäädännöllä myönnettyyn immateriaalietuoikeuteen, jonka turvin pelinkehittäjällä tulisi muun muassa olla yksinoikeus ohjelmistotuotteensa toisintamiseen sekä oikeus estää sen luvaton käyttö.

Kun kyseessä on immateriaalioikeuteen perustuva kieltäytyminen, arviointia ohjaa oma edellä alaluvussa 3.3.3 tarkemmin esitelty lisensoinnista kieltäytymisen oppirakennelma. Näin ollen lisensointivelvoitteen asettaminen Kontrolloivalle pelinkehittäjälle edellyttäisi käytännössä immateriaalioikeuden väärinkäytön toteavaa tuomiota. Tämä puolestaan edellyttää vallitsevan oikeuskäytännön perusteella poikkeuksellisten syiden olemassaoloa, joiden myötä Kontrolloivalle pelinkehittäjälle annetusta rajatusta yksinoikeudesta voitaisiin poiketa yleisen edun näin vaatiessa.³⁵⁹

Mikäli *Turnerin* systematisoimien, oikeuskäytännöstä johdettujen viiden sopimuksesta kieltäytymisen kumulatiivisen kriteerin³⁶⁰ katsotaan täyttyvän suhteessa keskitetyn mallin mukaisesti toimivan pelinkehittäjän markkinakäyttäytymiseen, kyse on SEUT 102 artiklan vastaisesta määräävän markkina-aseman väärinkäytöstä. Käytännössä edellä mainitun listan kohdat 1-3

³⁵⁷ *Ibid.*

³⁵⁸ *Aine* 2016, s. 167.

³⁵⁹ Ks. lisää lisensointivelvoitteen edellytyksistä tarkemmin edellä mainittu alaluku 3.3.3 sekä *Turner* 2010, s. 87.

³⁶⁰ *Ibid.*

täytyvät jo vertaamalla Kontrolloivan pelinkehittäjän toimintaa edellä kattavasti läpikäytyyn urheilun kilpailuoikeudelliseen oikeuskäytäntöön, sillä ainoastaan neljäs kriteeri on puhtaasti immateriaalioikeudelle liitännäinen. Siten muiden kriteerien osalta kyse on sopimuksentekovelvoitteen yleisistä kriteereistä. Sen sijaan neljättä, immateriaalioikeuden väärinkäyttöä edellyttävän, ainoastaan immateriaalioikeuksien yhteydessä sovellettavan kriteerin täyttymistä suhteessa keskitetyn mallin mukaisesti toimivan pelinkehittäjän markkinakäyttäytymiseen ei ole käsitelty soveltavassa mielessä aikaisemmin. Seuraavassa käydään kootusti läpi neljän ensimmäisen kriteerin täyttymistä koskeva arviointi. Viidettä kriteeriä eli oikeuttamisperustetta käydään läpi omassa alaluvussa.

4.4.2.1 Kieltäytyminen estää kolmansiä käyttämästä suojan kohteena olevaa tuotetta tai palvelua

Ensimmäisen kriteerin tarkoituksena on selventää pyynnön ja kieltäytymisen käsitteitä. Ensimmäisen kriteerin mukaisesti määräävässä markkina-asemassa olevalla toimijalla ei ole oma-aloitteista velvollisuutta tarjota tuotettaan sitä toiminnassaan tarvitsevalle. Tuotetta tai palvelua tarvitsevan osapuolen tulee siten esittää määräävässä markkina-asemassa olevalle toimijalle yksilöity pyyntö.³⁶¹ Kieltäytymisen ei sen sijaan tarvitse olla yksilöity ja selkeästi osoitettavissa, jolloin se voi olla luonteeltaan myös implisiittinen. Tässä suhteessa tosiasialliset vaikutukset ovat ratkaisevia: esimerkiksi liian suuren rojaltn pyytämistä tai viivyttelyä voidaan pitää tosiasiallisesti sopimuksesta kieltäytymisenä.³⁶²

Kontrolloivan pelinkehittäjän käyttäytymistä koskevassa arviossa ensimmäisen kriteerin voidaan olettaa tässä tutkielmassa tehtävän sopimuksesta kieltäytymisen analyysin kannalta täyttyvän, sillä keskitetyn mallin mukaisella relevantilla urheilukilpailun järjestämisen sekä kaupallisen hyödyntämisen markkinalla ei edellä määritetysti esiinny muita järjestämistä harjoittavia toimijoita potentiaalisten kilpailijoiden olemassaolosta huolimatta. Tällaisten olosuhteiden vallitessa on perusteltua olettaa Kontrolloivan pelinkehittäjän saaneen järjestämistoiminnoista kiinnostuneilta tahoilta lisensointia koskevia pyyntöjä. Lisäksi mikäli kilpailunjärjestämisen markkina on ollut avoin ennen Kontrolloivan pelinkehittäjän monopolisointia, kieltäytyminen on voinut tapahtua kolmannen järjestämää e-urheilutapahtumaa koskevalla lopettamis- tai kieltomääräyksellä.³⁶³

³⁶¹ T-201/04 (Microsoft), k. 737-749. Vaikka pyynnön tulee olla yksilöity, sille ei ole kuitenkaan käytännössä asetettu liian pitkälle meneviä vaatimuksia.

³⁶² Ks. tarkemmin *Turner* 2010, s. 89.

³⁶³ *Townsend Gard – Gard* 2017, s. 73-74. Tällaisten Cease and Desist -tyyppisten vaateiden laaja käyttäminen on tunnistettavissa oleva piirre tiettyjen pelinkehittäjien markkinakäyttäytymisessä.

4.4.2.2 Tuote tai palvelu on avainasema, jolloin tuote tai palvelu on välttämätön tietyn toiminnan harjoittamiseksi johdannaisilla markkinoilla

Avainasemaa koskeva oppi (*essential facility*) perustuu ajatukseen siitä, että joidenkin tuotannon-
tehtäjäiden tai resurssien päällekkäinen valmistaminen tai kehittäminen ei ole mielekkäällä
tavalla mahdollista tai kannattavaa. Tällainen tuotannon-
tehtäjä voi kuitenkin olla niin tärkeä lä-
himarkkinoiden kilpailun toimivuuden kannalta, että kyseisenlaista välttämättömyshyödy-
kettä on tarjottava kilpailijoiden käyttöön markkinoiden toiminnan turvaamiseksi. Toisin sa-
noen, sopimuksen tekemisestä tai lisensoimisesta kieltäytyminen voi tietyissä olosuhteissa joh-
taa kilpailuoikeudelliseen rikkomukseen.³⁶⁴

Avainasemaa koskevasta käytännöstä seuraa, että mikäli toimija on todennettavasti määrää-
vässä markkina-asemassa, se ei voi kieltäytyä toimittamasta sen hallitsemia ja hyödyntämiä
avainasemaa kilpailijoilleen ilman, että se aiheuttaa epäilyksen kilpailuoikeuden vastaisuus-
esta.³⁶⁵ Urheilussa avainasema voidaan mieltää kohdistuvan käytännössä rajallisiin resurssei-
hin, kuten kilpailuratoihin, sekä konkreettiseen järjestämislupaan urheilukilpailumarkkinoilla,
joilla tällainen vaaditaan. Tältä osin oikeuskäytännössä kilpailuoikeudellisesti hyväksyttävänä
ei ole pidetty esimerkiksi sitä, että avainasemaan rinnastuvan järjestämisluvan hakemusproses-
sissa sellaiselle viranomais taholla – joka harjoitti itse vastaavien luvanvaraisten kilpailujen jär-
jestämistä kaupallisessa tarkoituksessa – oli mahdollisuus antaa järjestämisluvan myöntä-
misedellytyksiin tosiasiallisesti vaikuttava lausunto.³⁶⁶ Myös esimerkiksi osallistumissään-
nöillä voidaan aikaansaada tosiasiallisesti tilanne, jossa kolmannet järjestäjät eivät voi järjestää
kilpailutapahtumia ilman lajiliiton myöntämää järjestämislupaa.³⁶⁷

Kontrolloivan pelinkehittäjän toiminta rinnastuu sellaisenaan järjestämislupia myöntävän laji-
liiton toimintaan. Se hallinnoi myös ajorataan³⁶⁸ rinnasteista kilpailun kannalta välttämätöntä
resurssia, joskin resurssi ei ole vastaavalla tavalla rajallinen. On huomattava, että määräävän

³⁶⁴ Mylly 2009, s. 502-503. Välttämättömyshyödykkeen tarjoamisen tulee kuitenkin tapahtua sellaisin ehdoin, että hyödykkeen valmistajan tai kehittäjän investointi tulee kohtuudellisesti korvatuksi. Avainasemaa on käsitelty yleiseltä kannalta laajemmin luvussa 3.3.

³⁶⁵ Komission päätös 94/19/EC asiassa IV/34.689 (Sea Containers v. Stena Sealink - Interim measures), k. 66. Määräävässä asemassa olevan toimijan on pystyttävä näyttämään objektiivisesti hyväksyttäviä syitä kieltäytymisen tueksi.

³⁶⁶ C-49/07 (MOTOE), k. 51-53. Kyseinen menettely oli omiaan vääristämään relevantteja järjestämistoiminnon markkinoita.

³⁶⁷ AT.40208 (ISU), k. 19. Ks. myös C-49/07 (MOTOE) sekä 2001/C 169/03 (FIA).

³⁶⁸ Komission lehdistötiedote (FIA) 2011: “the companies in charge of the commercial exploitation of Formula One, agreed to various changes in the commercial agreements for Formula One designed to lower or remove barriers to entry for the creation and operation of other motor sport series, in particular those that might compete with Formula One. This was achieved, for example, by removing restrictions in circuit contracts about the hosting of other motor sports events” [korostus lisätty].

markkina-aseman arvion kannalta ratkaisevaa ei kuitenkaan ole se mikä tämä avainasema konkreettisesti on, vaan se, että jokin tuotteen, tiedon tai palvelun (tai järjestämisluvan) voidaan todeta olevan välttämätön (*indispensable*) jonkin toiminnan harjoittamiseksi. Tuotteen, tiedon tai palvelun voidaan katsoa olevan välttämätön toiminnan harjoittamisen kannalta, mikäli *tekniset, oikeudelliset tai taloudelliset esteet* tekevät toiminnan harjoittamisen mahdottomaksi ilman kyseistä tietoa, tuotetta tai palvelua, eikä kyseistä tiedolle, tuotteelle tai palvelulle ole kohtuullisesti saatavissa tai luotavissa korvaavaa tuotannon tekijää.³⁶⁹

Lisenssi- tai lupajärjestelmän suhteen e-urheilu ei poikkea perinteistä urheilusta. Lisenssijärjestelmillä voidaan katsoa olevan perustellusti *olennainen* merkitys urheilumarkkinoiden toiminnalle molemmissa urheilun muodoissa, sillä lisenssijärjestelmät vaikuttavat välittömästi seurojen ja muiden vastaavien toimijoiden elinkeinotoiminnan harjoittamisen mahdollisuuksiin urheilumarkkinoilla. Lisenssijärjestelmiä voidaan tutkia kilpailuoikeudellisesti, sillä ne muodostavat urheilumarkkinoiden toiminnan *keskeiset* puitteet.³⁷⁰ Tässä suhteessa Kontrollloivan pelinkehittäjän lisensointikäytäntö voidaan nähdä kilpailun järjestämisen eli urheilutoiminnan ytimen kannalta toiminnan *ehdottomana edellytyksenä*. Ilman riittävän avointa lisensointijärjestelmää myös e-urheilukilpailumarkkinoiden liitännäiset markkinat kuten urheilun ammattipelelaajista muodostuva tuotannon tekijämarkkina häiriintyy, joka on ongelmallista yksilön vapausoikeuksien toteutumisen kannalta.³⁷¹

Yhtenä Kontrollloivan pelinkehittäjän urheilukilpailumarkkinan monopolisointistrategiana on mahdollistaa kehitetyn pelin urheilukilpailumarkkinoiden kasvu ja kehittyminen avoimella Valven tyyppisellä lisensointipolitiikalla, kunnes markkina monopolisoidaan markkinan kehittymisasteen ylitettyä tietyn raja-arvon.³⁷² Näin on käynyt oletettavasti esimerkiksi Blizzardin tapauksessa, sillä OWL:n julkistamisen jälkeisellä urheilukilpailumarkkinalla ei ole nähty enää kolmansien järjestämiä lähiverkkotapahtumia.³⁷³ Kyse on tältä osin olemassa olevien toimitusten lakkauttamisesta. Monopolisoidun markkinan alku- ja lopputilaa vertaamalla turnauslisenksi eli pääsy immateriaalioikeuteen on selkeästi todennettavissa avainasemaksi, sillä toimituksesta kieltäytymisen jälkeen kilpailijat ovat joutuneet *poistumaan* relevanteilta markkinoilta.

