

Elektroninen urheilu ja kurinpito urheiluoikeuden näkökulmasta

Moderni Urheiluoikeus

OTM-tutkielma

Alexi Pilke

21.12.2022

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

OTM-tutkielma

Oppiaine: Moderni Urheilu oikeus

Tekijä: Aleksi Pilke

Otsikko: Elektroninen urheilu ja kurinpito urheilu oikeuden näkökulmasta

Ohjaaja: Antti Aine

Sivumäärä: XVI + 82 sivua

Päivämäärä: 21.12.2022

Peliteollisuus ja siihen liitännäinen elektroninen urheilu (e-urheilu) on kasvattanut suosiotaan merkittävästi lähivuosien aikana. Pelin luojalla, pelinkehittäjällä, on vahva immateriaalioikeudellinen suoja kaikilla peliin liitännäisillä osa-alueilla, etenkin tekijänoikeuksien kautta. Pelinkehittäjä on seurauksena kykeneväinen ulottamaan tekijänoikeuksiensa pohjalta määriteltyjen, sille ominaisten sopimustyyppien välityksellä e-urheilijoihin kurinpitoa pitkälti välittämättä muista tahoista, kuten joukkueista, e-urheilijoista tai muistakaan alan toimijoista. Seurauksena e-urheilijoihin kohdistuva kurinpito on mahdollisesti ennalta-arvaamatonta ja äärimmäisen ankaraa eikä urheilu oikeudelle keskeisiä periaatteita kurinpidon yhdenvertaisuudesta tai sanktioitujen kohteiden kuulemisesta ole katsottu tarpeellisiksi.

Tutkielman tarkoituksena on tarkastella e-urheilun kurinpidollista toimintakehikkoa, syntyperiä ja tarkoituksia. Tutkielmassa otetaan kantaa e-urheilun kurinpidon nykytilaan ja tapauskohtaiseen kurinpitokäytäntöön, hyödyntäen urheilu oikeudellista argumentaatiota ja yksittäisten urheilun tapausten ratkaisulogiikkaa. Arvioinnin kohteena on lisäksi elinkeinovapauden toteutumisen aste urheilu oikeudellisesta perspektiivistä e-urheilun ja sitä koskevan kurinpidon nykymallissa. Lopuksi tutkielmassa esitetään mahdollisia lähestymistapoja e-urheilun kurinpidon kohtuullistamiseksi tulevaisuudessa. Tutkielman metodina on lainoppi, jonka avulla e-urheilua ja sen toimintakehikkoa pyritään jäsentämään osaksi laajempaa urheilun ja urheilu oikeuden kokonaisuutta.

Tutkielman johtopäätöksinä havaittiin, että e-urheilun kurinpidon erityislaatuista, urheilusta poikkeavista toimintamekanismeista johtuen kurinpito e-urheilussa on urheilu oikeuden perspektiivistä ongelmallista. E-urheilijoille langetetut sanktiot ovat usein vailla selityksiä tai varoituksia, pituudeltaan sekä sisällöltään yleisesti ottaen ankaraa ja ennalta-arvaamattomia. Urheilu oikeudessa käsiteltyjen tapausten ja ratkaisukäytäntöjen valossa e-urheilijan elinkeinovapauden voidaan katsoa olevan vaarantunut, eivätkä kurinpitokäytännöt muutenkaan monilta osin ole yhteensopivia urheilu oikeudellista kurinpitoa ohjaavien käytänteiden kanssa. E-urheilijan oikeusturvalle tukea ei myöskään ole saatavilla jäsentäytymistavan tai valitusinstanssien välityksellä, toisin kuin urheilussa.

Avainsanat: elektroninen urheilu, e-urheilu, videopeli, urheilu oikeus, sopimusoikeus, kurinpito, elinikäinen toimintakielto, elinikäinen pelikielto, elinkeinovapaus

Sisältö

Lähteet.....	V
Lyhenteet.....	XVI
1 Johdanto.....	1
1.1 Taustaa	1
1.2 Keskeiset käsitteet.....	4
1.3 Tutkielman tarkoitus, metodi ja rajaukset	6
1.4 Tutkimuksen tarpeellisuus	7
2 Urheilun oikeudellistuminen	9
2.1 Taloudellistunut urheilu.....	9
2.2 Fair play	9
2.3 Urheilun kurinpitojärjestelmä.....	10
2.3.1 Yhdistymisvapaus ja yhdistysautonomia	10
2.3.2 Valitusjärjestelmä.....	11
2.3.3 Pelaajasopimukset.....	13
3 E-urheilun erityispiirteet.....	16
3.1 E-urheilu internetin liitännäisilmiönä.....	16
3.2 Fair playn merkitys e-urheilussa.....	18
3.3 E-urheilulle ominaiset yleisimmät sidosryhmät.....	21
3.3.1 Pelinkehittäjät	21
3.3.2 E-urheilijat.....	23
3.3.3 E-urheiluorganisaatiot.....	24
3.3.4 Muut sidosryhmät	25
3.4 Tekijänoikeus pelinkehittäjän valta-aseman lähtöpisteenä.....	26
3.4.1 Pelinkehittäjän tekijänoikeus	26
3.4.2 Voiko e-urheilijalle syntyä tekijänoikeus omaan suoritukseensa?.....	28
3.5 Sopimusoikeuden merkityksestä.....	30
3.5.1 Taustaa	30
3.5.2 Pelinkehittäjän ja e-urheilijan välinen sopimussuhde	31
3.5.3 E-urheilijan ja joukkueen välinen suhde	32
3.6 Kuluttajansuojan merkityksestä.....	33
3.6.1 Kuluttajansuojan ja e-urheilun välinen perusasetelma	33

3.6.2	Kuluttajansuojan arviointia tuomioistuimessa.....	34
4	Kurinpito ja e-urheilu	39
4.1	Yleistä	39
4.2	E-urheilulle ominaiset sopimustyypit kurinpidon lähtöpisteenä	41
4.2.1	Kurinpidon kompetenssiketjutus e-urheilun kontekstissa.....	41
4.2.2	Pelikieltojen perusteleminen	44
4.3	Yleisimmät kurinpitoon johtavat menettelytavat	46
4.3.1	Ensin	46
4.3.2	Perinteinen doping	47
4.3.3	Mekaaninen doping	49
4.3.4	Muita kurinpitoon johtavia toimintatapoja	51
5	E-urheilijan uniikki oikeusasema perinteisen urheiluoikeuden näkökulmasta	53
5.1	Elinikäinen toiminta- ja pelikielto	53
5.1.1	Toiminta- ja pelikiellot sekä yksilön oikeusasema	53
5.1.2	Lajiliittojen, katto-organisaatioiden ja valituselimiä luoma turva urheilijalle.....	55
5.2	Doping ja kurinpito.....	57
5.2.1	Perinteinen doping	57
5.2.2	Mekaaninen doping	60
5.3	Kurinpito ja muu kielletty toiminta.....	65
5.4	Pelinkehittäjän aseman haastaminen sopimusoikeuden keinoin?.....	69
5.4.1	Argumentaation lähtökohtia	69
5.4.2	Kohtuuttoman sopimusehdon arviointi e-urheilun kontekstissa	71
6	Lopuksi	73
6.1	Pelinkehittäjän motivaattorit	73
6.2	Mahdollisia kehityssuuntia e-urheilun kurinpidon kohtuullistamiseksi.....	74
6.2.1	Valtiovetoinen lähestymistapa	74
6.2.2	Tekijänoikeuksien ydinalueen uudelleenahmottelu erityistapauksissa	75
6.2.3	Kolmansien tahojen legitimisointi e-urheilun huipputasolla	77
6.2.4	E-urheilijoiden organisoituminen	79
6.3	E-urheilun rakenteiden modernisointi	81

Lähteet

Kirjallisuus

Aine, Antti: Yhdenvertaisuus urheilussa. Urheilu ja oikeus 2019.

Aine, Antti: Kurinpidollisen laillisuusperiaatteen kehityssuuntia. Urheilu ja oikeus 2017. (*Aine* 2017a)

Aine, Antti: Urheilu ja toimivat markkinat. Edita Publishing Oy 2017 (digikirja). (*Aine* 2017b).

Aine, Antti: Elinikäinen urheilun toimintakielto ja perusoikeudet. Edilex 2012.

Aine, Antti: Kilpailu ja sopimus. Helsinki 2011.

Bardwell, Thomas: *Fortnite* Pro Jarvis Aimbot Hacks His Way Into Lifetime Epic Ban. CCN 2019. Saatavilla: <https://www.ccn.com/fortnite-pro-jarvis-aimbot-hacks-his-way-into-lifetime-epic-ban/> (Vierailtu 1.11.2022).

Bhargava, Anandita: Understanding ‘e-doping’ and need for fair competition in e-sports. RGNUL Student Research Review (RSRR) 2019. Saatavilla: <https://rsrr.in/2019/07/28/understanding-e-doping/>. (Vierailtu 14.9.2020).

Boxer, Jeffrey: Doping in Esports: An International Solution to the Problem that no one is Talking About. Gotham Sports Network 2020. Saatavilla: <https://gothamsn.com/doping-in-esports-an-international-solution-to-the-problem-that-no-one-is-talking-about-8d34cb64704f>. (Vierailtu 15.10.2020).

Breslau, Rod – Conners, Cody: Riot Season 4 LCS contracts stipulate players cannot stream Dota 2, Blizzard games. Gamespot 2013. Saatavilla: <https://www.gamespot.com/articles/riot-season-4-lcs-contracts-stipulate-players-cannot-stream-dota-2-blizzard-games/1100-6416550/>. (Vierailtu 6.10.2022).

Campbell, Colin: Not-for-profit game developer faces major obstacles. Polygon 2018. Saatavilla: <https://www.polygon.com/2018/8/9/17644686/not-for-profit-game-developer-faces-major-obstacles-hyperdot-optica>. (Vierailtu 14.10.2022).

Chao, Laura: You must construct additional pylons: Building a Better Framework for Esports Governance. *Fordham Law Review*, Issue 2 – 2017.

Chee, Florence – de Castell, Suzanne – Taylor, Nicholas: Re-Mediating Research Ethics: End-User License Agreements in Online Games. *Bulletin of Science, Technology & Society*, Volume 32, Issue 6 – 2012.

Farner, Shawn: Things Keep Getting Worse For FaZe Jarvis. SVG 2020. Saatavilla: <https://www.svg.com/174517/things-keep-getting-worse-for-faze-jarvis/>. (Vierailtu 2.11.2020).

Foster, Ken: Lex Sportiva and Lex Ludica: the Court Of Arbitration for Sport's Jurisprudence. *Entertainment and Sports Law Journal*, volume 3 – issue 2, 2016.

Franke, Andreas – Gränsmark, Patrik – Agricola, Alexandra – Schule, Kai – Rommel, Thimo – Sebastian, Alexandra – Balló, Harald – Gorbulev, Stanislav – Gerders, Christer – Frank, Björn – Ruckes, Christian – Tuscher, Oliver – Lieb, Klaus (Franke ym.): Methylphenidate, modafinil, and caffeine for cognitive enhancement in chess: A double-blind, randomised controlled trial. *European Neuropsychopharmacology* Volume 27 – Issue 3. 2017.

Esguerra, Tyler: How many people are playing League of Legends in 2022? Dot Esports 2022. Saatavilla: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/league-of-legends-number-of-players-14488>. (Vierailtu 21.10.2022).

Gatto, James – Patrick, Mark: Overview of select legal issues with eSports. *Arizona State University Sports and Entertainment Law Journal*, Issue 3, 2017.

Gerken, Tom: Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws. Saatavilla: <https://www.bbc.com/news/technology-43906306>. (Vierailtu 20.11.2022).

Glas, René: *Battlefields of Negotiation*. Amsterdam University Press 2012.

Haarmann, Pirkko-Liisa: *Immateriaalioikeus*, 5. uudistettu painos. Talentum 2014.

Halila, Heikki: *Urheilutoiminnan kovaa ja pehmeää sääntelyä*. Edilex 2007.

Halila, Heikki: *Oikeudellistuva urheilu*. Talentum 2006.

Halila, Heikki – Hemmo, Mika: *Sopimustyyppit*. Talentum 2008.

Halila, Heikki – Norros, Olli: Urheiluoikeus. Alma Talent 2017.

Halila, Heikki – Tarasti, Lauri: Yhdistysoikeus, viides painos. Alma Talent 2017.

Hallberg, Pekka: Perusoikeudet. Alma Talent 2017, päivittyvä julkaisu.

Hallberg, Pekka – Karapuu, Heikki – Ojanen, Tuomas – Scheinin, Martin – Tuori, Kaarlo – Viljanen, Veli-Pekka: Perusoikeudet. WSOYpro, 2011.

Hamstead, Coleman: ‘Nobody talks about it because everyone is on it’: Adderall presents esports with an enigma. The Washington Post 2020. Saatavilla:

<https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2020/02/13/esports-adderall-drugs/>.
(Vierailtu 24.8.2020)

Hartikainen, Nico: Huippupelaajalta tuki Hongkongin mielenosoittajille – amerikkalainen peliyhtiö antoi pelikiellon ja vei rahat. Saatavilla: <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000006265678.html>. (Vierailtu 14.11.2022).

Hassan, Nazmul: ALGS MVP HisWattson Has Allegedly Been Blacklisted from EA’s Tournaments. Saatavilla: <https://gameriv.com/algs-mvp-hiswattson-has-allegedly-been-blacklisted-from-eas-tournaments/>. (Vierailtu 7.11.2022).

Hemmo, Mika: Sopimusoikeus. WSOY 2006. Päivittyvä julkaisu.

Hirvonen, Ari: Mitkä metodit? Opas oikeustieteen metodologiaan. Yleisen oikeustieteen julkaisuja 17, Helsingin yliopisto 2011.

Holden, John – Edelman, Marc – Baker, Thomas: A Short Treatise on Esports and the Law. University of Illinois Law Review 2020.

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 2017.

Härtel, Marian: Esport Teams, “Freelancers” and the Federal Labor Court. Rechtsanwalt Marian Härtel 2022. Saatavilla: <https://itmedialaw.com/en/esport-teams-freelancers-and-the-federal-labor-court/>. (Vierailtu 11.11.2022).

Innanen, Antti: Internetoikeus. Edita 2012.

Jacobs, Jamie: Tyler1 Banned Indefinitely: The Long Awaited Permaban of Tyler1. Esports Edition 2016. Saatavilla: <https://esportsedition.com/league-of-legends/tyler1-banned-indefinitely-the-long-awaited-permaban-of-tyler1/>. (Vierailtu 19.9.2010).

Jonasson, Kalle – Thiborg, Jesper: Electronic sport and its impact on future sport. Sport in society, volume 13 – issue 2, 2010.

Kangas, Urpo: Minun metodini. Teoksessa Häyhä, Juha (toim.), Minun metodini. Werner Söderström lakitieto 1997.

Kappelmann, Jaret: OneTeam announces unprecedented partnership with LCSPA. Saatavilla: <https://www.dexerto.com/league-of-legends/oneteam-announces-unprecedented-partnership-with-lcspa-1781715/>. (Vierailtu 25.11.2022).

Kurki, Anni-Pauliina: Urheilutapahtuman järjestäjän tekijänoikeudellinen suoja digitaalisilla sisämarkkinoilla SEUT 102 artiklan näkökulmasta. Kilpailuoikeudellinen vuosikirja 2019.

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

Lappalainen, Elina: Poliisi ja sisäministeriö tarkkailevat tietokonepelien maksumekanismeja - "Vaatii analyysia onko Suomen arpajaislain piirissä". Talouselämä 2017.

Larch, Florian: History of eSports: How it all began. ISPO 2022. Saatavilla: <https://www.ispo.com/en/markets/history-esports-how-it-all-began>. (Vierailtu 10.8.2022).

Maher, Brendan: Can a Video Game Company Tame Toxic Behavior? Scientific American, Nature magazine 2016.

Matulef, Jeffrey: Pro League of Legends player suspended for boosting other accounts for money. Eurogamer 2015. Saatavilla: <https://www.eurogamer.net/pro-league-of-legends-player-suspended-for-boosting-other-accounts-for-money>. (Vierailtu 7.11.2022).

Mickunas, Aaron: Vasilii to be unbanned from competitive play in 2020 after domestic abuse investigation. Dot Esports 2017. Saatavilla: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/vasilii-to-be-unbanned-from-competitive-play-in-2020-after-domestic-abuse-investigation>. (Vierailtu 12.10.2022).

Miroff, Max: Tiebreaker: An Antitrust Analysis of Esports. Columbia journal of law and social problems vol. 52 (2) – 2019.

Netzle, Stephan: Appeals against Arbitral Awards by the CAS. CAS Bulletin 2/2011.

Neuvonen, Riku: Pelien sääntelyn kehityskaari Suomessa ja kansainvälisesti. Viestin viemää – Viestintäoikeuden vuosikirja 2021.

Newby, Ashley: Why Are Esports Careers So Short? Esports Integrity 2021. Saatavilla: <https://esportsintegrity.com/why-are-esports-careers-so-short/>. (Vierailtu 23.9.2022).

Nissinen, Hannes: Koko perheen asekauppaa. Yle 2020. Saatavilla: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2020/01/28/videopelien-kylkeen-on-noussut-miljardien-yllatyslaatikkobisnes-joka-on>. (Vierailtu 21.11.2022).

Ojala, Timo: Urheilun oikeusturvalautakunnan toimivallasta ja kurinpidon peruskysymyksiä. Urheilu ja oikeus 2015.

Orland, Kyle: Valve Anti-Cheat’s “permanent” bans now have one major exception. Ars Technica 2021. Saatavilla: <https://arstechnica.com/gaming/2021/04/valve-anti-cheats-permanent-bans-now-have-one-major-exception/>. (Vierailtu 23.9.2022).

Porter, Jon: Hearthstone player banned for supporting Hong Kong protesters during live stream. The Verge 2019. Saatavilla: <https://www.theverge.com/2019/10/8/20904308/hearthstone-player-blitzchung-hong-kong-protesters-ban-blizzard>. (Vierailtu 26.3.2022).

Puro, Marlo: Ei urheilua ilman pelejä – videopelin oikeudenhallitsijan mahdollisuus estää kilpailu elektronisen urheilun urheilukilpailumarkkinoilla. Pro-gradu tutkielma. UTUpub 2020.

Ramos, Andy: Video Games: Computer Programs or Creative Works? WIPO Magazine 2013.

Ramos, Andy – López, Laura – Rodrigues, Anxo – Meng, Tim – Abrams, Stan: The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. WIPO 2013.

Rantala, Tapio: E-urheilu – mitä se on ja mitä oikeudellisia kysymyksiä siihen liittyy. Urheilu ja oikeus 2017.

Sacco, Dom: Riot to change League of Legends esports player transfer rules after G2 block Perkz from joining Fnatic via contract clause, legal expert says ‘there may be an arguable breach of EU law’. Esports news UK 2021. Saatavilla: <https://esports-news.co.uk/2021/11/11/riot-change-lol-esports-player-transfer-rules-g2-block-perkz-fnatic-contract-clause/>. (Vierailtu 14.9.2022).

Steinberg, Leigh: Changing the Game: The Rise of Sports Analytics. Forbes 2015. Saatavilla: <https://www.forbes.com/sites/leighsteinberg/2015/08/18/changing-the-game-the-rise-of-sports-analytics/?sh=41b4cd124c1f>. (Vierailtu 5.10.2022).

Stephenson, Debbie: When Did Athletes Start Getting Rich? Firmex 2015. Saatavilla: <https://www.firmex.com/resources/uncategorized/when-did-athletes-start-getting-rich/>. (Vierailtu 15.8.2022).

Tach, Dave: ESL adopts World Anti-Doping Agency’s prohibited substances list. Polygon 2015. Saatavilla: <https://www.polygon.com/2015/8/12/9136721/esl-adopts-anti-doping-wada-list-banned-substances>. (Vierailtu 29.9.2022).

Turak, Natasha: ‘We are very frustrated’: World Cup teams in Qatar ax pro-LGBTQ armbands after FIFA threat. Saatavilla: <https://www.cnn.com/2022/11/21/qatar-world-cup-2022-teams-ax-pro-lgbtq-armbands-after-fifa-threats.html>. (Vierailtu 1.12.2022).

Turner, Jonathan: Intellectual Property and EU Competition Law. Oxford University Press 2010.

Virtanen, Niklas: Urheilija, oikeus ja turva – perusoikeuksien vaikutuksesta urheiluun ja urheilun kurinpitoon. Urheilu ja oikeus 2021.

Webster, Andrew: Why competitive gaming is starting to look a lot like professional sports. The Verge 2018. Saatavilla: <https://www.theverge.com/2018/7/27/17616532/overwatch-league-of-legends-nba-nfl-esports>. (Vierailtu 20.3.2022).

Weckström, Katja: Internet Commerce and Law. University of Turku, 2015.

Whiteman, Alex: A Short History of Match-Fixing In eSports. Esportsbets 2016. Saatavilla: <https://www.esportsbets.com/news/esports-match-fixing-prevalence-history/>. (Vierailtu 4.11.2022).

Wolf, Jacob: G2 and Cloud9 allegedly colluded to prevent sale of Perkz to Fnatic, but Riot investigation finds no harm. Dot Esports 2021. Saatavilla: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/sources-g2-and-cloud9-allegedly-colluded-to-prevent-sale-of-perkz-to-fnatic-but-riot-investigation-finds-no-harm>. (Vierailtu 14.9.2022).

Virallislähteet

Asetus (EU) N:o 1215/2012 (ns. Bryssel I -asetus)

Euroopan parlamentin päätöslauselma 2008/2173(INI)

Muut lähteet

Activision Blizzard: Blitzchungia koskevan kurinpitoseuraamuksen tiedoksianto, saatavilla: <https://hearthstone.blizzard.com/en-us/news/23179289>. (Vierailtu 1.11.2022).

CAS: Sport and Human Rights 2022, saatavilla: https://www.tas-cas.org/fileadmin/user_upload/2022.06.20_Human_Rights_in_sport__20_June_2022_.pdf (Vierailtu 25.11.2022).

Epic Games: Fortniten käyttöehtosopimus, saatavilla: <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/eula> (Vierailtu 2.11.2022).

Epic Games: Unreal Enginen lisensointisopimus, saatavilla: <https://www.unrealengine.com/en-US/eula/unreal>. (Vierailtu 19.10.2022).

ESEA: Cat and Mouse – ESEA Anti-Cheat. *ESEA* 2018. Saatavilla: <https://blog.esea.net/esea-hardware-cheats/>. (Vierailtu 29.10.2022).

ESL: CS:GO:n major-turnauksia koskeva sääntökirja, saatavilla: <https://play.eslgaming.com/counterstrike/csgo/csgo/major/rules/>. (Vierailtu 25.10.2022).

ESL: vuoden 2022 IEM-Rio turnauksen sääntökirja, saatavilla: <https://pro.eslgaming.com/tour/2022/10/replacement-rules-intel-extreme-masters-rio-2022/>. (Vierailtu 7.11.2022).

Faze Clan: Faze House Hollywood – Official House Tour 2018. Saatavilla:
<https://www.youtube.com/watch?v=Aop4qG6WKjg>. (Vierailtu 4.11.2022).

Final Fantasy XIV:n yhteisön sallittavaa käyttäytymistä hahmotteleva tiedonanto, saatavilla:
<https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/news/detail/fe029a4ac87236b4b1d11138064efa39f992435a>. (Vierailtu 16.9.2022).