³⁶⁹ Turner 2010, s. 89-90. Taloudellisten esteiden olemassaolon toteamiseksi on vähintäänkin näytettävä toteen, että näiden tuotteiden tai palvelujen tuottaminen siinä laajuudessa, jossa olemassa olevaa tuotetta tai palvelua kontrolloiva yritys niitä tuottaa, ei ole taloudellisesti kannattavaa.

³⁷⁰ Aine 2016, s. 207-208. Aineen mukaan lisenssijärjestelmän kilpailuoikeudellisessa analyysissä korostuu urheilumarkkinoiden erityispiirteet, joilla on oikeudellista sääntelyä ohjaava tehtävä.

³⁷¹ Aine 2016, s. 377.

³⁷² Admonica 2017.

³⁷³ Ks. lisää markkinakäyttäytymisestä luku 2.5.

Lisenssissä on kyse immateriaalioikeuteen perustuvasta avainasemasta, joka on välttämätön e-urheilun videopeleille liitännäisen e-urheilukilpailumarkkinoille pääsyn sekä siellä pysymisen kannalta.³⁷⁴ E-urheilun turnauslisenssi rinnastuu lisensoinnista epäämisen vaikutusten osalta myös raaka-aineeseen sekä standardiin³⁷⁵, joiden ”jalostaminen” on yhtä lailla edellytys markkinoille pääsyn kannalta. E-urheilu voidaan nähdä tästä näkökulmasta videopelin jalostamisena täysin toisenlaiseksi palvelumuotoiseksi tuotteeksi. Tämän näkökulman perusteella e-urheilussa ei ole kyse videopelin ”monistamisesta”, vaan sen hyödyntämisestä uuden tuotteen muodostamiseksi. Näkökulma ilmentää konkreettisesti päämarkkinan ja johdannaisen markkinan keskinäistä vuorovaikutusta ohjelmistotuotteen muuttuessa toiseksi tuotteeksi.

Edellä mainitun perusteella e-urheilun yhteydessä voidaan vastaavalla tavalla kuin perinteisessä urheilussa todeta, että turnauslisenssien hankintamahdollisuudet, eli turnausten saatavuus tietyllä maantieteellisellä alueella (kuten Euroopassa), vaikuttavat olennaisesti seurojen toimintaedellytyksiin ja samalla olosuhteiden muodostumiseen urheilukilpailumarkkinoilla. On ilmeistä, että ilman riittävän tervettä urheilukilpailuiden ekosysteemiä pelaajien tuotannon tekijämarkkinoitakaan *ei muodostu ainakaan niin, että ne saavuttaisivat kasvupotentiaalinsa täysimääräisesti*. Siten e-urheilussa lisenssiin liittyvä tuotannon tekijämarkkina määrittää sen, toimiiko koko muu urheilukilpailumarkkina.³⁷⁶ Näin ollen turnauslisenssiä on pidettävä avainasemana (välttämätön toiminne) SEUT 102 artiklan soveltamiskäytännön tarkoittamalla tavalla.

4.4.2.3 Kieltäytymisellä estetään kaikki tehokas kilpailu johdannaisilla markkinoilla

Kaiken toimivan kilpailun estymistä (*any effective competition*) koskevan kriteerin ei ole tarkoitettu edellyttävän, että kaikki kilpailu poistuisi markkinoilta. Kriteerin täyttymisen kannalta on riittävää tietyn asteisen riskin olemassaolo siitä, että toimiva tai tehokas kilpailu poistuu tai estyy relevanteilta markkinoilta markkinakäyttäytymisen seurauksena. Näin on etenkin silloin, mikäli tällainen haitallinen markkinoiden muutos olisi jälkeensä vaikea peruuttaa.³⁷⁷

Kriteeri ei edellytä määräävän markkina-aseman olemassa oloa saman aikaisesti pää- ja johdannaisilla markkinoilla,³⁷⁸ joskin yksittäisissä soveltamistilanteissa arvioinnin lähtökohtana on ollut usein tapauksen olosuhteista johtuen määräävä markkina-asema niin sanotuilla päämarkkinoilla. Tällöin kuitenkin liitännäisen markkinan markkinaosuus ei ole välttämättä ollut

³⁷⁴ Ks. e-urheilukilpailumarkkinoista sekä sen liitännäisistä markkinoista alaluku 2.4.

³⁷⁵ Ks. Yhdistetyt asiat C-6/73 ja C-7/73 (Commercial Solvents), k. 25 ja C-418/01 (IMS Health), k. 12.

³⁷⁶ *Aine* 2016, s. 372.

³⁷⁷ Ks. lisää T-201/04 (Microsoft), k. 560–564.

³⁷⁸ *Turner* 2010, s. 91.

selkeästi määräävä.³⁷⁹ E-urheilun kannalta videopelien päämarkkinan markkinaosuudella ei voida katsoa olevan ratkaisevaa merkitystä, sillä riittävää on, että potentiaaliset, tai jopa hypoteettiset, markkinat kyetään yksilöimään.³⁸⁰ E-urheilussa nämä markkinat ovat selvästi tunnistettavissa videopelien ylämarkkinoiksi ja e-urheilun muodostamaksi alamarkkinaksi.³⁸¹

Pelinkehittäjän määräävä markkina-asema johdannaisilla markkinoilla on johdettavissa ilman taloudellista analyysiä suoraan urheilun kaltaisesta markkinoiden toimintalogiikasta. Kyse on vertikaalisella integraatiolla saavutetusta, ylämarkkinoiden immateriaalioikeuden perusteella toteutetusta vertikaalisesta poissuljennasta urheilukilpailumarkkinoilla, joka mahdollistaa järjestäjäportaan monopolisaation. Tällainen vaikutus on mahdollista saavuttaa siitäkin huolimatta, että Kontrolloiva pelinkehittäjä ei ole videopelien päämarkkinalla määräävää markkina-asemaa.³⁸² Arvioinnissa voidaan ottaa huomioon ylämarkkinan ja alamarkkinan suuri taloudellinen kokoero, joka johtaa muun ohella pelinkehittäjän ylivertaiseen rahoitukselliseen asemaan verrattuna sen hallinnoimalla alamarkkinalla toimiviin sidosryhmiin.³⁸³

Sopimuksesta kieltäytymisen kolmas kriteeri täyttyy selkeästi edellä mainitun perusteella, sillä turnauslisenssi on edellä todennetusti avainasema. Kilpaileminen ei ole millään muotoa mahdollista ilman pääsyä tähän avainasemaan, eikä Kontrolloivan pelinkehittäjän monopolisoidulla markkinalla esiinny lainkaan suorituskilpailua. Edellä mainitun perusteella voidaan todeta, että Kontrolloiva pelinkehittäjä kykenee poistamaan kaiken tehokkaan kilpailun sen videopelin muodostamalla johdannaisilla urheilukilpailumarkkinoilla. Arviota ei muuta se, että Kontrolloiva pelinkehittäjä ei ole määräävässä markkina-asemassa videopelien muodostamalla saturoituneella ylämarkkinalla.

4.4.2.4 Kieltäytymisellä estetään uuden tuotteen syntyminen ja pääsy potentiaalisen kulutuskysynnän omaaville markkinoille tai rajoitetaan teknistä kehitystä kuluttajien vahingoksi

Kuten edellä on jo moneen otteeseen korostettu, oikeuskäytäntö mahdollistaa avainasemadoktiinin soveltamisen niin aineellisen kuin aineettoman omaisuuden osalta. Tässä alaluvussa

³⁷⁹ Ks. T-201/04 (Microsoft), k. 559.

³⁸⁰ C-418/01 (IMS Health), k. 44.

³⁸¹ Mikäli markkinoita ei voitaisi tunnistaa, tulisi väärinkäyttöön vetoavan osoittaa kaksi erillistä tuotantovaihetta, jotka ovat toisiinsa sidoksissa siten, että ensimmäinen tuote on välttämätön tuotantoketjun loppupäässä. Tällainen analogia on myös sovellettavissa videopelin ”jalostamiseen” e-urheilun kaltaiseksi palveluksi. Ks. C-418/01 (IMS Health), k. 45-46. Ks. myös analogisesti Yhdistetyt asiat C-6/73 ja C-7/73 (Commercial Solvents), k. 25.

³⁸² Huimala – Huimala 2012, s. 820. Ks. myös Oinonen 2016, s. 178-179. Ks. myös komission tiedote, k. 76.