Fox Business: 'Blitzchung' suspended by Activision Blizzard over Hong Kong support.
Saatavilla: https://www.youtube.com/watch?v=7_r7CV7WXf8. (Vierailtu 28.10.2022).

HarvardAthletics: A Virtual Look Inside: Men's Ice Hockey. Saatavilla:
https://www.youtube.com/watch?v=6p52LFEx0BI&ab_channel=HarvardAthletics. (Katsottu 22.3.2022).

Riot Games: League of Legends Championship seriesin vuoden 2022 virallinen sääntökirja, saatavilla:
[https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltd9188aa9a70543a/bltd41c23dd896046ca/62bd1d0f74808b4f7b34a04c/2022_LCS_Rule_Set_\(v22.1\).pdf](https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltd9188aa9a70543a/bltd41c23dd896046ca/62bd1d0f74808b4f7b34a04c/2022_LCS_Rule_Set_(v22.1).pdf).

Riot Games: käyttöehtosopimus, saatavilla: <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service#id.dk3i829b73n1>. (Vierailtu 21.10.2022).

Take2Games: käyttöehtosopimus, saatavilla: <https://www.take2games.com/legal/>. (Vierailtu 4.10.2022).

TSM: Touring the Most Expensive Gaming Facility in the World! TSM's Esports Performance Center. Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=Vzxp7EIL2ew>. (Katsottu 29.8.2022).

Kanadalaisten kansallisten urheilijoiden liiton AthletesCAN:in kotisivut, saatavilla:
<https://athletescan.ca/>.

LCSPA: Twitter-tili, saatavilla: <https://twitter.com/NALCSPA>. (Vierailtu 6.10.2022).

Liquidpedia: Valve Tournaments. Saatavilla:
https://liquidpedia.net/counterstrike/Valve_Tournaments. (Vierailtu 6.10.2022).

Riot Gamesin immateriaalioikeuksia koskeva legal-osio, saatavilla:

<https://www.riotgames.com/en/legal>. (Vierailtu 16.9.2022).

Suomen elektronisen urheilun liitto (SEUL): kotisivut, saatavilla: <https://seul.fi/>. (Vierailtu 25.11.2022).

SuperCell: käyttöehtosopimus, saatavilla: <https://supercell.com/en/terms-of-service>. (Vierailtu 16.9.2022).

Valve: käyttöehtosopimus, saatavilla: https://store.steampowered.com/join/pwlink_csgo/. (Vierailtu 20.9.2022).

Valve: virallinen artikkeli kurinpitokäytänteiden muutoksista, saatavilla: <https://blog.counter-strike.net/index.php/2021/04/33750/>. (Vierailtu 23.9.2022).

WADA: anti-doping säännöstö (WADC), saatavilla: <https://www.wada-ama.org/en/resources/world-anti-doping-program/world-anti-doping-code>. (Vierailtu 17.11.2022).

Oikeustapaukset

KKO 2017:71

KKO 1995:145

KKO 1988:52

KVL 016/2017

KVL 021/2009

Helsingin hovioikeuden ratkaisu S 20/2526

Itä-Uudenmaan käräjäoikeuden ratkaisu L 20/11695

Euroopan unionin tuomioistuimen tapauksia

Asia C-415/93

Asia C-498/16

Asia C-630/17

Asia C-208/18

Urheilun oikeusturvalautakunnan ratkaisuja

UOL 21/2018

UOL 22/2017

UOL 44/2015

UOL 11/2015

UOL 16/2008

UOL 1/2008

Urheilun kansainvälisen välimiesoikeuden (CAS:n) ratkaisuja

CAS 2013/A/3327 Marin Cilic v. International Tennis Federation

CAS 2006/A/1025 Mariano Puerta v. International Tennis Federation

Tilastot

Activision Blizzard: Talousraportti, saatavilla: <https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/activision-blizzard-announces-second-quarter-2019-financial>.
(Vierailtu 12.11.2022).

College Hockey Inc: In the NHL. Saatavilla: <https://collegehockeyinc.com/in-the-nhl.php>. (Vierailtu 22.3.2022).

FinancesOnline: Number of Gamers Worldwide 2022/2023: Demographics, Statistics and Predictions. Saatavilla: <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/#:~:text=There%20were%202.69%20billion%20video,%20Don%20year%20growth%20forecast>. (Vierailtu 23.3.2022).

Gough, Christina: Europe eSports audience size worldwide from 2020 to 2025. Statista 2022. Saatavilla: <https://www.statista.com/statistics/1109956/global-esports-audience/>. (Vierailtu 28.4.2022).

Rietkerk, Remer: Global Esports & Live Streaming Market Report. Saatavilla: <https://newzoo.com/products/reports/global-esports-live-streaming-market-report>. (Rietkerk 2021). (Vierailtu 19.3.2022).

Sponsor Insight: Sponsor Navigator 2019: eSports nousi nuorten miesten suosikkilajiksi. Saatavilla: <https://www.sponsorinsight.fi/post/sponsor-navigator-2019-esports-nousi-nuorten-miesten-suosikkilajiksi>. (Vierailtu 17.3.2022).

Statista: Distribution of computer and video game sales in the United States from 2009 to 2018, by delivery format. Saatavilla: <https://www.statista.com/statistics/190225/digital-and-physical-game-sales-in-the-us-since-2009/>. (Vierailtu 14.10.2022).

WePC: Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2022. Saatavilla: <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>. (Vierailtu 24.3.2022).

Wijman, Tom: Global Games Market Report. Newzoo 2021. Saatavilla: <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/>. (Vierailtu 20.3.2022).

Lyhenteet

ACES	Arbitration Court for Esports
B2B	Business-to-Business
CAS	Court of Arbitration for Sport
CS:GO	Counter-Strike: Global Offensive
DOTA	Defense of the Ancients
ESL	Electronic Sports League
EULA	End-User License Agreement
FIFA	Fédération Internationale de Football Association
FPS	First-Person Shooter
IIHF	International Ice Hockey Federation
KVL	Keskusverolautakunta
LAN	Local Area Network
LCS	League of Legends Championship Series
LCSPA	League of Legends Players Association
LoL	League of Legends
NHL	National Hockey League
PEGI	Pan-European Game Information
SEUL	Suomen Elektronisen Urheilun Liitto
SUEK	Suomen Urheilun Eettinen Keskus
SVNL	Suomen Voimanostoliitto Ry
ToS	Terms of Service
ToU	Terms of Use
UDPR	Universal Declaration of Player Rights
UOL	Urheilun oikeusturvalautakunta
VAC	Valve Anti-Cheat
VPN	Virtual Private Network
WADA	World Anti-Doping Agency
WADC	World Anti-Doping Code
WESA	World Esports Association
WIPO	World Intellectual Property Organization
WPA	World Players Association

1 Johdanto

1.1 Taustaa

Ihmiset ovat olleet jo pitkään kiinnostuneita urheilusta ja urheilutapahtumista – esimerkiksi ensimmäiset olympialaiset pidettiin antiikin aikaan, n. vuonna 776 eaa. Urheilun merkitys osana ihmisten elämää on vain korostunut liikuttaessa kohti modernia aikaa. Nyky-yhteiskunnassa urheilulle asetetut tavoitteet vaihtelevat yksilöiden välillä vahvasti. Urheilulle asetettuja päämääriä voivat olla esimerkiksi terveyden edistäminen, ulkonäköideaalin saavuttaminen tai vaikkapa puhtaasti vapaa-ajan aktiviteetti, johon voi käyttää aikaa ja jonka parissa voi sosialisoida muiden samanhenkisten kanssa. Urheilun luonne on kuitenkin huipputasolla muuttunut – aikaisemmin huipputason urheilu merkitsi esim. oman maan edustamista olympialaisissa tai muissa kansainvälisissä urheilutapahtumissa, jonka ohella työtä tehtiin yleisesti ottaen normaalisti. Huipputason pelaajaapalkkioiden räjähdysmäisen kasvun seurauksena nykyään urheilu voi joillekin olla jopa potentiaalinen uravalinta. Suomen kohdalla jääkiekko lienee monille tutuin kiintopiste urheilulajista, jonka parissa pelaajat ovat ammatin itselleen luoneet.

Uravalinnan mahdollistumisen seurauksena urheilu on myös 'vakavoitunut', eikä huipputasolla urheileminen ole yleensä enää mahdollista normaalin työn ohella. Esimerkiksi NHL:ssä 2020-2022 kausilla pelanneista pelaajista n. 37 % oli peräisin pohjoisamerikkalaisista yliopisto-ohjelmista – enemmän kuin Euroopasta yhteensä.¹ Vielä 20 vuotta sitten vastaava luku oli n. 20 %.² Pohjoisamerikkalaiset yliopisto-ohjelmat ovat erittäin kilpailullisia kaikilla urheilun aloilla, yliopistojen usein tarjotessa kaikki mahdolliset harjoittelupuitteet niin yleis- kuin erityisvalmennuksen, harjoittelutarvikkeiden ja muiden keskeisten tekijöiden osalta.³ Selvää on, että huipputason urheilussa on jo pitkään liikuttu kohti ammattimaistumista, jonka liitännäisilmiönä on luonnollisesti siihen kytkeytynyt myös taloudellinen aspekti.

Urheilun taloudellistumisen vääjäämättömänä seurauksena on ollut myös sen oikeudellistuminen – siinä missä aikaisemmin oikeudellisen huomion keskipisteenä on

¹ *College Hockey Inc.*

² *Ibid.*

³ *HarvardAthletics*. Jääkiekon osalta ks. esim. virtuaalikerros Harvardin yliopiston virtuaalikerrokselta, saatavilla: https://www.youtube.com/watch?v=6p52LFEx0BI&ab_channel=HarvardAthletics. (Katsottu 22.3.2022).

saattanut olla esim. peliin kuulumaton väkivalta, nykyään huomiota perustellusti saavat myös mm. pelaajia suojaavat perusoikeudet, pelaajan ja urheiluseuran väliset sopimussuhteet, kilpailuoikeudelliset erityiskysymykset ja jopa EU:n vapaan liikkuvuuden periaatteiden toteutuminen. Urheilun erityinen, yhdistymisvapauden periaatteille rakentuva jäsentymistapa on jokseenkin mahdollistanut taloudellistumiseen reagoimisen.

1990-luvun loppupuolen voidaan karkeasti katsoa olleen aikaa, jolloin videopelien pelaaminen länsimaisen nuorison keskuudessa yleistyi viihteen muotona. 2000-luvun alkupuolella tietokoneisiin ja pelaamiseen liitännäinen komponenttitekniikka on noussut räjähdysmäiseen kehityskasvuun, mahdollistaen paremman pelien performanssin, esim. graafisen ilmeen osalta. Edistyneemmät, paremmin suunnitellut ja näyttävämmät pelit puolestaan vetoavat yhä useampaan. Internetin levinneisyys ja sen nopeutuminen puolestaan tarjoavat helpon formaatin levittää erilaisia pelejä globaalilla mittakaavalla. Näiden seurauksena videopelien pelaaminen onkin saavuttanut ennennäkemättömän suosion nykynuorison keskuudessa. Lähihistoriaa tarkastelemalla voidaan hahmotella pelaajamäärän kasvua – vuonna 2015 aktiivisesti pelaavia ihmisiä globaalisti oli n. 1,99 miljardia.⁴ Vuonna 2021 videopelejä pelasi erilaisilla alustoilla yhteensä 2,81 miljardia ihmistä, seuraten n. 5,6 %:n vuotuista kasvua kuten aiempinakin vuosina.⁵ Ennusteeksi vuoden 2023 aktiiviselle pelaajakunnalle on arvioitu vastaavasti olevan n. 3,07 miljardia ihmistä.⁶

Pelaamisen ja pelien tekniset edistysaskeleet, käyttäjäkunnan kasvu sekä mutkaton, virtuaalinen leviämistapa ovat luoneet markkinat, joilla yksityiset pelinkehittäjät voivat tavoittaa kohdeyleisönsä vaivatta globaalilla mittakaavalla. Videopelimarkkinoiden tuoton määräksi globaalisti on arvioitu vuonna 2021 olleen n. 175,8 miljardia dollaria⁷, joidenkin arvioiden ollessa yli 268 miljardia dollaria vuoteen 2025 mennessä.⁸ Markkinoiden kasvusta seurannut lisääntynyt kilpailu on ajanut enemmän resursseja pelinkehitykseen, luoden jälleen laadukkaampia pelejä ja mahdollistanut jo olemassaolevien, suosituiksi osoittautuneiden pelien parantelun.

Markkinoiden ja pelaajakunnan räjähdysmäistä kasvua on seurannut kiinnostus myös elektronista urheilua – kilpapeliamista – kohtaan. Perinteisesti e-urheilua on seurattu

⁴ *FinancesOnline*.

⁵ *Ibid*.

⁶ *Ibid*.

⁷ *Wijman* 2021.

⁸ *WePC* 2022.

pääasiassa Etelä-Koreassa, jossa menestyneet e-urheilijat ovat voineet saavuttaa julkisuuden henkilöä vastaavan maineen. On arvioitu, että nykyään e-urheilua seuraa n. 474 miljoonaa henkilöä globaalisti.⁹ Suomalaisten nuorten miesten keskuudessa e-urheilu nousi kiinnostavimmaksi lajiksi vuonna 2019. Tutkimuksen mukaan 18-29 vuotiaista miehistä 53 % oli kiinnostuneita e-urheilusta – perinteisesti ensimmäistä sijaa on pitänyt jääkiekko.¹⁰ Nykyään myös Yle uutisoi perinteisen urheilun lomassa e-urheilusta¹¹ ja Suomessa kuuluisat perinteisen urheilun joukkueetkin ovat luoneet lähivuosina omia e-urheilun osastojaan.¹²

Perinteisessäkin urheilussa huipputasolle pääseminen on raakaa peliä, jonka rajatut paikat ovat varattu vain lahjakkaimmille ja eniten harjoitteleville. Lisäksi joidenkin fyysisten urheilulajien harrastajat kantavat alati riskiä uran välittömästi lopettavista loukkaantumisista. Perinteisen urheilun jäsentymistapa kuitenkin antaa takeita pelaajan oikeusturvasta – yksinkertaisena esimerkkinä lajiliitot ovat vastuussa esim. kurinpidosta, johon joukkueet sitouttavat itsensä. Joukkueiden pelaajat puolestaan kytketään lajiliittojen kurinpitoon joukkueen ja pelaajan välisin pelaajasopimuksin. Mikäli Suomessa pelaaja kokee tulleen väärinkohdeksi, hänellä on mahdollisuus saattaa lajiliiton ratkaisu käsiteltäväksi urheilun oikeusturvalautakuntaan. Elektroninen urheilu on enenevässä määrin kasvanut kohti länsimaista ammattilaisurheilun ideaalia¹³, mutta lainsäädäntö ei monin paikoin ole pystynyt eikä nykytilanteessa ole välttämättä edes kykeneväinen vastaamaan sen uniikkeihin haasteisiin, eikä perinteisen urheilun tavoin apua ole saatavilla järjestäytymistavan puoleltakaan. E-urheilun kannalta huolestuttavaa onkin sen kehityskaaren samankaltaisuus perinteisen urheilun modernisoitumisen kanssa ilman vastaavaa, suhteellisen tehokasta järjestäytymistapaa. Immateriaalioikeudellinen katsantokanta ja valitusinstanssien puute lienevät näistä ongelmista painavimpia, etenkin kurinpidon ja elinkeinovapauden toteutumisen perspektiivistä. Käytännön tasolla pelinkehittäjät näyttäisivät pystyvän määräämään kurinpidosta itsenäisesti ja suhteellisen mielivaltaisesti suhteessa pelaajiin, eikä tehokkaita valitusinstansseja välttämättä toistaiseksi ole.

⁹ Rietkerk 2021.

¹⁰ Sponsor Insight 2019.

¹¹ Ylen e-urheilua koskevat uutiset saatavilla: <https://yle.fi/urheilu/18-243037>.

¹² Esim. Sotkamon Jymyllä (SuperJymy, sittemmin muuttunut ja tunnetaan nykyisin nimellä SJ Gaming) ja HIFK:lla on kullakin omat e-urheilujoukkueensa.

¹³ Webster 2018.

1.2 Keskeiset käsitteet

Elektroniseen urheiluun liittyy paljon sille ominaista terminologiaa. Osittain terminologia on luonteeltaan sellaista, jolle ei rakenteellisista syistä ole perinteisessä urheilussa löydettävissä vastinetta.

Elektronisella urheilulla, e-urheilulla ja eSportsilla viitataan kaikella samaan ilmiöön, eli kilpailulliseen pelaamiseen, jonka välineenä on esim. tietokone, pelikonsoli tai joissain tilanteissa mahdollisesti jopa puhelin. Periaatteessa mikä tahansa tietotekninen pelilaite voi täyttää kriteeristön. ”Kilpailullisen pelaamisen” kriteeristö voi täytyä myös harrastetoiminnassa, mutta tässä tutkimuksessa keskitytään pääasiallisesti nimenomaan ammattimaiseen kilpapelamiseen. Suomen elektronisen urheilun liitto (SEUL) on kuvaillut e-urheilua seuraavasti:

”Elektroninen urheilu (eng. esports) on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua. Elektronista urheilua harrastetaan niin joukkue- kuin yksilömuodossakin riippuen pelistä ja pelimuodosta. Tavallisimmat elektronisen urheilun pelit ovat tietokoneella tai konsolilla toimivia viihdepelejä, jotka jakautuvat useampaan alalajiin, eli genreen.”¹⁴

Pelien genret eroavat toisistaan suhteellisen merkittävästi, esim. ampumapelit vaativat huomattavan erilaisia kykyjä kuin strategiapelit. Erilaisia e-urheilun taitoja ovat mm. reaktionopeus, kokonaisvaltaisen strategian hahmottamiskyky ja jopa kehon koordinaatiokyky. Käsitys fyysisen ulottuvuuden ulkoistamisesta e-urheilussa on yleisesti ottaen ymmärrettävää ja jopa perusteltua, mutta esim. tanssipeleissä fyysinen kestävyys ja koordinaatiokyky saattavat olla hyvinkin merkityksellisiä. Periaatteessa aivotoimintaan liitännäistenkin taitojen, kuten reaktionopeuden voitaisiin pikkutarkalla arvioinnilla todeta olevan fyysinen toiminto, mutta ei välttämättä urheilun perinteisesti tarkoittamassa mielessä.

SEUL on pyrkinyt kategorisoimaan kattotermien alle pelityyppejä.¹⁵ Erottelu on kuitenkin karkea, esim. ampumipelit (First Person Shooter, FPS) ovat keskenään näennäisesti samankaltaisia, mutta esimerkinomaisesti genreen kuuluvien pelien erot voivat olla huomattavia. Havainnollistavana esimerkkinä voitaisiin mainita vaikkapa perinteisen urheilun pallopelit ”genreinä” – selvää on, että esim. jääkiekko ja pesäpallo eroavat toisistaan huomattavasti. E-urheilulle tärkein ominaisuus onkin nimenomaan kilpailunomainen tilanne,

¹⁴ Suomen elektronisen urheilun liiton (SEUL) kotisivut, saatavilla: <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>. (Vierailtu 23.3.2022).

¹⁵ SEUL:n kotisivut, saatavilla: <https://seul.fi/e-urheilu/peligenret/>. (Vierailtu 23.3.2022).

jossa kilpaillaan tavoitteellisesti muita pelaajia vastaan.¹⁶ Kilpailunomainen tilanne voi muodostua joko suoranaisestä vastakkainasettelusta tai haasteesta, jossa parhaaseen suoritukseen päässyt (e-)urheilija on voittaja. Ensin mainittu tilanne perinteisessä urheilussa on käsillä esim. miekkailussa, jälkimmäinen vaikkapa pituushypyssä.

Terms of Service (ToS) -sopimuksella tarkoitetaan tavanomaisia, hyväksyttäviä ja kiinteästi peleihin liittyviä sopimustyyppisiä. Paikoittain ToS-tilalla on ToU-sopimus (Terms of Use), mutta käytännössä molemmat ovat merkitykseltään samoja. ”Käyttöehdot” on karkea suomennos sekä ToS:lle että ToU:lle ja tässä tutkimuksessa sillä viitataan samaan asiaan. Usein peliä ensimmäistä kertaa avattaessa aukeaa pitkä sivu suhteellisen vaikeatulkintaista pohjimmiltaan juridista tekstiä, jonka ohi pääsee ainoastaan hyväksymällä käyttöehdot. Peliä ei voi pelata niitä hyväksymättä. Nimensä mukaisesti käyttöehdot luovat sen viitekehyksen, jonka sisällä pelaajan on toimittava. Yleensä käyttöehtojen rikkominen johtaa pelitilin sulkemiseen ja/tai peliin pääsyyn eväämiseen.

End-User License Agreement (EULA) on samankaltainen, peliteollisuudelle tyypillinen sopimustyyppi kuin käyttöehtosopimuskin. Keskeisimpänä erona EULA:lla nimenomaan tehdään selväksi, että pelin ”ostamalla” pelaaja ostaakin vain lisenssin käyttää peliä. EULA hyväksytetään pelaajalla samankaltaisesti kuin käyttöehdotkin, usein samassa yhteydessä (mutta yleensä kahdella eri hyväksynnällä, ensimmäisellä ToS ja toisella EULA). Eri pelinkehittäjien ToS, ToU ja EULA -sopimusten loputtomasta määrästä ja varianssista johtuen tutkielmassa keskitytään pääasiallisesti muutaman e-urheilun jättiläisen (sopimus)ehtojen tarkasteluun.

Perinteisessä urheilussa käytetylle kilpailu- tai toimintakiellolle vastaava käsite e-urheilun saralla on ”ban”, löyhästi suomennettuna ”porttikielto”. Tässä tutkimuksessa ”pelikiellolla” viitataan edellä mainittuun porttikieltoon. Kyseessä yksinkertaistettuna on perinteisen urheilun toimintakieltoa vastaava kielto, jolla estetään (e-)urheilijan mahdollisuus toimia kyseisen lajin tai pelin parissa, usein pysyvästi. Pelikieltojen antaminen pohjautuu pitkälti EULA- ja ToS-sopimukseen, mutta myös kilpailutapahtumakohtaisten sääntöjen pohjalta tapahtuva kurinpito on luonteeltaan pelikieltomainen. Myös kurinpito, joka ei ole EULA- ja ToS-sopimukseen pohjautuvaa, esim. pelaajan edustaman organisaation (usein joukkueen) kurinpito voi luonteeltaan olla pelikieltomaista. Pelikiellot ovat pituudeltaan ja

¹⁶ SEUL:n kotisivut, saatavilla: <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>. (Vierailtu 23.3.2022).

ankaruudeltaan vaihtelevia. Harkintavalta ankarien pelikieltojen antamisesta loppukädessä on pelinkehittäjällä, josta pitkälti kumpuaa perinteisen urheilun- ja e-urheilun kurinpitäjärjestelmien keskeiset erot. E-urheiluun liittyy myös useita sille uniikkeja sidosryhmiä, joista keskeisimpiä nostetaan esille myöhemmin.

Tutkielmassa lisäksi käytetään termejä ”pelaaja” ja ”e-urheilija”. Rajanveto termien välillä ei ole täysin yksiselitteinen, mutta pelaajalla viitataan sellaiseen toimijaan, jonka pääasiallinen pelaaminen on viihdepohjaista ammattimaisen sijaan. E-urheilijalla puolestaan viitataan sellaiseen pelaajaan, jonka pelaaminen on ammattimaista luonteeltaan. Esimerkiksi euromääräisiä tienestejä on hankalaa pitää suorana parametrina ammatimaisuudelle, mutta selkeästi pelaamisen huipulle tähtäävää, tunnettua ja objektiivisesti arvoiden pelin tai pelien parissa ansioituvaa pelaajaa kutsutaan e-urheilijaksi. Kahtiajako on siitä syystä tarpeen, että e-urheilun kurinpitomekanismit ulottuvat käyttöehtosopimuksien kohdalla molempiin pelaajatyyppeihin samalla tavoin, huolimatta ammattilaisstatuksesta.