³⁸³ Päämarkkinoiden ollessa markkinavolyymiltaan yli sata kertaiset verrattuna e-urheilun markkinoiden kokoon, mahdollistaa videopelistä saadut tuotot määräävässä markkina-asemassa olevan Pelinkehittäjän mahdollisuuteen toimia täysin vapaasti suhteessa sen kilpailijoihin, pelaajiin sekä kuluttajiin. *Aine* 2016, 163.

käsiteltyä neljättä sopimuksesta kieltäytymisen arviointikriteeriä sovelletaan ainoastaan suhteessa immateriaalioikeuksiin.³⁸⁴ Tämän alaluvun otsikosta ilmenevä uuden tuotteen vaatimus sekä innovaatiokannustintesti ovat *esimerkkejä* oikeuskäytännöllä vahvistetuista *erityisistä syistä*. Erityisten syiden vaatimuksesta johtuu, että käytännössä määräävässä markkina-asemassa oleva toimija on ainakin periaatteessa oikeutettu poistamaan kaiken itseensä kohdistuvan kilpailun sen hallinnoiman immateriaalioikeuden lisensoinnista kieltäytymällä, mikäli tällainen markkinakäyttäytyminen ei estä uuden tai paremman tuotteen saapumista markkinoille, rajoita teknistä kehitystä tai käsillä ei voida näyttää olevan muita sellaisia *erityisiä olosuhteita*, jotka johtaisivat toisenlaiseen lopputulemaan.³⁸⁵

Erityiset syyt vaihtelevat kulloistenkin olosuhteiden mukaisesti: immateriaalioikeuden suojaan puuttuvat, oikeuskäytännössä muodostuneet testit näyttävät erilaisilta erilaisissa olosuhteissa. Oikeuskäytännön myötä muodostuneissa erityisissä syissä on kuitenkin selvästi havaittavissa piirteitä SEUT 102 artiklan b) alakohdan mukaisten väärinkäytösten eli tuotannon, markkinoiden tai teknisen kehityksen rajoittamiseen kuluttajien vahingoksi. Esimerkiksi Microsoftin tapauksessa pakkolisensoinnin oikeutti *teknisen kehityksen* rajoittuminen, Magillin tapauksessa tarjonnan eli *tuotannon* rajoittuminen ja IMS Healthin tapauksessa *markkinoiden kehittyminen* kuluttajien haitaksi.³⁸⁶

Kun *videopelin muodostaman avainaseman* lisensoinnin velvoittamiseen liittyy vastaavalla tavalla kuin edellä mainituissa tapauksissa immateriaalioikeudellisen yksinoikeuden loukkaus, kontrolloivan pelinkehittäjän kieltäytymisen on täytettävä oikeuskäytännön asettamat vaatimukset erityisistä syistä. Mikäli erityisten syiden sekä muiden arviointikriteerien edellytykset voidaan katsoa olevan käsillä, määräävässä markkina-asemassa olevalla yrityksellä on velvollisuus tarjota avainasema lisensoitavaksi. Tämä tarkoittaisi e-urheilun tapauksessa turnauksen järjestämisen markkinan avaamista kilpailulle.

Urheilua koskevan oikeuskäytännön mukaan osallistumissäännöillä – jotka kulmineituvat järjestämislupaan – voi olla kielteinen vaikutus kilpailutekijöihin, joita ovat erityisesti i) tuotanto, ii) kuluttajien valinnanvapaus sekä iii) innovaatio. ISU:n tapauksessa urheilukilpailumarkkinoiden *tuotannon* katsottiin rajoittuvan, kun potentiaalisten kilpailunjärjestäjien mahdollisuuksia hyödyntää urheilijoiden palveluja heikennettiin markkinoille tulon esteillä. SEUT 102

³⁸⁴ Turner 2010, s. 91–92.

³⁸⁵ Turner 2010, s. 88. Erityisien syiden taustalta löytyvää oikeuskäytäntöä on esitelty tarkemmin alaluvussa 3.3.3.

³⁸⁶ Ks. COMP/C-3/37.792 (Microsoft), k. 709-729, T-201/04 (Microsoft), k. 643-648 ja 665. Asia C-418/01 (IMS Health), k. 48.

artiklan vastainen markkinoille tulon este aiheutui siitä, että kolmannet kilpailunjärjestäjät eivät voineet järjestää pikaluistelutapahtumia ilman ISU:n myöntämää *järjestämislupaa*. Kyseiset esteet vaikuttivat myös kielteisesti kuluttajien valinnanvapauteen ja innovaatioihin, sillä potentiaaliset alalle tulijat voisivat tarjota erilaisia innovatiivisia tapahtumia.³⁸⁷ Tapauksen perusteella havaitaan, että järjestämisluvan epääminen aiheuttaa *täysin vastaavia* poikkeuksellisten olosuhteiden olemassaolon edellyttämiä, tuotantoon sekä markkinoiden kehittymiseen ja tekniseen kehitykseen välittömästi liittyviä vaikutuksia.

Jo järjestämislupaa koskeva oikeuskäytäntö näyttäisi johtavan immateriaalioikeutta koskevan oikeuskäytännön edellyttämien *erityisten syiden olemassaoloon* ja siten määräävän markkina-aseman väärinkäytön soveltumisedellytysten olemassaoloon suhteessa keskitetyn mallin mukaisesti toimivan pelinkehittäjän markkinakäyttäytymiseen. Vastaavalla tavalla kuin ISU:n tapauksessa keskitetyn mallin mukaisella markkinalla on ainoastaan yksi kilpailutoimintaa järjestävä toimija, jolle pelaajat voivat tarjota palveluitansa siitä huolimatta, että järjestämisen markkinoilla esiintyy sellaisia tapahtuman järjestämiseen erikoistuneita tahoja, joilla olisi *tosi-asialliset edellytykset* kilpailla tehokkaasti Kontrolloivan pelinkehittäjän kanssa markkinoilla.³⁸⁸ Edellä esitetyn perusteella voidaan todeta, että Kontrolloivan pelinkehittäjän kieltäytymisen voidaan katsoa lähtökohtaisesti estävän oikeuskäytännön edellyttämällä tavalla uuden tai paremman tuotteen syntyminen sekä pääsyn potentiaalisen kulutuskysynnän omaavalle markkinalle. Kieltäytyminen rajoittaa urheilun saatavuutta sekä teknistä kehitystä kuluttajien sekä e-urheilun muiden sidosryhmien vahingoksi.

4.4.2.5 E-urheilun erityispiirteet ottaminen osaksi arviointia

Edellä on tunnistettu, että lisensoinnista kieltäytyminen rajoittaa markkinoiden tuotantoa, kuluttajien valinnanmahdollisuuksia sekä innovaation kehitystä immateriaalioikeuden kilpailuoikeudellisen oikeuskäytännön edellyttämällä tavalla. Kilpailuoikeudellisessa kokonaisharkinnassa voidaan kuitenkin vielä ottaa huomioon edellä tehdyn kilpailuoikeudellisen tulkintakehyksen asettamisen jälkeen myös urheiluoikeudellisia argumentteja.³⁸⁹

Urheilumarkkinoilla toimivien sidosryhmien harjoittama taloudellinen toiminta liittyy kiinteällä tavalla kilpailemiseen. Kilpaileminen kulminoituu erinäisiin kilpailu- ja ottelutapahtumiin sekä näiden tapahtumien *järjestämiseen*. Urheilukilpailumarkkinoilla ja kilpailujen

³⁸⁷ AT.40208 (ISU), tiivistelmän k. 17-19.

³⁸⁸ Ks. tältä osin COMP/D1/37860 (Morgan Stanley/Visa Int'l ja Visa Europe). Vastaavat periaatteet ovat myös löydettävissä ISU:n päätöksestä.

³⁸⁹ *Aine* 2016, s. 75 ja 376.

järjestämällä on siten välitön vaikutus *urheilukilpailujen sujuvuuden* ja muiden urheiluoikeuksien kantavien periaatteiden toteutumiseen.³⁹⁰ Urheilukilpailujen sujuvan organisoinnin edellytysten turvaaminen on perusteltua sekä *taloudellisesta* että *urheilullisesta* näkökulmasta. Kyse on tältä osin urheiluoikeuden ja kilpailuoikeuden keskeisimmästä leikkauspisteestä, jossa sujuvan markkinan turvaaminen on niin yhteiskunnan kuin urheilun etu.³⁹¹

Perinteisessä urheilussa urheilukilpailujen *järjestämisen vapaus* on johtanut ruohonjuuritason seuratoiminnasta lähtevään ja aina ammattitasolle yltävään erittäin monipuoliseen turnausekosysteemiin:

“Every single one of those has a sustainable business model. Whether that’s people — or their parents — paying to play, or the college level doing it through sponsorships, ticket sales, and media rights, each ‘step’ works because it’s large enough [to support itself].”³⁹²

Keskitetyn mallin mukainen toiminta poikkeaa urheilulle olennaisesta järjestämisen vapaudesta, sen asettaessa alalle tulon esteitä urheilukilpailujen järjestämiselle. Tällainen tarjonnan rajoituksesta kärsivä markkina ei näytä tukevan sellaisen toimivan ekosysteemin muotoutumista, joka pystyisi luomaan edellä mainittua perinteiselle urheilulle tyypillistä itseään tukevaa markkinarakennetta, sillä Kontrolloivan pelinkehittäjän markkinoilla jopa ruohonjuuritason toiminta on erittäin säänneltyä.³⁹³

E-urheilun franchise -kehitys tuntuu perustuvan ainakin vielä toistaiseksi pitkälti toimialan positiivisille tulevaisuuden kasvuodotuksille ja sitä myötä alalle virtaavaan riskirahaan, sillä franchise -konseptit eivät ole tiedettävästi tämän tutkielman kirjoittamishetkellä taloudellisesti kannattavia – ainakaan asianomaisten markkinoiden muille sidosryhmille kuin pelinkehittäjälle.³⁹⁴ E-urheilun urheilukilpailumarkkinan orgaanisen luonteen osalta on erityisesti huomattava, että vuosikymmeniä vapaasti kehittyneet hajautetun mallin mukaiset urheilukilpailumarkkinat ovat kehittyneet orgaanisesti golfin ja tenniksen kaltaisiksi kiertue- tai turnauspainotteisiksi rakenteiksi.³⁹⁵ Franchise -kehitys on puolestaan saavutettu immateriaalioikeuksien

³⁹⁰ *Aine* 2016, s. 371. Urheilukilpailujen sujuvuuden tai toimivuuden periaate koostuu elementeistä kuten 1) kilpailujen asianmukainen toimivuus, 2) urheilun integriteetin turvaaminen, 3) kilpailullinen tasapaino. E-urheilun immateriaalioikeudellisen liitännän vuoksi periaatteeseen voitaisiin lisätä e-urheilun osalta 4. kohta: *alustan toimivuus*. E-urheilulla on sääntelyn puutteesta johtuen ongelmia kaikkien neljän kriteerin osalta.

³⁹¹ *Aine* 2016, s. 75 ja 376.

³⁹² *Partin* 2019.

³⁹³ Ks. esim. *Socco* 2017. Harrastetoimintaan kohdistuva laaja kontrolli ja tiettyjen konseptien kuten liigamuotoisen toiminnan täydellinen omiminen johtaa lopulta siihen, että tällainen markkina ei luo *hajautetun mallin* tavoin ruohonjuuritason.

³⁹⁴ *Scholz* 2019, s. 136 ja 141. Ks. myös esimerkiksi *Flores* 2018 ja *Hudsen* 2019.