1.3 Tutkielman tarkoitus, metodi ja rajaukset

Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää ammattimaisessa e-urheilussa esiintyvän kurinpidon toimintamekanismeja ja tarkoituksena, arvioida mekanismien seurauksena syntyneitä kurinpidollisia kipupisteitä urheiluoikeudellisen argumentaation perspektiivistä ja tuottaa lyhyt katsaus elinkeinovapauden toteutumisen arviointiin tässä viitekehyksessä. Arviointi keskittyy kurinpidon puolesta pitkälti pelikieltoihin, jotka usein ovat elinikäisiä. Tutkielmassa on tarkoituksena myös esittää erilaisia katsantokantoja e-urheilun kurinpitäjärjestelmän parantamiseksi pelaajan oikeusturvan perspektiivistä.

E-urheilun kurinpidollisen rakenteen selvittämiseksi on tarvetta tarkastella myös pintapuoleisesti immateriaalioikeutta, perinteistä urheiluoikeutta ja elinkeinovapauden doktriinia niin Suomessa kuin EU:n alueellakin. Valitun metodin on pystyttävä tarkastelemaan voimassaolevaa oikeutta, systematisoimaan sitä ja arvioimaan käytännön implikaatioita (tai niiden puutetta) suhteellisen tuoreella pelikentällä e-urheilussa, jossa sen erityispiirteistä johtuviin kysymyksiin ei ole ainakaan toistaiseksi löydettävissä tyydyttäviä vastauksia. Näin ollen metodina tutkimuksessa toimii oikeusdogmatiikka eli lainoppi. Lainopin tehtävänä on systematisoida voimassaolevaa oikeutta ja rakentaa yhtenäistä ja

johdonmukaista oikeusjärjestelmää.¹⁷ Joissakin asioissa, etenkin aidon kilpailun integriteetin ja reilun pelin säilyttämisen perspektiivistä perinteinen urheilu ja e-urheilu toimivat samankaltaisesti, jolloin e-urheilun analoginen arvointi perinteisen urheiluoikeuden näkökulmasta on mielekäästä. Kuten myöhemmin osoitetaan, e-urheilun erityispiirteistä johtuvat erot kuitenkin muodostavat kentän, joka perinteisen urheilun ja urheiluoikeuden perspektiivistä on vähintäänkin arveluttava. Vaikka perinteisen urheilun ja e-urheilun lähtöpisteet eroavatkin toisistaan, e-urheilu nykyään mielletään usein urheilun ”alagenrenä”¹⁸, itsenäisen statuksen sijaan.¹⁹ Tämä tulkinta ei kuitenkaan ole täysin suoraviivainen, kuten jäljempänä osoitetaan.

E-urheiluun liitännäisiä oikeudenaloja on runsaasti. Tälle tutkimukselle relevanteimpia näistä urheiluoikeuden lisäksi ovat immateriaalioikeus, sopimusoikeus ja elinkeinovapauden doktriinit. Tarkoituksenmukaista ei kuitenkaan ole esim. syväluotaava immateriaalioikeudellinen analyysi, vaan pikemminkin sen nykytilasta johtuvat implikaatiot e-urheilua koskevan kurinpidon kontekstissa. Myös esim. kilpailuoikeudellisia kysymyksiä e-urheilun kontekstissa on tutkittu pro-gradu tutkielmissa aikaisemmin²⁰, tässä tutkimuksessa tematiikkaa käsitellään vain pintapuolisesti.

1.4 Tutkimuksen tarpeellisuus

Pelaamisen suosion karttuminen viihdykkeen muotona ja siitä seurannut mielenkiinto myös pelaamiseen huipputasolla ovat avanneet e-urheilijoille mahdollisuuden tienata elantonsa pelaamalla. Kasvu on ollut nopeatempoista, leviämistavan ollessa pitkälti täysin virtuaalinen internetin välityksellä. Pelaamisen virtuaalinen luonne luo omat ongelmansa, sillä merkittävä turnaustoiminta on luonteeltaan pitkälti valtioiden rajat ylittävää. Maantieteellisesti rajattu turnaustoiminta on enemmänkin poikkeus kuin sääntö, sillä suurimpiin turnauksiin osallistuminen edellyttää erinäisten karsintalohkojen läpäisemistä.

¹⁷ Hirvonen 2011.

¹⁸ Esimerkiksi KVL:n ratkaisussa 2017/16 elannon tienaaminen tietokonepeliä pelaamalla on rinnastettu urheilusta saatuihin tuloihin. Lisäksi KVL totesi, että laajasti käsiteltyä urheilulla voidaan tarkoittaa fyysisten lajien ohella myös henkisiä taitolajeja, joissa menestyminen perustuu ensisijaisesti muuhun kuin fyysisenä pidettävään suoritukseen.

¹⁹ Gatto 2017, s. 433. Yhdysvalloissa e-urheilijoille on myönnetty P-1 viisumeita. P-1 viisumien kohderyhmä on nimenomaisesti (perinteiset) urheilijat, mutta samaa viisumia on myönnetty myös e-urheilijoille, antaen uskottavuutta e-urheilun mieltämiseksi urheilun genrenä.

²⁰ Ks. Puro 2020.

E-urheilun ominaispiirteet huomioon ottaen lainsäädännön on ollut vaikeaa vastata sen esittämiin ja siihen liittyviin uniikkeihin ongelmiin. Kentän ongelmallisuus ja tutkimaton tila on nostettu esille aiemmassa oikeustieteellisessä keskustelussa.²¹ Vaikka ongelmia on useita, voitaisiin argumentoida kurinpidon olevan näistä yksilön (e-urheilijan) oikeuksien näkökulmasta painavin, minkä vuoksi on tässä tutkielmassa perusteltua kesittyä sen käsittelyyn. Muita erinäisiä ongelmakohtia ovat mm. pelaajasiirtomaksut ja suoratoisto-oikeudet kilpailuihin ja turnauksiin.

Kurinpito e-urheilussa on suhteellisen tutkimaton alue, johon tällä tutkielmalla pyritään esittämään systematisointia tukeutuen perinteiseen urheiluun ja sen jäsentymiseen soveltuvien osin. Perinteinen- ja e-urheilu kuitenkin ovat lähtökohdiltaan melko erilaisia, mutta siitä huolimatta yhteistäkin tilaa on löydettävissä. Selvää on, että alati kasvava e-urheilun suosio ennemmin tai myöhemmin saavuttaa siinä määrin taloudellistuneen tilan, johon olisi syytä olla olemassa myös konkreettisia vastauksia. Suotavaa olisi, että vastauksia hahmoteltaisiin mieluummin ennakoivasti kuin jälkikäteen.

E-urheilu mielletään yleisesti urheilun ”alalajiksi”. Tästä syystä tutkielma rakentuu perinteisen urheilun kurinpidosystematiikkaa havainnollistavasta osiosta, jonka jälkeen käsitellään e-urheilua sen ominaispiirteineen ja sidosryhmineen. E-urheilun kuulumista perinteisen urheilun käsitteeseen tarkastellaan lyhyesti kappaleessa kolme. Tutkimuksen loppuosa koostuu e-urheilun kurinpidon analysoinnista perinteisen urheilun perspektiivistä, jonka jälkeen esitetään mahdollisia lähestymistapoja e-urheilun kurinpidon kohtuullistamiseksi.

²¹ Ks. esim. *Rantala* 2017 ja *Puro* 2020 s. 95.

2 Urheilun oikeudellistuminen

2.1 Taloudellistunut urheilu

Aiemmin esitetyllä tavalla urheilu on vuosien saatossa ”vakavoitunut”, eli muuttunut ammattimaisemmaksi huipputasolla. Urheilulla edelleen on suuri merkitys myös ammattimaistumisen ulkopuolella, niin kansanviihteenä kuin vaikkapa hyvinvointitarkoituksessakin. Kyse tällöin on urheilusta, joka ei luonteeltaan ole ammattimaista, eikä tällaista urheilua ole syytä rasittaa valtiolähteisellä sääntelyllä enempää kuin on tarpeen. On kuitenkin selvää, että taloudellistumisesta seuraava oikeudellistuminen ei ole ollut väistettävissä, sillä esim. urheilusta maksettu palkka tai turnausvoitot ammattilaisen kohdalla eivät ole voineet jäädä vero-oikeuden ulkopuolelle. Toisena esimerkkinä voitaisiin esittää vaikkapa ammattimaistuneet suhteet urheilijoiden ja urheiluseurojen välillä, joista on löydettävissä sopimusoikeudellisia elementtejä. Urheilu on väijäämättä joutunut oikeudellisen arvioinnin vaikutuspiiriin sen taloudellistumisen seurauksena, eikä e-urheilun tulisi olla poikkeus.

2.2 Fair play

Urheilun kurinpidolla on useita tarkoituksia ja lähtökohtia, mutta useimmat näistä ovat loppukädessä peräytettävissä reiluun peliin, ”fair playhyn”. Mikäli yhteisesti sovituista säännöistä ei pidetä kiinni, menettää kilpailu merkityksensä, eikä voittamisellakaan ole arvoa. Ajatus kilpailemisesta ei ole mielekäs, jos joku osallistuja pelaa eri säännöillä kuin muut. Yleensä fair playn toteutumisesta huolehtivat yksittäisen urheilutapahtuman kohdalla joukkueista, pelaajista ja urheilijoista itsenäiset tuomarit. Fair playssä kyse on siis urheilutoiminnan ylimmästä eettisestä periaatteesta, jonka tarkoituksena on varmistaa jokaisen urheilijan ja joukkueen mahdollisuus menestyä kilpailussa oman suorituskykynsä perusteella.²² Vaikka kyseessä on eettinen ohje pakottavan oikeudellisen normin sijaan, urheilulle ominainen jäsentymistapa mahdollistaa fair playn ylläpitämisen tehokkaasti –

²² Halila – Norros 2017, s. 37.

urheilu-oikeuden näkökulmasta eettisen koodin voidaan katsoa kodifioituvan, kun se tulee osaksi urheiluun liitännäisiä sopimuksia ja sääntöjä.²³

Ilman fair playn periaatetta ei urheilukilpailuja ole mielekästä edes järjestää. Fair playhyn jää kuitenkin tietty perinteiselle urheilulle tyypillinen liikkumavara, sillä pelitilanteet, joissa yksittäinen tuomio on annettava, ovat usein ohi sekunneissa sekä alttiita tuomareiden subjektiivisuudelle. Moderni videotallenneteknologia kuitenkin mahdollistaa nykyisin myös epäselkeiden tapahtumasarjojen katsomisen hidastettuna, joka puolestaan entisestään tukee oikeellisten urheilutuomioiden ja seurauksena myös fair playn toteutumisen mahdollisuutta. Joissain urheilulajeissa videotallenteisiin nojautumiseen ollaan suhtauduttu varauksella, tarkkuudesta huolimatta. Usein syynä pidättäytymiselle on pelin takkuileminen kokonaisuutena, mikäli videotallenteita pelin kuluessa tulkitaan jatkuvasti.

2.3 Urheilun kurinpitäjärjestelmä

2.3.1 Yhdistymisvapaus ja yhdistysautonomia

Perinteisesti on katsottu, että urheilussa kyse on ”leikistä”, johon sovelletaan yhdessä laadittuja sääntöjä, joiden puitteissa pelaaminen tapahtuu.²⁴ Seurauksena urheilun sääntöjä on pidetty luonteeltaan eettisenä eikä oikeudellisena. Käytännössä urheiluliike on perinteisesti asettanut itselleen normit ja soveltanut näitä normeja parhaalla näkemällään tavalla sekä vastannut itsenäisesti niiden käytännön implikaatioista (esim. kurinpidollisista seikoista) varsinaisesta oikeudellisesta normistosta irallisesti.²⁵ Huomattavaa kuitenkin on, että taloudellistuneessa urheilussa puhtaasti eettisiin ohjesääntöihin nojautuminen on enenevässä määrin vaikeaa, ajoittain jopa mahdotonta. Urheilun sääntelyn itsenäinen luonne perustuu pitkälti traditioon ja lainsäätäjän harkinnanvaraiselle tilan jättämiselle yhdistysautonomian suhteen.²⁶ Kurinpitokompetenssi ei siis suoranaisesti ole lakiin perustuva, vaan urheiluyhdistysten säännöistä ja sopimuksista kumpuava. Säännöt ja sopimukset puolestaan kuuluvat yhdistysoikeuden sallittun sääntelykompetenssin alaan, jonka pohjalta urheiluyhdistys voi tehdä sääntöjä ja määräyksiä sitovasti suhteessa seurojen alaisuuteen

²³ Halila 2006, s. 73-75.

²⁴ Ks. esim. Halila 2006, s. 40.

²⁵ Halila – Norros 2017, s. 4.

²⁶ Halila – Norros 2017, s. 17.

kuuluviin urheilijoihin.²⁷ Selvää on, että lainsäädännön tasolla tuskin on tehokasta tai tarkoituksenmukaistakaan puuttua kaikkiin urheilulle ominaisiin piirteisiin, vaan yhdistymisvapauden kautta tapahtuva jäsentäytymistapa on urheilun ja sen toimivuuden kannalta tehokas. Oikeudellinen arviointi on yleisesti ottaen aiheellista esim. asioissa, joissa on puhtaasti juridisia vivahteita, vaikkapa vero-oikeutta koskevissa tapauksissa. Yhdistysautonomiasta huolimatta urheilukilpailuiden ja -tapahtumien on luonnollisesti kuitenkin tapahduttava oikeusjärjestyksen ja siitä johdettavien periaatteiden mukaisesti.²⁸ Urheilua koskevia asioita saatetaan ajoittain tavallisten tuomioistuinten piiriin, mutta niitä käsitellään suhteellisen harvakseltaan. Urheilun oikeusturvalautakunta on Suomessa urheilua koskevien riitatapausten ensisijainen ratkaisufoorumi.

Esitettyjen lähtökohtien seurauksena urheilu on jäsentynyt yhdistymisvapauden periaatteiden pohjalle, jossa eri lajien urheiluseurat ovat vapaaehtoisesti alistaneet itsensä katto-organisaatioiden päätäntä- ja harkintavallalle. Katto-organisaatiot puolestaan muodostuvat hierarkisesti suhteessa toisiinsa – esimerkiksi Suomen jääkiekkoseurat ovat Suomen jääkiekkoliiton alaisuudessa, joka puolestaan on alisteinen kansainväliseen jääkiekkoliittoon (IIHF) nähden. Näin ollen urheilu ja kilpailutoiminta on esteettä kyennyt saavuttamaan myös kansainvälistä harmonisaatiota esim. kilpailusääntöjen, kurinpidon kuin dopingsääntöjenkin kohdalla. Järjestäytymistapa on osoittautunut tehokkaaksi ja perustelluksi, jättäen kansallisille lajiliitoille myös harkintavaraa tietyillä, yksityiskohtiin menevillä mutta loppukädessä merkitykseltään suhteellisen pienillä osa-alueilla.²⁹

2.3.2 Valitusjärjestelmä

Aiemmin sivutulla tavalla urheiluun on sisäänrakennettu niin Suomen tasolla kuin kansainvälisestikin riidanratkaisufoorumeita. Erillisille riidanratkaisufoorumeille on annettu toisistaan eroavia perusteita. Ensinnäkin urheilijoiden urat ovat keskimäärin suhteellisen lyhyitä, joten ratkaisujen tulisi olla saatavilla nopeasti. Toisekseen erillisten

²⁷ Halila – Tarasti 2017, s. 239-241.

²⁸ Halila 2007, s. 77-78.

²⁹ Esim. Euroopassa perinteisesti jääkiekossa kaukalon koko, pitkää kiekkoa koskevat säännöt ja esim. tietyt rangaistussäännöt eroavat Pohjois-Amerikkalaisista standardeista. Vaikka esim. jääkiekon totaalinen standardointi voisi olla perusteltua, erot eivät ole niin merkittäviä, että kansainvälisen katto-organisaation väliintulo olisi välttämättä tarkoituksenmukaista ottaen huomioon erilaiset kansalliset perinteiset tavat pelata. Yhdistymisvapautteen perustuva järjestelmä ei siis kaikilla osa-alueilla ole absoluuttinen, vaan joissain asioissa jätetään myös varaa harkinnalle.

riidanratkaisufoorumien perusteleminen on perusteltua yleisten tuomioistuimien ruuhkauttamisen välttämiseksi. Välimiesmenettely on yleisesti ottaen myös kustannuksellisesti tehokasta verraten tavalliseen tuomioistuinprosessiin.

Suomessa urheilun oikeusturvalautakunta on riippumaton valitusinstanssi, johon urheilija tai seura voi saattaa vääräksi kokemansa ratkaisun käsiteltäväksi. Lautakunnan tehtävä nimenomaan puolueettomana oikeussuojaelimenä määritellään sen sääntöjen 1 §:ssä. Urheilun oikeusturvalautakunta käsittelee mm. yhdistyksestä erottamista, jäsenoikeuksien rajoittamista, kurinpitotoimista ja päätöksen sääntöjenvastaisuuksista kumpuavia asioita.³⁰ Kyse ei periaatteessa ole juridisesta elimestä, mutta sen ratkaisuilla on kuitenkin tosiasiallisesti urheilun viitekehyksessä sitova, tehokas vaikutus. Lautakunnalle saatettujen asioiden vuosittainen määrä on kasvanut tasaisesti, vuonna 2021 päätöksiä tehtiin 37:ssä asiassa.³¹

Court of Arbitration for Sport (CAS) puolestaan on ”kansainvälinen versio” suomalaisesta urheilijoiden oikeusturvalautakunnasta. Esimerkiksi olympialaisiin liittyvät tapaukset on lähtökohtaisesti käsiteltävissä ainoastaan CAS:n toimesta.³² Huomattavaa on, ettei CAS myöskään ole puhtaasti juridinen elin. CAS sijaitsee Sveitsissä – sen päätöksistä voidaan nostaa kanne Sveitsin tuomioistuinlaitoksen parissa, mutta menestyksekkäitä kanteita on nostettu hyvin rajallisesti. Vuosina 2009-2010 onnistuneiden kanteiden prosentuaalinen osuus oli 1 % luokkaa, keskimääräisen onnistumisprosentin ollessa vuodesta 1984 alkaen n. 0.3 %.³³ Sveitsiläiset tuomioistuimet laukaisivat välillisesti kuitenkin *Gundel*-tapauksen myötävaikuttamana CAS:n reformaation, joten niiden vaikutusta CAS:n toimintaan ei voi silti vähätellä.³⁴ Yleisesti ottaen kuitenkin siis CAS:n päätökset ovat viimeisiä, mitä erinäisissä urheiluun liittyvissä asioissa saadaan ja CAS:n oikeudellinen haastaminen vahva poikkeus sääntöön.

³⁰ Urheilun oikeusturvalautakunnan kotisivujen etusivu, saatavilla: www.oikeusturvalautakunta.fi.

³¹ Urheilun oikeusturvalautakunnan tekemät päätökset löydettävissä: <http://www.oikeusturvalautakunta.fi/maatokset/>.

³² Olympialaisten 8.8.2021 alkaen voimassaolevan sääntökirjan kohta 61. Säännöt on luettavissa: <https://olympics.com/ioc/olympic-charter>.

³³ *Netzle* 2011.

³⁴ *Ibid*.

2.3.3 Pelaajasopimukset

Viimeinen tärkeä perinteisen urheilun teema joka on syytä nostaa esille omassa kappaleessaan e-urheilua silmäillen on pelaajasopimukset. Kysymys pelaajasopimusten kohdalla kulminoituu siihen, minkälaisesta velvoiteoikeudellisesta järjestelystä on kyse – työsopimuksesta vai jostain muusta?

Pelaajasopimus on työsopimus, mikäli se täyttää työsopimuslain (TSL) kuvaaman työsopimuksen tunnusmerkistön. TSL:n 1 luvun 1 §:n mukaisesti kyse on työsopimuksesta, kun työntekijä sitoutuu henkilökohtaisesti tekemään työtä työnantajan lukuun tämän johdon ja valvonnan alaisena palkkaa tai muuta vastiketta vastaan. Maininalla siitä, ettei kyseessä ole työsopimus, ei voida pätevästi muuttaa sopimuksen luonnetta työsopimuksesta muunlaiseksi sopimukseksi. Tunnusmerkistön tarkastelulla on havaittavissa, että urheilutoiminnalle haastavin kriteeri lienee ”työskentely” työnantajan johdon ja valvonnan alaisena.

Pelaajasopimukseen onkin yritetty sisällyttää klausuuleja siitä, ettei kyseessä ole työsopimus. Tällainen tilanne oli kyseessä esimerkiksi korkeimman oikeuden (KKO) tapauksessa KKO 1995:145, jossa C oli allekirjoittanut A:n ja B:n kanssa käymiensä neuvottelujen päätteeksi pelaajasopimuksen, jolla perustettiin C:lle velvollisuus harjoitella ja pelata jääkiekkoa seurassa. Korkein oikeus tarkasteli tapauksessa työsopimuksen tunnusmerkistön täyttymisen kriteerejä. KKO:n mukaan työn tekeminen toisen lukuun edellyttää, että taloudellinen hyöty tehdystä työstä tulee toisen hyväksi, vastikkeellisuuden tarkoittaessa tässä tapauksessa palkkaa. Työnantajan valvonnasta ja johdosta KKO totesi, että koska C:n mahdollisuuksia harrastaa muuta urheilua ja pelata jääkiekkoa muissa seuroissa oli rajoitettu, on myös työn johtamis- ja valvontakriteerin katsottava täyttyvän. Seurauksena C:n katsottiin olevan ”tämä sopimus on pelaajasopimus, ei työsopimus” -klausuulista huolimatta, työsopimussuhteessa yhdistykseen. Edellä käsitellyn tapauksen perusteella voidaan todeta, että pelaajasopimus voi olla oikeudelliselta luonteeltaan työsopimus, huolimatta sopimukseen kirjatusta työsopimussuhteen poissulkevasta ehdosta, riippuen siitä, katsotaanko työsuhteen tunnusmerkkien toteutuvan sopimuksessa. Mikäli pelaajasopimuksen kuitenkin katsotaan olevan juridiselta luonteeltaan työsopimus, velvoittaa se myös noudattamaan muita työsopimuslain pakottavia määräyksiä sekä muuta työlainsäädäntöä, kuten työeläkelakia ja vuosilomalakia. Mikäli kyse ei ole työsopimukseksi katsottavasta pelaajasopimuksesta, velvoiteoikeuden valossa tällaisen sopimuksen on lähtökohtaisesti katsottava velvoittavan sen osapuolet vain siihen, mistä sopimuksessa sovitaan.