³⁹⁵ *Scholz* 2019, s. 141.

toimeenpanemisella³⁹⁶, joka on suhteellisen yleisen näkemyksen mukaan johtanut jo olemassa olevien monipuolisten turnausekosysteemien tuhoutumiseen.³⁹⁷

Markkinoiden rakenteen keskittämiseen liittyy muutoinkin suuria riskejä, joita olisi syytä arvioida tarkkaan e-urheilun historian valossa.³⁹⁸ On myös huomattava, että suljetut franchise-liigat eivät vastaa eurooppalaista urheilukulttuuria, joka perustuu pitkälti avoimiin sarjoihin ja sarjatasoihin, joiden välillä voi tapahtua kilpailulliseen menestymiseen perustuvaa liikehdintää. Vaikka franchise-liiga toimisikin esimerkiksi jo valmiiksi tarkasti säännellyllä Kiinan markkinalla tai pohjoisamerikkalaisessa urheilun perinteessä, ei tällaisen konseptin ”pakottaminen” Eurooppaan ole välttämättä markkinan toimivuuden kannalta suositeltavaa.³⁹⁹ Esimerkiksi pelinkehittäjä Riot on pääsarjatason järjestämisestä huolimatta sallinut Euroopassa kansallisten liigojen sekä kansallisten liigojen parhaimmiston välillä pelatun European Masters -turnauksen järjestämisen. Eurooppalainen vapaata järjestämistä myötäilevä malli poikkeaa Riotin muilla markkina-alueilla nähtävistä urheilukilpailumarkkinoiden järjestäytymistavoista.⁴⁰⁰

Lisäksi urheilullisesta näkökulmasta tarjonnan keskittämisen mahdollistamien useiden kymmenien miljoonien dollarien franchise -maksut⁴⁰¹ ovat omiaan rajoittamaan suurimman osan mahdollisuutta osallistua urheilukilpailumarkkinoille. Tiedossa olevat franchise-maksut ovat siinä määrin poikkeuksellisen suuria verrattuna hajautetun mallin urheilukilpailumarkkinoihin, että maksuja voisi olla syytä arvioida tarkemmin liiallisena hinnoitteluvapautena.⁴⁰² Haitallista olisi etenkin sellainen menettely, että korkealla hinnoittelulla e-urheilun franchise-liigoihin liittyvä suuri riski kyettäisiin siirtämään tosiasiallisesti seuroille, niiden jäädessä kantamaan riskit liigan taloudellisesta menestymisestä. Franchise-maksujen suuruus ei ole kuitenkaan e-urheilun suurin ongelma *per se*, etenäkään kun hinnoittelun kohtuuttomuutta ei voida tämän esityksen yhteydessä luotettavasti varmentaa.⁴⁰³ Rakenteellisesti ongelmallista on sen sijaan kaiken muun kilpailutoiminnan estäminen *liigan toimintaedellytysten parantamiseksi*. Tällainen

³⁹⁶ Ks. esimerkiksi pelinkehittäjä Blizzardin ja KeSPA:n (Korean e-Sports Association) riita, jossa kansallinen e-urheilun kattojärjestön turnauksen lähetyksestä vastannut taho hävisi pelin kehittäjälle oikeudessa StarCraftin lisensiointioikeudet pelinkehittäjän lisensioitua pelin oikeudet yksinoikeudella toiselle taholle vuosikymmenen yhteistyön jälkeen. *Selith* 2010 sekä *KESPA* 2010.

³⁹⁷ Ks. *Scholz* 2019, s. 54.

³⁹⁸ *Scholz* 2019, s. 85.

³⁹⁹ *Aine* 2016, s. 28 sekä *Volkov* 2018.

⁴⁰⁰ *Parker* 2019.

⁴⁰¹ Ks. edellä alaviite 168 sekä asianomainen kappale, johon alaviite kohdistuu (s. 34).

⁴⁰² *Aine* 2016, s. 279.

⁴⁰³ *ACTIVISION BLIZZARD* [annual report] 2018, s. 4: “These recent sales were at substantially higher prices than our first team sales, reflecting the financial over-performance of the League versus our original plans and representing further validation of our unique approach to esports”.

kilpailutoiminnan järjestämistä koskeva tarjonnan manipulaatio on omiaan johtamaan kilpailujen laadulliseen ja määrälliseen heikkouteen sekä eriarvoisuuden kasvuun.⁴⁰⁴

Edellä esitetyn perusteella markkinoiden avaaminen kilpailulle näyttää olevan kilpailuoikeuden lisäksi perusteltua myös urheiluoikeudellisesta näkökulmasta. Keskitetyn mallin mukaan toimivan pelinkehittäjän markkinat ovat hajautettua mallia sekä perinteistä urheilua keskittyneemmät, joka osoittaa urheilukilpailumarkkinoiden tarjonnan rajoituksesta johtuvaa kilpailun häiriötilaa suhteessa kilpaillun markkinan tarjoamaan potentiaaliseen vaihdantaan. Kilpailun keskittyminen ei ole seurausta e-urheilun luonteesta tai mistään urheilusta johtuvasta piirteestä, kuten yhden mestarin saavuttamisesta, vaan se on todennäköisemmin seurausta Kontrolloivan pelinkehittäjän pyrkimyksestä vahvistaa omaa valta-asemaansa urheilukilpailumarkkinoilla.

4.4.2.6 Yhteenveto

Sopimuksesta kieltäytymistä koskevan analyysin perusteella kaikki määräävän markkina-aseman täyttymisen neljä kumulatiivista kriteeriä toteutuivat Kontrolloivan pelinkehittäjän osalta.⁴⁰⁵ Näin ollen Kontrolloivan pelinkehittäjän voidaan katsoa käyttävän määräävää markkina-asemaansa SEUT 102 artiklan vastaisesti, kun se sulkee pois kaiken toimivan kilpailun kieltäytymällä lisensoimasta sen hallitsemaa e-urheilukilpailuiden järjestämisen kannalta välttämätöntä avainasemaa markkinoilla, joilla on runsaasti tarjonnan ylittävää kysyntää.⁴⁰⁶

Pelinkehittäjän toiminnalla on suora vaikutus urheilumarkkinoiden lisäksi tuotannontekijämarkkinoille sekä taloudellisten oikeuksien hyödyntämismarkkinoille. Kun se asettaa puitteet näillä markkinoilla oleville toimijoille, tulee sillä olla *erityinen velvollisuus* varmistua siitä, että se ei aseta toiminnallaan kilpailunrajoituksia. Tällainen velvollisuus edellyttää muun muassa lisensointikäytänteiden läpinäkyvyyttä, sidosryhmien tasapuolista kohtelua sekä ennakoitavuutta. Kontrolloivan pelinkehittäjän tapauksessa on ilmeistä, että markkinoiden keskittyminen ei ole urheilullisesti perusteltua, vaan se on seurausta sen markkinakäyttäytymisestä.⁴⁰⁷

⁴⁰⁴ *Aine* 2016, s. 314 sekä 324. Ruotsalaisen autourheiluliiton tapauksessa liiton monopoliaseman säilyttämiseen liittyvät toimet vuoksi kilpailujen tarjonta rajoittui, joka oli omiaan aiheuttamaan autourheilun kehityksen vaarantumisen. Ruotsalaisen markkinaoikeuden mukaan liiton ulkopuolinen kilpailun järjestäminen olisi omiaan laajentamaan autourheilun saatavuutta aiempaa laajemmalle henkilöpiirille.

⁴⁰⁵ Viidettä kriteeriä eli Pelinkehittäjän mahdollisuutta puolustautua käsitellään jäljempänä alaluvussa 4.5. Vaikka määräävän markkina-aseman kriteerien katsottaisiin täyttyvän, toiminta voi olla sisämarkkinoille soveltuvaa, mikäli SEUT 101 artiklan 3 kohdan kaltaisten oikeuttamisperusteiden voidaan näyttää olevan käsillä.

⁴⁰⁶ *Kuoppamäki* 2018, s. 307-308. Kyse on selkeänä pidettävästä väärinkäytöstilanteesta, sillä lisensoinnista kieltäytyminen estää uusien urheilutapahtumien järjestämisen markkinoilla, joilla runsaasti tarjonnan ylittävää kuluuskysyntää.

⁴⁰⁷ *Aine* 2016, s. 187. Ks. esim. 2001/C 169/03 (FIA), k. 6. Määräävässä markkina-asemassa olevan toimijan voidaan katsoa olevan velvollinen pitää yllä voimassa olevia sopimussuhteita sekä turvata uusien toimijoiden alalle pääsy solmimalla sopimuksia uusien asiakkaiden kanssa.

Keskitettyillä markkinoilla suorituskilpailun eliminoiminen tarjontaa manipuloimalla heikentää selkeästi e-urheilun saatavuutta, sen parissa tehtävää innovaatiota sekä kuluttajien ja yhteiskunnan hyvinvointia. Kyse on markkinoiden, tuotannon ja teknisen kehityksen rajoittamisesta koko verkoston omaisesti toimivan e-urheilun urheilukilpailumarkkinan vahingoksi.

Edellä esitetyn perusteella voidaan katsoa ilmenneen, että Kontrolloiva pelinkehittäjä rajoittaa keskittämistoimenpiteillään kilpailua selkeästi enemmän, kun sen immateriaalioikeudesta johtuva suojantarve vaatii.⁴⁰⁸ Toisin sanoen, sillä ei voi olla oikeutta kontrolloida sen omistaman ohjelmistotuotteen ympärille muodostunutta erillistä markkinaa ja sen sidosryhmiä ylämarkkinan immateriaalioikeuteen perustuen täysin mielivaltaisesti. Yhteiskunnan näkökulmasta tällainen käyttäytyminen olisi erityisen haitallista, mikäli pelinkehittäjä ei kykenisi vastaamaan kilpailunjärjestämistä koskevaan kysyntään relevanteilla maantieteellisillä markkinoilla, eikä tällaista tyhjiötä kyettäisi pelinkehittäjän markkinakäyttämisen myötä paikkaamaan. Tällaisessa tilanteessa urheilukilpailumarkkinoiden avaaminen olisi ensisijaisen tärkeää urheilukilpailumarkkinoiden sekä sille liitännäisten markkinoiden toimintaedellytysten kannalta nyt ja tulevaisuudessa.⁴⁰⁹

4.5 Pelinkehittäjän mahdollisuus puolustautua määräävän markkina-aseman väärinkäyttöä koskevaa väitettä vastaan

Kontrolloiva pelinkehittäjä on oikeutettu esittämään hyväksyttäviä taloudellisia perusteita (jäljempänä myös ”oikeuttamisperuste”) sen sisämarkkinoille soveltumattomaksi todetun markkinakäyttämisen oikeuttamiseksi. Mikäli tällaiset objektiiviset, markkinoiden toimivuuteen liittyvät perusteet katsotaan hyväksyttäväksi, Kontrolloiva pelinkehittäjä voi välttää kilpailuoikeudellisen vastuun. Oikeuttamisperusteissa on kyse SEUT 101 artiklan 3 kohdan tehokkuuspuolustuksen kaltaisesta⁴¹⁰, oikeuskäytännössä muodostuneesta doktriinista tai menettelyn välttämättömyyden osoittamisesta määräävän markkina-aseman väärinkäytön tulkintakehikossa.⁴¹¹

Tehokkuuspuolustuksen kriteerien suora soveltaminen keskitetyn mallin pelinkehittäjän tässä tutkielmassa kuvattuun markkinakäyttämiseen johtaisi oikeutuksen kannalta kielteiseen

⁴⁰⁸ Yhdistetyt asiat C-241/97 P ja C-242/91 P (Magill), k. 30 ja 31. Toisin sanoen immateriaalioikeuden suojeleminen on sovittava yhteen Yhteisön vapaata liikkuvuutta ja vapaata kilpailua koskevien perustamissopimuksen perustavaa laatua olevien periaatteiden kanssa.

⁴⁰⁹ *Aine* 2016, s. 195.