Vaikka pelaajasopimusten sisältö vaihtelee suhteellisen runsaasti, pelaajasopimuksen ydin sisältää sarjatoiminnassa oikeuden pelaajan peluuttamiseen, eli ns. pelaajaoikeuden tai pelaajaan kohdistuvan edustusosoikeuden.³⁵ Pelaajaoikeus mahdollistaa pelaajan peluuttamisen sarjassa, johon joukkue osallistuu ja kuuluu. Lisäksi pelaajaoikeuden omistavan tahon on tyypillisesti sallittavaa siirtää tai lainata pelaajaoikeuttaan toiselle seuralle. Pelaajasiirrot ovat myös yleisesti ottaen mahdollisia myös eri maissa olevien liigojen välillä, jolloin pelaaja siirtyy kansallisten lajiliittojen rekistereiden välillä.³⁶

Vastaavaa järjestelyä on käytetty myös e-urheilun parissa, mutta sen voidaan katsoa olevan vielä protoasteella.³⁷ Koska lajiliittoja ei ole, pelinkehittäjä on asemassa, jossa se voi sanella e-urheilun saralla pelaajasiirtosääntöjen sisällön itsenäisesti.³⁸ Esimerkiksi Riot Gamesin omistaman League of Legends-pelin huipputason kilpailun League of Legends Championship Seriesin (jäljempänä LCS) kohdalla oli tapaus, jossa pelaaja oli siirtynyt joukkueesta A joukkueeseen B. Siirtosopimuksessa oli A:n puolelta klausuuli siitä, ettei joukkue B saa kolmen vuoden sisään luovuttaa pelaajaa jälleen joukkueelle C, joka oli A:n pahin kilpailija. Joukkue C oli äärimmäisen kiinnostunut saamaan kyseisen pelaajan riveihinsä, jonka vuoksi joukkue C pyysi pelinkehittäjää (Riot Gamesiä) tutkimaan, oliko klausuulia pidettävä pätevänä.³⁹ Pelinkehittäjä oli aiemmin hyväksynyt joukkueiden A ja B välisen sopimuksen sellaisenaan, klausuulin kanssa.⁴⁰ Tapauksen jälkeen pelinkehittäjä kuitenkin totesi, etteivät tällaiset sopimusehdot ole yhteensopivia heidän lajinsa arvojen ja intressien kanssa, luvaten muutoksen lajin sisäisissä säännöissä jotta vastaavilta tilanteilta voidaan jatkossa välttyä.⁴¹ Riot Games myös totesi, ettei se olisi estänyt pelaajasiirtoa, sopimuksen vähintäänkin hiljaisesta hyväksynnästä huolimatta.⁴² Eri asia on se, miten siirtosopimusta oltaisiin arvioitu tuomioistuimissa, varsinkin kun otetaan huomioon, että asiaan liittyy kansainvälisiä vivahteita, joukkueiden A ja C ollessa Eurooppalaisia ja joukkueen B ollessa Pohjois-

³⁵ Halila – Norros 2017, s. 176.

³⁶ Halila – Hemmo 2008, s. 287.

³⁷ Esim. LCS toimii pitkälti SM-liigan järjestäytymistavan mukaisesti, jossa yksi kausi (ns. ”splitti”, englanniksi ”split”) koostuu runkosarjasta, playoffeista ja finaalipeleistä. Jokaiseen splittiin osallistuu tietty määrä joukkueita, joiden välillä pelaajia on mahdollista liikutella.

³⁸ Kuuluisin, suhteellisen tuore tapaus e-urheilun parista koski LCS-joukkue G2:n pelaajan Luka ”Perkz” Perkovićin siirtoa yhdestä joukkueesta toiseen. Tapauksessa Riot Games oli antanut hyväksyntänsä ehdolle, jonka perusteella Perkziä ei saa luovuttaa tiettyyn joukkueeseen.

³⁹ Wolf 2021.

⁴⁰ Ibid.

⁴¹ Sacco 2021.

⁴² Ibid.

Amerikkalainen. On selvää, ettei asetelma ja toimintatapa ole oikeudellisesti suoraviivainen etenkin EU:n sisämarkkinoilla ja Bosmania (C-415/93) koskevan ratkaisun valossa.

3 E-urheilun erityispiirteet

3.1 E-urheilu internetin liitännäisilmiönä

Ensimmäisen instanssin e-urheilun tiimoilta voidaan periaatteessa katsoa olevan jo 1970-luvulta. Vuonna 1972 Stanfordin yliopiston tekoälyä (Artificial Intelligence) tutkiva osasto järjesti 24 pelaajan ”intergalaktiset avaruussota-olympialaiset” pelissä Spacewar.⁴³ Nykystandardeilla kyse oli ns. amatööriturnauksesta, mutta kuitenkin ensimmäisestä kilpailunomaisesta asetelmasta, jossa tietokonepeliä pelattiin turnauksenomaisesti vastakkain. Siirryttäessä 1970-luvulta kohti nykyaikaa e-urheilun luonne läpikävi hidasta transformaatiota, jossa seuraavana lukuna n. 10 vuotta myöhemmin oli etenkin erinäiset vanhanaikaisten pelikoneiden (ulkonäöltään kaupoista löytyviä rahapelikoneita muistuttavia) eniten pisteitä keränneiden pelaajien listat, joista käytiin armotonta kilpailua. Sinänsä kilpailun voidaan löyhästi katsoa istuvan myös e-urheilun nykymääritelmään, mutta kyse oli kuitenkin e-urheilun ensiaskeleista. Ensimmäisen modernin version e-urheilusta voidaan katsoa saaneen alkunsa 1990-luvun puolivälin tienoilla, jolloin LAN-kilpailut (lyhenne LAN tulee sanoista ”Local Area Network”) alkoivat saamaan suosiota.⁴⁴ LAN-kilpailuilla tarkoitetaan kilpailua, joka ei varsinaisesti tapahtunut internetin välityksellä, vaan pikemminkin tietokoneiden lokaalissa verkossa – tietokoneet liitettiin toisiinsa ilman internetin apua ja pelaaminen vastakkain suhteellisen pienessä mittakaavassa mahdollistui, joskin vaatimuksena oli pelaajien fyysinen läsnäolo. Näissä olosuhteissa ensimmäisten suuren suosion saavuttaneiden pelien (ikäänkuin e-urheilulajien) pelaaminen oli yleistä, joista merkittävimpiä olivat nykyisen Activision Blizzardin luoma Starcraft ja myöhemmin Valven kehittämä Counter-Strike. Myös ensimmäiset liigat saivat näihin aikoihin alkunsa, joista ainakin yksi, ESL (Electronic Sports League), on edelleen hyvinvoiva ja nykyään euromääräisesti merkittävien rahapalkintojen turnauksia järjestävä taho.⁴⁵

Internetin yleistyminen ja saavutettavuus ovat keskeisiä tekijöitä e-urheilun nykysuosion mahdollistajina. Perinteisen urheilun termeissä tätä kehityskulkua voitaisiin verrata urheilun televisioinnin aloittamiseen – aikaisemmin urheilutuloksista kuultiin kollegoilta ja ystäviltä tai niistä luettiin sanomalehdistä, mutta televisioinnin myötä kilpailuja voitiin laajalla

⁴³ Larch 2022.

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Esim. ESL:n seuraava kirjoittamishetkellä merkittävä Counter-Strike turnaus kulmineitui Rio de Janeirosa 10-13.11.2022, jossa palkintorahaa jaetaan miljoonan USA:n dollarin edestä. Ks. lisää ESL:n toimintamallista, syntyhistoriasta ja tapahtumista: <https://www.eslgaming.com/>.

mittakaavalla ensimmäistä kertaa seurata reaaliajassa itse. Urheilukilpailujen katsojamäärien myötä myös urheiluun ohjautuvat tulot (esim. mainoksista) ja sitä kautta pelaajapalkkiot näkivät samanaikaisesti nousua, huolimatta joidenkin urheilujoukkueiden haluttomuudesta ja suoranaisestä kolluusiosta pitää lisääntyneet tuotot itsellään.⁴⁶ Internetin vaikutusta voidaan pitää karkeasti samanlaisena e-urheilun kontekstissa – leviämisen seurauksena e-urheilun laajamittainen katsominen ja seuraaminen on mahdollistunut. Suorana seurauksena ovat nousseet myös niin e-urheilujoukkueiden maksamat palkat kuin turnausvoittopalkinnotkin. Lisäksi yhä useampi on päässyt seuraamaan tietyn pelaajan nousua e-urheilun kontekstissa julkisuuden henkilöä vastaavaan asemaan ja saattanut inspiroitua. Jotkut ovat saattaneet aloittaa pelaamisen, tajunneet lahjakkuutensa ja tehneet itselleen ainakin väliaikaisen uran e-urheilun parissa.

Tietyllä tapaa e-urheilun internetpohjaisuus on tosiasiallisesti kuitenkin vielä merkittävämpää, sillä siinä missä perinteisessä urheilussa vastustajan löytäminen tai otteluiden ja kilpailujen järjestäminen ei edelleenkään ole globaalissa mittakaavassa mahdollista ilman matkustamista ja siitä seuraavia kustannuksia sekä vaivaa, e-urheilussa samanlaista maantieteellistä haastetta ei aikavyöhykkeitä lukuunottamatta periaatteessa ole. E-urheilun ammattilaisiksi pyrkivät voivat löytää valitsemansa pelin huipputasoisia pelaajia vastustajikseen kotoaan, viiveettä ja käytännössä lisäkustannuksitta, mahdollistaen harjoittelun ja kilpailun huippu- tai millä tahansa muulla tasolla, johon kukin pelaaja sillä hetkellä lukeutuu. Jäljempänä tarkastellaan miten maantieteellinen sitomattomuus ja laajemmin internetin luonne itsessään⁴⁷ kuitenkin synnyttävät kurinpidon ja perusikeuksien, erityisesti elinkeinovapauden kontekstissa omat, vaikeasti säänneltävät ja ratkaistavat ongelmansa.

⁴⁶ Stephenson 2015. Mm. baseballissa ns. ”herrasmiehsopimukset” (gentleman’s agreement) ovat esimerkki joukkueiden välillä sovitusta palkkakatoista, joilla eliminoitiin pelaajien mahdollisuus kilpailuttaa korvauksiaan vaihtamalla sellaiseen seuraan, joka maksaisi reilummin.

⁴⁷ Internet ja lainsäädäntö ovat perinteisesti olleet hieman karrikoidusti pahamaineisessa vuorovaikutussuhteessa keskenään. Siinä missä lainsäädäntö on esim. Suomessa suhteellisen hitaasti reagoivaa ja byrokraattista, internet ja sen menestys on pitkälti innovaation ja nopean muutoksen aiheuttamaa. Luonnonvalintaa terminä voitaisiin taivuttaa äärimmilleen ja todeta, että parhaat ja menestyvimmat toiminta- ja järjestäytymistavat sekä käytänteet ovat ajaneet internetin evoluutiota suhteessa lainsäädäntöön huomattavan nopeasti. Seurauksena lainsäädäntö perinteisesti on monessa aspektissa laahannut internetin kehitysnopeutta ja innovaatiota auttamatta perässä, esim. internetin välityksellä käytävän kaupankäynnin reguloinnissa. E-urheilun ei voida katsoa olevan tässä suhteessa poikkeuksellisessa asemassa. Lisää luettavissa aiheen tiimoilta esim. Weckström 2015 tai Innanen 2012.

3.2 Fair playn merkitys e-urheilussa

Tarkasteltaessa erinäisiä perinteisen urheilun lajeja voidaan nopeasti havaita, ettei näistä kaikissa dominoivana piirteenä ole äärimmäisen fyysisen suorituskyvyn läsnäolo. Esimerkiksi golf tai erinäiset ammunталajit lukeutuvat tällaisiksi, kuten myös lähin e-urheiluun rinnastettava perinteisen urheilun kategoriaan lukeutuva laji, shakki. Vaikka urheilussa rankka fyysisuus on sääntö ja sen puute poikkeus, ei fyysisyyden poissaolo kuitenkaan estä lajia olemasta urheilua. Samaa ei kuitenkaan voi sanoa fair playn periaatteen seuraamisesta, sillä kilpaileminen menettää arvonsa ja tarkoituksensa, mikäli urheilu ei tapahdu yhteisesti sovittujen sääntöjen sisällä ja näitä sääntöjä kunnioittaen. Voidaan päätellä, että fair playn periaatteen läsnäolo on urheilulle keskeisempi luonteenpiirre kuin sen fyysisuus. Ilman vaativaa fyysistä aspektia voi olla urheilua, mutta fair playn puute muuttaa urheilun luonteeltaan johonkin muuhun vähemmän vakavasti otettavaan urheilun tai liikunnan muotoon.