⁴¹⁰ On kuitenkin epäselvää, voidaanko tehokkuuspuolustusta soveltaa sellaisenaan määräävän markkina-aseman väärinkäytöksessä. Asiaa on käsitelty myös alaluvussa 3.1.3. Ks. myös *Aine* 2016, s. 204-205, jonka mukaisesti viime kädessä tällaisen epäselvyyden ratkaisee EUT.

⁴¹¹ *Komission tiedonanto* 2009, k. 28-30.

lopputulokseen, sillä vaikka tehokkuushyöty olisi näytettävissä, toiminta ei saa antaa mahdollisuutta poistaa kilpailua tuotteen tai palvelun merkittävältä osalta SEUT 101 artiklan 3 b) kohdan mukaisesti. Siten menettelytapa ei oletettavista tehokkuushyödyistä huolimattakaan saa hävittää tehokasta kilpailua poistamalla kilpailun olemassa olevat tai potentiaaliset lähteet tai edes osaa niistä. Edellä mainittua vaatimusta on perusteltu sillä, että yritysten välinen kilpailu luo lähtökohtaisesti dynaamisia tehokkuusetuja. Toisin sanoen, kilpailun poistaneella yrityksellä ei oleteta olevan enää riittäviä kannustimia luoda sanottuja tehokkuusetuja yhteiskunnan hyväksi⁴¹²:

”Jos kilpailua ei enää ole eikä näköpiirissä ole uhkaa markkinoille tulosta, kilpailun ja kilpailuprosessin suojeleminen on tehokkuusetuja tärkeämpää. Komissio katsoo, että markkinoiden sulkemiseen tähtäävää menettelytapaa, jolla säilytetään tai luodaan monopolia lähenevä markkina-asema tai vahvistetaan sitä, ei yleensä voida perustella sillä, että sen avulla luodaan myös tehokkuusetuja.”⁴¹³

Kontrolloivan pelinkehittäjän kilpailutoiminnan monopolisoinnin voidaan katsoa vastaavalla tavalla poistavan urheilukilpailumarkkinoilla muutoin esiintyvän dynaamisen kilpailun, jolloin urheilukilpailumarkkinoiden toiminnan suojaamiseen kohdistuu yhteiskunnan puolelta selvästi suurempi intressi, kuin Kontrolloivan pelinkehittäjän saaman taloudellisen hyödyn suojaamiseen. Keskitetyn mallin mukaisesta urheilukilpailumarkkinasta kuluttajien hyväksi tulevista tehokkuuseduista ei ole myöskään historiallista näyttöä.⁴¹⁴ Urheilukilpailumarkkinan tehokkuuden arvioinnin lähtökohtana voidaan päinvastoin pitää sitä, että avainasemaa hallitsevan, määrävässä markkina-asemassa olevan toimijan velvoittaminen avainaseman jakamiseen sen kilpailijoiden kanssa olisi omiaan stimuloimaan merkittävästi kilpailua alamarkkinoilla lisäten merkittävästi allokatiivista tehokkuutta.⁴¹⁵

Toiminnan oikeuttamiseen soveltumattoman tehokkuuspuolustuksen lisäksi Kontrolloivan pelinkehittäjän lienee vielä mahdollista vedota menettelytavan objektiiviseen välttämättömyyteen (”objektiivinen välttämättömyyskriteeri”).⁴¹⁶ Objektiivisessä välttämättömyyskriteereissä on kyse sopimuksentekovelvoitetta ja avainasemaa koskevan opin yhteydessä perinteisesti

⁴¹² *Ibid.*

⁴¹³ *Ibid.*

⁴¹⁴ Ks. esimerkiksi *Scholz* 2019, s. 141, jonka mukaisesti markkinan keskittäminen ei näytä johtavan kestäväan liiketoimintamalliin edes sen ”elitististen” sidosryhmien kannalta. Keskittämisestä myös johtuu, että alalla ei ole yhtä paljon toimijoita, kuin hajautetussa mallissa korkeampien alalle pääsyn esteiden vuoksi. Kilpailutoiminnan järjestämistä koskeva tarjonnan manipulaatio on omiaan johtamaan kilpailujen laadulliseen ja määrälliseen heikouteen sekä eriarvoisuuden kasvuun.

⁴¹⁵ *Geradin* 2006, s. 2-4.

⁴¹⁶ *Komission tiedonanto* 2009, k. 28-29. Tällaiset perusteet eivät kuitenkaan saa olla epämääräisiä, teoreettisia tai yleisluontoisia. Jo tämän kriteerin sanamuodosta on selvää, että hyväksyttävän oikeuttamisperusteen tulee täyttää välttämättömyysperiaatteen vaatimukset, eli sen tulee olla välttämätön ja oikeasuhtainen suhteessa hyväksyttäviin päämääriin. Ks. välttämättömyydestä esim. *Aine* 2016, s. 173.

korostuneista velvoitettavuuden etukäteisistä (*ex ante*) ja jälkikäteisistä (*ex post*) kannustinvai-
kutuksista tai innovaatiokannustimista.⁴¹⁷ Tarkastelu suoritetaan ensisijaisesti markkinoiden
toimivuuden kannalta.⁴¹⁸ Siten ollakseen hyväksyttäviä näiden kannustimien tulee olla edellä
vahvistettuja erityisiä olosuhteita kuten teknistä kehitystä, urheilun saatavuutta sekä markkinoi-
den rajoittamista painavampia.⁴¹⁹ Yleisluontoiset perusteet kuten se, että velvoituksen seurauk-
sena ”tulevaisuudessa ei olisi enää kannustimia investoida henkisen omaisuuden luomiseen” ei
hyväksytä itsessään oikeuttamisperusteeksi.⁴²⁰

Kontrolloivalla pelinkehittäjällä voidaan katsoa olevan kaksi pääasiallista e-urheilun erityis-
piirteistä johdettavaa välttämättömyysargumenttia, joilla se voisi pyrkiä perustelemaan sen ur-
heilukilpailumarkkinoiden keskittämisyrittämyksen hyväksyttävyyttä. Ensimmäisen argumen-
tin mukaan lisensoinnista kieltäytyminen sekä vertikaalinen integraatio sen pelinsä muodosta-
mille e-urheilumarkkinoille koituu kuluttajien hyväksi, sillä mahdollisuus pelin kehittämiskus-
tannusten takaisinsaamisesta e-urheilun urheilukilpailumarkkinoilta kannustaa sitä ylipäättänsä
luomaan videopelin (*ex ante* -argumentti). Toisena argumentin mukaan vertikaalinen integraa-
tio antaa pelinkehittäjälle mahdollisuuden luoda yhtenäiset puitteet ja strategian urheilukilpai-
lumarkkinalle, joka kannustaa sitä aktiiviseen pelin hallintaan ja jatkuvien parannuksien
implementoimiseen. Tämä puolestaan parantaa peliä kohtaan koettua mielenkiintoa sekä kat-
sojien että pelaajien näkökulmasta (*ex post* -argumentti).⁴²¹

Kyse on ylhäältä pelin kehittämistä ja toisaalta pelin aktiivista parantamista koskevista argu-
menteista, joissa on kuitenkin pohjimmiltaan kyse *immateriaalioikeuden suojan yleisistä kan-
nustimista*: kannustimesta luoda sekä kannustin luoda parempia tuotteita.⁴²² Tällaisten kannus-
timien oikeutusta suhteessa lisensoinnista kieltäytymiseen on arvioitu Magillin, Microsoftin ja
IMS Healthin erityisten olosuhteiden muodostaman testin yhteydessä. Edellä mainittujen ta-
pausten perusteella päädyttiin johtopäätökseen, jonka mukaisesti lisensointivelvoitteen asetta-
miseksi voitiin katsoa olevan käsillä erityisiä olosuhteita. Kontrolloivan pelinkehittäjän katsot-
tiin rajoittaneen toimenpiteillään kilpailua selkeästi enemmän, kun sen immateriaalioikeudesta
johtuva suojarinne *olisi objektiivisesti vaatinut*.⁴²³

⁴¹⁷ Geradin 2006, s. 2-7. Ks. myös julkisasiamies Jacobsin ratkaisuehdotus asiassa C-7/97 (Oscar Bronner), k. 57
sekä T-201/04 (Microsoft), k. 706-707: ”tarve säilyttää Microsoftin innovaatiotoiminnan kannustimet ei voi olla
objektiivinen perustelu, joka olisi edellä yksilöityjen poikkeuksellisten olosuhteiden vastapainona”.

⁴¹⁸ Aine 2016, s. 193. Ks. komission tiedonanto 2009, k. 89-90.

⁴¹⁹ T-201/04 (Microsoft), k. 708 ja 711.

⁴²⁰ Se tuleeeko SEUT 102 artiklan mukaisen varsinaisen oikeuttamisperiaatteen täyttää komission mukaan kaiken
kilpailun poistamista koskevan kriteerin, jää komission tiedonannon 2009, k. 90 perusteella epäselväksi.

⁴²¹ Miroff 2019, s. 212-213.

⁴²² Miroff 2019, s. 213.

⁴²³ Ks. tarkemmin poikkeuksellisista olosuhteista alaluku 4.4.2.

Edellä mainitusta päättelyketjusta on johdettavissa se, että sinänsä hyväksyttäviltä vaikuttavien *ex ante* ja *ex post* -argumenttien huomioon ottaminen *johtaa lisensointivelvoitteen osalta kehäpäätelmään*. Toisin sanoen, mikäli esimerkiksi pelkkä immateriaalioikeuden luominen, hallinta ja sen kehittämistä tulevat kannustimet voisi itsessään merkitä objektiivista perustelua lisensistä kieltäytymiselle, oikeuskäytännössä asetettuja erityisiä olosuhteita ei voitaisi koskaan soveltaa.⁴²⁴ Siten on todettava, että Kontrolloivan pelinkehittäjän innovaatiotoimen kannustimet eivät ole sellaisia objektiivisesti välttämättömiä seikkoja, jotka johtaisivat sen markkinoiden keskittämisen kilpailuoikeudelliseen hyväksyttävyyteen.

Myös suhteellisuusperiaatteen näkökulmasta Kontrolloivan pelinkehittäjän intressi voidaan *toteuttaa monestakin eri syystä* vähemmän rajoittavin keinoin. Ensinnäkin Kontrolloiva pelinkehittäjä kykenee hyötymään kolmansien järjestämästä kilpailutoiminnasta välittömästi erilaisten lisenssimaksujen välityksellä sekä välillisesti videopelin myyntitulojen, pelin sisäisten ostosten⁴²⁵ sekä pelin elinkaaren pidentymisen välityksellä. E-urheilun kaksisuuntaisesta markkinarakenteen vuoksi pelin kehittämiseen uponneet kustannukset saadaan todellisuudessa moninkertaisesti takaisin epäsuorasti videopelien ylämarkkinoilta, jolloin myöskään urheilukilpailumarkkinoiden monopolisointi ei voi olla uskottavalla tavalla suhteellisuusperiaatteen mukainen toimenpide kannustimeen luoda videopeli (*ex ante* -kannustin).⁴²⁶ Pelinkehittäjällä on lisäksi jo valmiiksi ilman e-urheiluakin suuri kannustin hallinnoida aktiivisesti peliänsä, sillä päämarkkinoilla olevien kuluttajien tyytyväisyyttä on jäljempänä kuvatun taloudellisen todellisuuden perusteella pidettävä ensisijaisena suhteessa e-urheilumarkkinoihin (*ex post* -kannustin).⁴²⁷

Vaikka nykymarkkinalla on pelinkehittäjiä, joiden liiketoimintastrategiaan kuuluu suora e-urheilusta (monopolivoitoilla) hyötyminen, videopelien yli 100-kertainen markkinan koko osoittaa varsin luotettavalla tavalla, että e-urheilu ei ole pelinkehittäjien pääasiallinen tulonlähde.⁴²⁸

⁴²⁴ Ks. T-201/04 (Microsoft), k. 690-696 sekä 706-712.

⁴²⁵ Joidenkin arvioiden mukaan pelin sisäisten tavaroiden markkina on jo itsessään kymmenien miljardien dollarien kokoinen toimiala. Todettakoon, että virtuaalisten tavaroiden markkinan koko on vaikea määritellä jo siitäkin syystä, että kaikissa peleissä virtuaalisilla tavaroilla ei ole jälkimarkkinoita. *Worldwide Asset eXchange* 2017.

⁴²⁶ Lisäksi on todettava, että vaikka e-urheilu nykyään otettaisiin huomioon pelin kehittämisessä, pelien kehittämisellä ja e-urheilukilpailumarkkinoiden monopolisointimahdollisuudella ei ole ollut historiallisesti yhteyttä. Näin on etenkin suosituimpien e-urheilupelien suhteen, sillä StarCraftin, Counter-Striken sekä Dota 2:sen kaltaiset videopelit ovat kehitetty vailla tietoa e-urheilun valtavirtaistumisesta. Ks. *Scholz* 2019, s. 50. Ks. myös *Miroff* 2019, s. 214.

⁴²⁷ *Miroff* 2019, s. 216. Pelien aktiivinen hallinnointi, eli niin sanottu ”patchaaminen” videopelin julkaisun jälkeen on alalle muodostunut standardi, joka on omiaan parantamaan yhtä lailla videopelin menekkiä ja pelin sisäistä monetisointia. Aktiivinen hallinnointi voi myös olla e-urheilijoiden konsensuksen vastaista, kuten esimerkiksi Fortnitessä on käynyt. Sen pelinkehittäjä on vienyt jatkuvilla päivityksillä peliä ”kausalisempaan” suuntaan, jonka vuoksi pelin ei katsota olevan suhteellisen yleisen näkemyksen mukaisesti e-urheilukelpoinen.

⁴²⁸ *ACTIVISION BLIZZARD* [annual report] 2018, s. 3. “In addition to the growth profile of our core business [videogames], we will strive to expand the reach, engagement and monetization of our franchises through initiatives in esports, in-game advertising, and consumer products”. *Ibid.* Blizzardin itsensä viimeisimmän tilikauden

Toisaalta vaikka tulevaisuudessa e-urheilun arvonluonti ylittäisikin videopeleistä saatavan hyödyn, yksittäinen pelinkehittäjä kykenisi tästäkin huolimatta hyötymään e-urheilusta niin välillisesti kuin välittömästäkin siitäkin huolimatta, että sen ei sallittaisi monopolisoida sen videopelin liitännäistä e-urheilukilpailumarkkinaa.⁴²⁹

Edellä esitetyn perusteella Kontrolloivan pelinkehittäjän etu- ja jälkikäteiset kannustimet eivät oikeuta sen urheilukilpailumarkkinan *monopolisointia*. Tällöin edellä mainitut oikeuttamisperusteet eivät kumoa edellä todettua Kontrolloivan pelinkehittäjän määräävän markkina-aseman väärinkäyttöä sen kieltäytyessä turnauslisenssin myöntämisestä. Tältä osin on kuitenkin huomattava, että johtopäätös ei itsessään anna vastausta siihen, saako Kontrolloiva pelinkehittäjä järjestää itse sen sääntelemillä markkinoilla urheilukilpailuja, sillä Kontrolloivan pelinkehittäjän voidaan katsoa olevan markkinoiden avaamisen jälkeenkin e-urheilun kilpailun järjestämisessä niin suuri kilpailuetu, jollaista ei esimerkiksi perinteisen urheilun urheilukilpailumarkkinoilla ole hyväksytty⁴³⁰:

“We are in a strong position with clear competitive advantages – we are a creator of premium content that we fully own, we have multiple monetization models at scale, and we have a direct digital connection with more than 350 million monthly active users”.⁴³¹

Siten, vaikka kolmas turnauksenjärjestäjä päästettäisiin rajoitetusti Kontrolloivan pelinkehittäjän infrastruktuuriin, se ei saa pääsyä videopelin tärkeimpiin ekosysteemeihin kuten myyntituloihin ja pelin sisäiseen kauppapaikkaan – vaan päinvastoin voi yhteistyön kautta tarjota Kontrolloivalle pelinkehittäjälle lisää mahdollisuuksia sen valmiiksi omaamien ansaintamahdollisuuksien lisäksi. E-urheilussa turnauksenjärjestämisessä ei ole siten kyse vapaamatkustamisesta, vaan verkostonomaisesti toimivalle urheilukilpailumarkkinalle ominaisesta osallistumisesta, jossa pelinkehittäjä on lopulta se osapuoli, joka pystyy hyötymään eniten hyvinvoinnin lisäyksistä jättäen kuitenkin osan hyvinvoinnista markkinoille sen sijaan, että se toimisi keskitetylle mallille ominaisesti laskuttamalla monopolivoittoja pääasiassa omaksi edukseen.⁴³²

Kontrolloivan pelinkehittäjän harjoittaessa samanaikaisesti lisenssien myöntämistä, kaupallisten oikeuksien hallinnointia sekä kilpailunjärjestämistä, se kykenisi todennäköisesti kilpailusta huolimatta toimimaan Tier 1 -tasolla suhteellisen itsenäisesti kilpailusta vapaana. Kyse ei ole

mukainen liikevaihto oli 7.5 miljardia dollaria ja makkina-arvo noin 58 miljardia dollaria, kun e-urheilun maailmanlaajuisen liikevaihdon on katsottu olevan yhden miljardin luokkaa.

⁴²⁹ *Miroff* 2019, s. 215.

⁴³⁰ Ks. 2001/C 169/03 (FIA), k. 6. Tapauksessa sääntelytoiminta ja kaupallinen toiminta päädyttiin erottamaan täydellisesti toisistaan, jonka katsottiin muiden sitoumusten ohella olemaan tarpeen urheilukilpailumarkkinoiden terveiden kilpailuolosuhteiden turvaamiseksi.

⁴³¹ *ACTIVISION BLIZZARD* [annual report] 2018, s. 3.

⁴³² *Miroff* 2019, s. 213.

kuitenkaan täysin perinteiselle urheilulle rinnasteisesta arviosta etenkin Kontrolloivan pelinkehittäjän ex post -kannustimien näkökulmasta. Pelinkehittäjän oman kilpailutoiminnan järjestämisen kilpailuoikeudellinen arviointi ei ole kuitenkaan tämän tutkielman tutkimuskysymyksen kannalta relevanttia, sillä tutkimuskysymyksen tehtäväksi oli asetettu ensisijaisesti lisensointivelvoitteen selvittäminen. Objektiivisia välttämättömyyskriteereitä tai tehokkuutta lienee kuitenkin mahdollista tulkita myönteisemmin järjestämistoiminnan kannalta, mikäli alan rakenteelliset toimintaedellytykset ovat muutoin kunnossa.

5 LOPUKSI

5.1 Johtopäätökset

Digitalisaation kehitys on luonut kokonaan uusia toimialoja, liiketoimintamalleja sekä näin ollen luonnollisesti myös täysin uuden kaltaisia määräävän markkina-aseman väärinkäytöstilanteita. E-urheilu toimii erinomaisena tyyppitapauksena ja tutkimuskohteena siitä, miten kilpailulainsäädännön tulisi soveltua *uuden tyyppiseen* monitahoiseen ja urheiluun pitkälti rinnastuvaan markkinaan, jossa markkinoiden toteutuminen edellyttää usean eri markkinan samanaikaista toimivuutta. Esimerkiksi urheilijoista ja joukkueista koostuvat tuotannontekijämarkkinat eivät toimi asianmukaisesti, mikäli urheilukilpailumarkkinoilla eli järjestämisen markkinoilla esiintyy rakenteellista tarjonnan vajea.⁴³³ E-urheilussa pelaajien hankintatoimen markkinoille asetettujen rajoitusten lisäksi kilpailuoikeudellista harkintaa voidaan kohdistaa etenkin *turnauslisenssin hankinnan tuotannontekijämarkkinalla* esiintyviin kilpailunrajoituksiin, sillä relevantin urheilukilpailumarkkinan toimivuus edellyttää usean sidosryhmän osallistumisen lisäksi sidosryhmien *pääsyä* videopeliin, joka on luonteeltaan immateriaalioikeuden suojan alainen ohjelmistotuote.⁴³⁴

Turnauslisenssin merkitys korostuu e-urheilun urheilukilpailumarkkinoilla, joiden historiallinen kehitys on perustunut pitkälti kolmansien kilpailunjärjestäjien järjestämiin kilpailutapahtumiin.⁴³⁵ Markkinan rakenteen näkökulmasta e-urheilun urheilukilpailumarkkinat perustuvat edelleenkin pääosin kolmansien osapuolien järjestämiin turnauksiin tai muihin kilpailuformaatteihin. Siten kilpailuoikeudellisessa arvioinnissa voidaan lähteä siitä olettamasta, että e-urheilun

⁴³³ Ks. lisää alaluku 2.4. Vakavana markkinahäiriönä voidaan pitää esimerkiksi tilannetta, jossa turnauksia on ainoastaan hyvin vähän rajatulla maantieteellisellä alueella. Tällöin tuotannontekijämarkkinoilla olevien toimijoiden eli pelaajien on alettava etsiä muita ansaintamahdollisuuksia.

⁴³⁴ Pelinkehittäjällä on turnauslisenssin muodostamaan tuotannontekijämarkkinaan monopoliasema, sillä tietyn tarkastelun kohteena olevan pelin suhteen ei ole muita toimijoita, joilta lisenssin voisi saada.

⁴³⁵ Scholz 2019, s. 5-6 ja 24.

markkinat toimivat lähtökohtaisesti niin sanotun *hajautetun mallin* mukaisesti, jolloin markkinalla toimii useita itsenäisiä järjestäjiä, jotka lisensoivat järjestämiseen tarvittavat immateriaalioikeudet videopelin oikeudenomistajalta pystyäkseen tuottamaan ja jakelemaan kuluttajille haluamaansa sisältöä.⁴³⁶

E-urheilun uusimpana kehityssuuntauksena on havaittavissa niin sanottu franchise -kehitys, jossa pelin oikeudenomistaja ottaa itse ainoana toimijana vastattavakseen turnausten tai muun kilpailutoiminnan järjestämisen. Tällaisilla monopolisointitoimenpiteillä poiketaan e-urheilun perinteisestä vapaaseen järjestämiseen perustuvasta organisointimallista. Markkinasta, jossa ainoastaan vertikaalisesti integroitunut pelinkehittäjä harjoittaa kilpailun järjestämistä, voidaan käyttää nimitystä *keskitetty malli*. Keskitetyn mallin mukaisesti toimivan pelinkehittäjän markkinakäyttäytymisen kilpailuoikeudellista hyväksyttävyyttä voidaan tarkastella erityisesti lisensoinnista kieltäytymisen näkökulmasta⁴³⁷, sillä pelinkehittäjä omistaa e-urheilun kannalta välttämättömän avainaseman – immateriaalioikeuden suojaaman videopelin – jonka hyödyntäminen relevanteilla urheilukilpailumarkkinoilla on markkinoille pääsyn ehdoton edellytys.

Tutkielmassa lisensoinnista kieltäytymisen näkökulmasta suoritettu SEUT 102 artiklan määrävän markkina-aseman väärinkäytön analyysi perustuu tyyppitapaukseen keskitetyllä markkinalla toimivasta ”Kontrolloivasta pelinkehittäjästä”⁴³⁸, joka päättyy vertikaalisen integraation myötä monopolisoimaan relevantin videopelin urheilukilpailujen järjestämisen sekä järjestämisestä syntyvien kaupallisten oikeuksien hyödyntämisen markkinat sulkien samanaikaisesti kaikki kilpailevat kilpailunjärjestäjät relevantin markkinan ulkopuolelle. Tällainen keskittämistoimenpide voidaan käytännössä toteuttaa lisensoinnista kieltäytymisellä, sillä pelinkehittäjä vastaa videopelin oikeudenomistajana e-urheiluun tarvittavan turnauslisenssin myöntämisestä.⁴³⁹ Kontrolloiva pelinkehittäjä kykenee edellä mainitun markkinakäyttäytymisen myötä yksipuolisesti poistamaan kaiken kilpailun *tuotantoketjun loppupään markkinoilta* epämällä potentiaalisilta kilpailijoilta kilpailutoiminnan organisoinnin kannalta välttämättömän toiminna tai avainasemana pidettävän turnauslisenssin.

Keskitetyn mallin mukaisesti toimivan Kontrolloivan pelinkehittäjän markkinakäyttäytymistä voidaan pitää yhtenä olennaisimpana e-urheilun kasvua, markkinoiden toimintaa ja

⁴³⁶ Ks. tarkemmin luku 2.5.

⁴³⁷ Vrt. *Miroff* 2019, joka lähestyi yhdysvaltalaisesta näkökulmasta vastaavaa kysymyksenasettelua sitomista koskevan doktriinin nojalla.

⁴³⁸ Ks. Kontrolloivan pelinkehittäjän määritelmästä 4.1.

⁴³⁹ Ks. tarkemmin alaluvut 1.2 ja 2.5.3, joissa kuvataan tarkemmin pelinkehittäjäyhtiö Blizzardin markkinakäyttäytymistä, jonka myötä alkujaan hajautettu järjestämisen markkina keskitettiin globaalisti pelinkehittäjän hoidettavaksi. Keskittäminen toteutettiin ostamalla suuri yhdysvaltalainen kilpailunjärjestämiseen erikoistunut yhtiö.

markkinamekanismin hyvinvoinnin lisäämistehtävää rajoittavana tekijänä, sillä pelinkehittäjä kykenee halutessaan videopelin päämarkkinoita huomattavasti pidemmälle yltävän valta-asemansa turvin estämään tai rajoittamaan kilpailua suhteessa sen omaan kilpailunjärjestämiseen e-urheilun urheilukilpailumarkkinoilla. Kilpailevan toiminnan estämisestä seuraava suorituskilpailun eliminoiminen heikentää selkeästi e-urheilun saatavuutta ja tuotantoa sekä e-urheilun parissa tehtävää innovaatiota kuluttajien, sidosryhmien ja lopulta yhteiskunnan vahingoksi. Kyse on markkinoiden, tuotannon ja teknisen kehityksen rajoittamisesta (*erityiset syyt*) koko verkoston omaisesti toimivan e-urheilun urheilukilpailumarkkinan vahingoksi.⁴⁴⁰

Kun edellä mainittujen *erityisten syiden lisäksi* immateriaalioikeuden alaisen avainaseman lisensointivelvoitteelle soveltamiskäytännössä asetettujen muiden kriteereiden⁴⁴¹ voidaan katsoa olevan käsillä edellä kuvattuun järjestämisen markkinan keskittämiseen, Kontrolloivan pelinkehittäjän voidaan katsoa rajoittaneen toiminnallaan kilpailua selkeästi enemmän, kuin mitä sen immateriaalioikeudesta johtuva suojantarve olisi objektiivisesti vaatinut.⁴⁴² Pelinkehittäjän objektiivisen suojantarpeen ylittyessä sillä ei voida katsoa olevan *rajoituksetonta oikeutta* kontrolloida sen omistaman ohjelmistotuotteen ympärille muodostunutta verkoston omaisesti toimivaa urheilukilpailumarkkinaa ja sen sidosryhmiä. Määräävässä markkina-asemassa olevalle toimijalle asetetusta objektiivisesta vastuusta johtuen pelinkehittäjä ei voi ummistaa silmiään siltä tosiasialta, että sen liiketoiminta on synnyttänyt pelinkehittäjään itseensä riippuvaisuussuhteessa olevia johdannaisia urheilun sisäisiä markkinoita, kuten pelaajamarkkinat tai kilpailun järjestämisen markkinat. Liialliseen markkinoiden keskittämiseen syyllistynyt pelinkehittäjä *voidaan siten tarvittaessa velvoittaa* avaamaan relevantti urheilukilpailumarkkina kilpailun järjestämisestä kiinnostuneille kolmansille tahoille.

Lisensointivelvoitteen olemassaoloa voidaan perustella etenkin urheilukilpailujen sujuvuuden periaatteella ja pelaamisen vapaudella, joista juontuvat oikeudet eivät toteudu keskitetyillä markkinoilla niiden koko potentiaalissa. Riittävän avoin lisensointijärjestelmä, joka ottaa huomioon urheilun vaatimukset, voisi parhaimmillaan mahdollistaa e-urheilun urheilullistumisen, sillä pelaamisen vapaus on yksi urheilun *kantavia sisäänrakennettuja ominaisuuksia*. Vaikka e-urheilu on omistettua urheilua, ei e-urheilun urheilukilpailumarkkinoiden sujuvuuden tarve poikkea perinteisen urheilun yhteydessä tunnustetusta tarpeesta turvata markkinoiden

⁴⁴⁰ Erityisien syiden taustalta löytyvää oikeuskäytäntöä on esitelty tarkemmin alaluvussa 3.3.3.

⁴⁴¹ Lisensointivelvoitteelle asetettujen kriteerien soveltamisedellytysten täyttymistä on käsitelty kohta kohdalta alaluvun 4.4.2 alaluvuissa.

⁴⁴² On kuitenkin muistettava, että Kontrolloivan pelinkehittäjän arvioinnissa on kyse yhdestä ääripäästä. Mitä hajautempi e-urheilun urheilukilpailumarkkina on, sitä monimutkaisemmaksi kilpailuoikeudellinen analyysi tulee muodostumaan.

toimintaedellytykset.⁴⁴³ E-urheilun urheilukilpailumarkkinoiden sujuvan toiminnan kannalta olisi tärkeää, että joukkueiden saatavilla olisi useita rinnakkaisia ja kaupalliselta merkitykseltään itsenäisiä kilpailusarjoja, joihin joukkueet voisivat ilmoittautua tasonsa ja maantieteellisen alueensa mukaan siten, kuin joukkueet tai yksilöt parhaaksi näkevät. Myös eurooppalaisen urheilukulttuurin avoimuuteen perustuvat tarpeet voidaan ottaa osaksi tätä arviointia.

Vaikka pelinkehittäjän merkittävä panostamista ja osallistumista e-urheilun urheilukilpailumarkkinalle voidaan pitää lähtökohtaisesti myönteisenä seikkana urheilukilpailumarkkinan ja sen liitännäisten markkinoiden toiminnan kannalta, kilpailuoikeudellista arviota tehtäessä on tärkeää kyetä erottamaan urheilukilpailumarkkinaan investoiminen markkinan absoluuttisesta keskittämisestä ja määrävän markkina-aseman väärinkäytön kiellon vastaisesta oman valta-aseman vahvistamisesta. Tällainen viimeksi mainittu toiminta on omiaan rajoittamaan e-urheilun kasvua, markkinoiden toimintaa sekä toimivan markkinan hyvinvoinnin lisäämistehtävää.

Markkinoiden toiminnan kannalta haitallisena käyttäytymisenä voidaan pitää etenkin sellaisia toimia, joilla luodaan keinotekoisia esteitä potentiaalisen kulutuskysynnän omaavalle markkinalle. Tällaisella markkinakäyttäytymisellä voidaan tavoitella pelinkehittäjän oman kilpailunjärjestämisen toimintaedellytysten parantamista markkinoiden toiminnan kustannuksella. Pelinkehittäjävetoisen kilpailutoiminnan ja kolmansien järjestämän kilpailutoiminnan tulisi *voida elää rinnakkain* urheilun oikeusperiaatteista sekä markkinoiden toiminnasta johtuvien vaatimusten vuoksi. Pelinkehittäjävetoisen liigan tai muun kilpailutapahtuman ei tulisi lähtökohtaisesti poissulkea kolmansien järjestämää kilpailutoimintaa, etenkin mikäli kulutuskysyntää riittää usealle rinnakkaiselle tapahtumalle tai kilpailuformaatile.⁴⁴⁴ Toisenlainen johtopäätös mahdollistaisi tarjonnan eliminoimisen myötä monopolivoittojen perimisen muun yhteiskunnan kustannuksella.

Edellä esitetyn perusteella voidaan todeta, että pelinkehittäjän urheilukilpailumarkkinan monopolisointitoimenpiteitä on pidettävä objektiivisesti hyväksyttävän perusteen puuttuessa SEUT

⁴⁴³ Kuten perinteisessä urheilussa, kilpailemisen asema on e-urheilun urheilukilpailumarkkinan toiminnan kannalta niin olennainen, että kilpailujen sujuvuus ja järjestelmätasolla vastaavasti urheilukilpailumarkkinan toimivuus käytännössä luovat materiaalsen pohjan urheilun itsesääntelylle. Mikäli kilpailujen sujuvuus ei järjestelmätasolla toteudu, voidaan pelinkehittäjän suorittamaan itsesääntelyyn joutua puuttumaan urheilun arvo- ja tavoiteperustan turvaamiseksi. Toimivaan markkinaaan ei ole vastaavalla tavalla syytä puuttua, sillä toimivan markkinamekanismin katsotaan pitävän huolen hyvinvoinnin määrän lisääntymisen oikeanlaisesta jakautumisesta.

⁴⁴⁴ Pelinkehittäjän oman kilpailunjärjestämisen kilpailuoikeudellinen sallittavuus on rajattu tämän tutkielman ulkopuolelle. Oikeuskäytännöstä seuraa, että pelinkehittäjävetoisen liigan olemassaolo voi olla itsessään kiellettyä pelinkehittäjän ylivertaisen suuresta kilpailuedusta johtuen. Toiminnan välttämättömyyttä koskevan oikeuttamisperusteen voidaan kuitenkin nähdä mahdollisesti soveltuvan pelinkehittäjän harjoittamaan järjestämiseen sen pelin aktiivisesta hallinnoinnista johtuvan merkittävän roolin vuoksi. Tällöinkin markkinoiden tulisi kuitenkin toimia kokonaisuudessaan. Ks. lisää tältä osin alaluku 4.5.

102 artiklan tarkoittamana sisämarkkinoille soveltumattomana väärinkäyttönä. Tällaisilla e-urheilun saatavuutta ja e-urheilun parissa tehtävää innovaatiota heikentävillä keskittämistoimenpiteillä on ilmeinen vaikutus eurooppalaiseen e-urheiluun ja näin ollen jäsenvaltioiden väliseen kauppaan. Mikäli lisensointivelvoitetta ei voitaisi asettaa, avainasemaa hallitsevan pelinkehittäjän on mahdollista halutessaan varata e-urheilun urheilukilpailumarkkinat koko Euroopan laajuisesti.

Yhteiskunnan etujen vastaisena on pidettävä etenkin tilanteita, joissa pelinkehittäjä on kykenevän tai haluton vastaamaan kilpailunjärjestämistä koskevaan kysyntään relevanteilla maantieteellisillä markkinoilla, eikä tällaista tyhjiötä kyettäisi pelinkehittäjän markkinakäyttäytymisen myötä myöskään paikkaamaan. Kyse on kilpailun keinotekoisesta vääristämisestä poistamalla sellaisilta tahoilta mahdollisuus kilpailuun, joilla voitaisiin katsoa olevan ilman alalle asetettuja keinotekoisia esteitä mahdollisuus kilpailla tehokkaasti kilpailun järjestämisen markkinalla. Eritoten tällaisissa tilanteissa – jotka ovat tyypillisiä nimenomaan keskitetyn mallin pelinkehittäjän hallinnoimilla elitistisillä urheilukilpailumarkkinoilla – urheilukilpailumarkkinoiden avaaminen olisi ensisijaisen tärkeää urheilukilpailumarkkinoiden sekä sille liitännäisten markkinoiden toimintaedellytysten turvaamiseksi.

5.2 Jatkotutkimuksen tarve

E-urheilu tarjoaa ilmiönä paljon mielenkiintoisia, vielä toistaiseksi selvittämättömiä tai suhteellisen koskemattomia oikeudellisia aihioita. Elektronista urheilua voidaan lähestyä oikeustieteellisen tutkimuksen näkökulmasta monen eri oikeudenalan näkökulmasta. Tällaisia e-urheiluun kiinteästi liittyviä oikeudenaloja ovat muun ohella urheiluoikeus, työoikeus, immateriaalioikeus, kilpailuoikeus, vero-oikeus, yhtiöoikeus ja velvoiteoikeus.⁴⁴⁵

E-urheilu on kaupalliselle toiminnalle tyypilliseen tapaan erityisen sopimusintensiivinen toimiala. Mikäli määräävässä markkina-asemassa olevan keskitetyn mallin mukaan toimivan pelinkehittäjän voitaisiin katsoa olevan velvoitettu solmimaan sopimuksia, voitaisiin seuraavaksi kohdistaa arvio luontevasti itse sopimusta koskevien menettelytapojen kilpailuoikeudelliseen sallittavuuteen SEUT 102 artiklan esimerkkiluettelon muiden kohtien perusteella. Lisensointiehtoja sekä pelinkehittäjän markkinalla esiintyviä standardisoituja pelaajasopimuksia olisi myös yhtä lailla luontevaa tarkastella sopimusoikeuden näkökulmasta. Myös hajautetun tai

⁴⁴⁵ Myös esimerkiksi pelkästään e-urheilun ilmiön uutuuteen liittyvät ongelmat voivat synnyttää niinkin kirjavia lainsäädäntötekniisiä aukkoja, kuten saksalaisen vedonlyöntipetoksen tunnusmerkistön mahdolliseen soveltumattomuuteen, ja siten sallittavuuteen, suhteessa e-urheilun piirissä tehtyihin petoksiin. Ks. *Bogusch* 2017.

hajautetumman mallin mukaan toimivien pelinkehittäjien kilpailuoikeudellinen analyysi olisi tarpeen hyväksyttävän toiminnan rajojen tunnistamiseksi.⁴⁴⁶ Tällaisten rajojen määrittämiseen liittyy myös kiinteästi tässä tutkielmassa vain sivumennen käsitelty pelinkehittäjän oman kilpailutoiminnan järjestämisen kilpailuoikeudenmukaisuus.

Tutkielmassa suoritettu kysymyksenasettelu sopii myös lähes sellaisenaan immateriaalioikeuden sisäisen näkökulman perusteella suoritettavan analyysin pohjaksi. Immateriaalioikeuden näkökulmasta suoritettujen analyysien johtopäätöksiä olisi erityisen mielenkiintoista verrata kilpailuoikeudellisen analyysin perusteella saavutettuihin johtopäätöksiin. Tutkielman kysymyksenasettelun lisäksi immateriaalioikeus mahdollistaa muita monipuolisia tulokulmia e-urheilun tutkimukseen. Esimerkiksi e-urheilijan suorittamien kommentojen välityksellä näyttöpäätteelle syntyvää kuvaa voitaisiin arvioida perinteisen urheilun pelikuvioita poikkeavalla tavalla tekijänoikeuden jakautumisen näkökulmasta. Myös tapahtumanjärjestäjän tilan hallinnan perusteella saamaa tekijänoikeutta tai tekijänoikeuden lähioikeutta olisi mielenkiintoista verrata perinteisen urheilun vastaavien oikeuksien jakautumiseen.

Videopelien tekijänoikeuden suoja voidaan pitää e-urheilun kontekstissa ongelmallisen laajana suojan perustuessa yleisiin ohjelmistotuotetta sekä audiovisuaalisten teosten tekijänoikeutta koskeviin doktriineihin. Toisin sanoen, kuluttajapelaajan tai kolmannen tapahtumanjärjestäjän harjoittama toisintaminen ei ulotu yhtä lailla tekijänoikeuden ydinalueelle, kuin esimerkiksi pelin koodin muokkaaminen tai kopioiminen.⁴⁴⁷ Pelin ostaneen pelaajan oikeutta toisintaa tekijänoikeuden alaista materiaalia – oli kyse urheilukilpailusta tai yksittäisen henkilön lähetyksestä – ei ole vastaavalla tavalla tarve suojata kuin esimerkiksi elokuvia, sillä toisin kuin esimerkiksi elokuvastudio, pelinkehittäjä on jo saanut käyväksi katsomansa korvauksen tekijänoikeuden alaisesta materiaalista toisintamisen vaiheessa. Videopelaamisen seuraaminen päinvastoin kannustaa videopelin sekä virtuaalisten tavaroiden ostamiseen, sillä videopeli on esimerkiksi elokuvasta⁴⁴⁸ poiketen interaktiivinen ja toistettavuutta kestävä kokemus, johon

⁴⁴⁶ Esimerkiksi *Scholz* havainnollistaa pelinkehittäjien erilaista markkinakäyttäytymistä sijoittamalla pelinkehittäjiä janalle. Janan vasemmalla puolella voidaan ajatella olevan laiminlyönti ja oikealla ylisääntely. Janaa tarkastelemalla huomataan, että esimerkiksi *Blizzard* edustaa janan molempia ääripäitä. Siten on tärkeää tiedostaa, että pelinkehittäjien markkinakäyttäytyminen voi vaihdella huomattavan paljon videopelikohtaisesti. Ks. *Scholz* 2019, s. 51.

⁴⁴⁷ Videopelit pitäisivät ymmärtää pelkän ohjelmiston sijaan (i) pelimoottorin muodostamana alustana (*game engine*) ja (ii) sisältökohdekirjaston (*asset library*) ainesosien muodostamana kokonaisuutena. Pelinkehittäjien pelit eivät ole siten välttämättä sen enempää teoksia kuin joidenkin ”moddereiden” teokset. E-urheilussa on kyse edellä mainittujen komponenttien muodostaman tuotteen ja pelaajan välisen vuorovaikutuksen toisintamisesta kilpailutilanteessa.

⁴⁴⁸ Vertaus elokuvaan tehdään siksi, että videopeliin on katsottu soveltuvan soveltamisalaltaan yleinen tekijänoikeuden ja lähioikeuksien tiettyjen piirteiden yhdenmukaistamisesta tietoyhteiskunnassa annettu Euroopan

yksittäiset pelaajat käyttävät tuhansia tunteja (ja mahdollisesti tuhansia euroja). Videopelin liian laajalta vaikuttava immateriaalioikeuden suojan käyttöala e-urheilun markkinoilla antaisikin syytä miettiä videopelin tekijänoikeuden suojan laajuuden tarkastamista.

Myös urheiluoikeudellinen tutkimus pelinkehittäjän sopimukseen tai puhtaaseen asemaan perustuvasta kurinpitovallasta on aiheena mielenkiintoinen, sillä e-urheilussa pelikiellot voivat olla elinikäisiä, eikä ammattipelaajilla ole käytettävissä urheilun oikeusturvalautakunnan tai urheilun kansainvälisen vetoomustuomioistuimen kaltaista valitusinstanssia. E-urheilun tutkimus mahdollistaa lisäksi yhtä lailla sopupelien sekä dopingin oikeudellisen tarkastelun. E-urheilussa kiellettyjen aineiden käytön lisäksi ammattipelaajilla voidaan nähdä olevan käytössään muitakin suorituskykyjä parantavia keinoja, jotka perustuvat niin sanottujen huijausohjelmien⁴⁴⁹ implementointiin kilpailutilanteessa. Digitaalista dopingia tai ”e-dopingia” koskeva tutkimus voisi olla mielenkiintoinen uusi ulottuvuus perinteistä dopingia koskevaan tutkimukseen.

E-urheilua voidaan tarkastella edellä todetusti myös verotuksellisesta näkökulmasta. Tältä osin voidaan esittää kysymys esimerkiksi e-urheilijan urheilukilpailuista sekä suoratoistopalvelussa harjoitetusta ansaintatoiminnasta saaman tulon luonteesta. Myös e-urheilijan tai suoratoistopalvelussa toimivan juontajan tulojen yhtiöittämiseen liittyvien kysymysten selvittäminen voi osoittautua hedelmälliseksi aiheeksi etenkin pienempimuotoisen tutkielman näkökulmasta.⁴⁵⁰

parlamentin ja neuvoston direktiivi 2001/29/EY, joka ei ota huomioon videopelien tekijänoikeussuojaan (toisintaminen sekä yleisölle esittäminen) liittyviä poikkeavia erityispiirteitä.

⁴⁴⁹ Huijausohjelmien käyttö on suuri uhka e-urheilun integriteetille. Tällaisilla ohjelmilla tietokone voi esimerkiksi auttaa pelaajan osumatarkkuutta tai mahdollistaa vihollisen näkemisen seinien läpi.

⁴⁵⁰ Tiedettävästi ainakin tiettyjen yksilölajien urheilijat ovat onnistuneet yhtiöittämään urheilutoimintansa. Kun e-urheilua vertaa tenniksen tai golfin kaltaisiin suurta henkilökohtaista riskiä sisältäviin urheilulajeihin, voi e-urheilun sekä em. lajien välillä huomata tiettyjä samankaltaisuuksia.