Edempänä mainittu pätee myös e-urheiluun; reilun pelin ja reilun kilpailun periaatteen puute poistaa tarkoituksen koko kilpailulta. Loogisena jatkumona e-urheilu on rinnastettavissa lähelle perinteistä urheilua nimenomaan fair playn kautta – yleistä onkin, että fyysisuus on etenkin suosituissa e-urheilulajeissa käytännössä olematonta. Täysin poissa se ei kuitenkaan ole, ja on myös mahdollista esittää argumentti siitä, että e-urheilijoille ominainen sorminäppäryys ja nopeus voidaan katsoa fyysiseksi toiminnoksi, jota pelaajat ovat harjoittaneet ja kehittäneet vuosikausia. Kyse tuskin kuitenkaan on perinteiseen urheiluun yleisesti verrattavasta fyysisyydestä. Liike e-urheilun suorasta linkittämisestä perinteiseen urheiluun on kuitenkin saanut jo kannatusta, sillä esim. Kiina, Tanska ja Etelä-Korea kukin rinnastavat nykyisin e-urheilun suoraan perinteiseen urheiluun.⁴⁸

Fair play kuitenkin on luonteeltaan e-urheilussa suhteellisen luonnostelematon eikä yhteistä kantaa sen sisällöstä juurikaan ole. Perinteisen urheilun fair playn muotti on samanaikaisesti e-urheilun kilpailuhengelle sekä sopiva että sopimaton. Urheilu oikeudessa fair playn on yksinkertaistettuna katsottu takaavan, että jokaisella on oltava yhtäläinen mahdollisuus voittaa kilpailussa oman suorituskykynsä perusteella.⁴⁹ Myös esimerkiksi sopupelit ja tahallaan häviäminen ultimaattista voittoa tavoitellessa on katsottu olevan fair playn vastaista

⁴⁸ Jonasson – Thiborg 2010, s. 292.

⁴⁹ Halila 2017, s. 37.

perinteisessä urheilussa.⁵⁰ Edellä mainitun on pädeävä myös e-urheilussa, jotta sille tarjoutuu mahdollisuus tulla otetuksi tosissaan kilpailun ja urheilun muotona. E-urheilu kuitenkin uniikin luonteensa vuoksi herättää suuren määrän lisäkysymyksiä, joita ei perinteisessä urheilussa tule vastaan. Esimerkiksi tekniset ongelmat, kuten yhteyden katkeaminen peliin (joko lokaalissa verkossa tai internetin välityksellä) on tilanne, jota perinteinen urheilu ei yksinkertaisesti mahdollista. Kun yhteyden katkeaminen tehdään tarkoituksella pelitilanteessa, käsillä on selkeästi epäurheilijamainen ja hyvän tavan vastainen tahallinen teko, jolle ei ole perinteisestä urheilusta vastinetta. Samankaltainen tilanne on käsillä myös silloin, kun vastustajan yhteyttä tahallisesti häiritään erinäisten kyberhyökkäysten muodossa. Molemmat esimerkit ovat kuitenkin käytännössä harvinaisia, mutta joka tapauksessa mahdollisia. Selvää on, että tällaisen käytöksen mieltäminen fair playn ulkopuolelle vaarantaa koko konseptin fair playsta, tuhoten kilpailun legitimitetin ja mielekkyyden kokonaan.

E-urheilussa on kuitenkin otettu lajikohtaisia askeleita fair playn realisoimiseksi. Alue on kuitenkin suhteellisen kartoittamaton ja ymmärrettävästi fragmentoitunut, mutta erilaisia lähestymistapoja on esitetty. Esimerkiksi LCS:n (League of Legends Championship Series, eräänlainen e-urheilun pioneeri)⁵¹ säännöissä ei suoranaisesti ole otettu kantaa fair playhyn, mutta sen sijaan siihen, mitä unfair play on ja millaisia seuraamuksia siihen syyllistymisestä saatetaan pelaajalle tai joukkueelle langettaa. Käytännössä voidaan todeta, että ytimeltään asia on sama kuin fair play: kaikki unfair playksi luokiteltu on fair playn ulkopuolella eli kiellettyä ja potentiaalisesti rangaistavaa. LCS on hahmotellut fair playn konseptia e-urheilussa tätä kautta.⁵² Unfair playtä voi olla mm. joukkueiden välinen kolluusio, kilpailullisen integriteetin rikkominen ml. fair playn osalta sekä muunlaiset menettely- ja huijaustavat.⁵³

⁵⁰ Vuoden 2012 olympialaisissa oli käsillä tilanne, jossa sulkapallopelaajat hävisivät ottelun väitetyksi tahallaan saadakseen helpomman jatkovastustajan. Kuten e-urheilussakin, perinteisen urheilun pelin tahallaan häviäminen on usein vaikeaa osoittaa toteen. Lisäksi voidaan esittää argumentti siitä, että yhden ottelun tahallaan häviäminen koko kilpailun voittamisen todennäköisyyden maksimoinniksi on loppukädessä voiton tavoittelemista. Kansainvälinen sulkapalloliitto (Badminton World Federation) kuitenkin perustellusti tuomitsi teon ja totesi sen olevan täysin lajin hengen vastaista. Seurauksena Wang Xiaoli ja Yu Yang, kilpailun ennakkosuosikit diskvalifioitiin kilpailusta.

⁵¹ League of Legendsiä pelataan LCS:sä hyvinkin esim. Suomen SM-liigaa muistuttavalla tavalla, aiemmin alaviitteessä 37 keskustellulla tavalla.

⁵² LCS:n vuoden 2022 sääntökirja luettavissa:

[https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltd9188aa9a70543a/bltd41c23dd896046ca/62bd1d0f74808b4f7b34a04c/2022_LCS_Rule_Set_\(v22.1\).pdf](https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltd9188aa9a70543a/bltd41c23dd896046ca/62bd1d0f74808b4f7b34a04c/2022_LCS_Rule_Set_(v22.1).pdf). Unfair playta ja rangaistuksia käsittelevä osio s. 45-50.

⁵³ Ibid, s. 45.

Toinen merkittävä e-urheilulaji Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) on puolestaan käyttänyt pelisäännöissään fair playtä varauksella. Sinällään major-turnauksien (merkittävin CS:GO turnaustapahtuma, joita järjestetään vuositasolla muutamia) sääntökirjaan ja etikettiin sisältyy erinäisiä mainintoja aidon kilpailun varmistamisesta, mutta fair playtä terminä käytetään varauksella. Minkäänlaisia implikaatioita sen sisällöstä ei myöskään varsinaisesti esitetä.⁵⁴ Kohta, jossa fair playstä suurin maininta löytyy, kuuluu seuraavasti:

“Additional programs have been developed for some games. These mostly serve the purpose of ensuring fair play. These additional compulsory programs are listed in the game-specific rules.”⁵⁵

Fair play on lausuttu ainoastaan sivuroolissa, mutta kohdan tarkoittamat lisäohjelmistot ovat pakollisia ja niillä pyritään varmistamaan fair playn toteutumista. Vaikka kaikkia tarkoituksia, joita varten ohjelmistot on luotu ei voida kohdasta selvittää, tarkoitetaan niillä ainakin fair playn varmistamiseksi suunniteltuja, huijauskeinot estäviä sovelluksia. Toisin sanoen fair playn voidaan katsoa tarkoittavan perinteisen urheilun tavoin aidon kilpailun varmistamista, jossa kullekin pelaajalle ja joukkueelle varmistetaan paras mahdollinen asetelma saavuttaa tuloksia, ilman toisen puolen huijaus- tai häirintäyrityksiä.

Doping jakautuu tässä tutkielmassa e-urheilun kohdalla kahteen kategoriaan – perinteiseen dopingiin ja mekaaniseen dopingiin. Perinteisellä dopingilla tarkoitetaan urheilustakin tuttua, erinäisten suoritusta parantavien kiellettyjen substanssien hyödyntämistä urheilusuorituksen parantemistarkoituksessa. Mekaaninen doping taas on e-urheilulle uniikki huijausmetodi; kyseessä on (lisä)ohjelmistot, joilla pelaaja saa ylimääräistä, peliin kuulumatonta tietoa pelitilanteesta tai vaikkapa tekoälyn avustusta esim. tähtäämiseen ampumapeleissä. Perinteisen urheilun kohdalla mekaaninen doping voitaisiin periaatteessa rinnastaa sellaisiin urheiluvarusteisiin, jotka ovat sääntöjenvastaisia, mutta urheilija siitä huolimatta pyrkii tekemään suorituksensa tällaista kiellettyä varustetta käyttäen. Esimerkkinä voitaisiin mainita vaikkapa pesäpallomaila, joka ei ole pesäpalloliiton hyväksymä ja joka on suunniteltu helpottamaan lyömistä. Kielletyt tai sääntöjenvastaiset pelivarusteet ovat kuitenkin yleisesti ottaen perinteisessä urheilussa silmämääräisesti havaittavissa, siinä missä e-urheilussa kiellettyjen ohjelmistojen havaitseminen voi olla ilman niiden tunnistamiseen suunniteltuja lisäohjelmistojen hyvinkin haastavaa tai mahdotonta.

⁵⁴ Major-turnauksien säännöt luettavissa: <https://play.eslgaming.com/counterstrike/csgo/csgo/major/rules/>. Huomattavaa on, että fair play huomioidaan ainoastaan kohdassa 2.2.4.

⁵⁵ Ibid, kohta 2.2.4.

Kumpaankin dopingtyyppiin palataan jäljempänä, mutta tässä yhteydessä on tarpeen huomauttaa, ettei LCS:n eikä major-turnausten säännöissä suoranaisesti mainita perinteistä dopingia. Perinteisen dopingin käytöstä on e-urheilun tiimoilta jo esimerkkitapauksia, joissa pelaajat ovat hyödyntäneet esim. ADHD:n hallitsemiseksi tarkoitettua adderallia pelisuorituksen parantamiseksi.⁵⁶

3.3 E-urheilulle ominaiset yleisimmät sidosryhmät

3.3.1 Pelinkehittäjät

E-urheilun ja perinteisen urheilun suurimmat erot ja mittavimmat haasteet oikeustieteen perspektiivistä johtavat loppukädessä juurensa pelinkehittäjän asemasta. Perinteisessä urheilussa urheilulaji ei ole eikä oikeastaan voikaan olla kenenkään eksplisiittisessä omistuksessa. Esimerkiksi jääkiekkoa ei omista kukaan, seurauksena kuka tahansa voi järjestää omia jääkiekkotapahtumia, -pelejä tai -turnauksia. Eri asia on niiden saattaminen esim. jääkiekkoliiton alaisuuteen, mutta periaatteessa järjestämiselle itsessään ei ole estettä, kunhan maan lakeja tai esimerkiksi seurojen tai lajiliittojen immateriaalioikeuksia ei muutoin rikota. Peliteollisuudessa ja e-urheilussa asetelma on kuitenkin erilainen.

Pelinkehittäjällä tarkoitetaan yritystä, organisaatiota tai potentiaalisesti jopa luonnollista henkilöä, joka omistaa tekijänoikeuksien kautta pelin, eli e-urheilulajin. Tästä omistuksesta seuraa e-urheilun kannalta lukuisia ongelmia, joista tälle tutkielmalle relevantin on käytännössä kurinpidollinen monopoli pelinkehittäjän puolelta suhteessa pelaajiin ja kolmansiin tahoihin. E-urheilun nykytilassa kuitenkin myös muu organisaatio, kuten e-urheilujoukkue, voi kohdistaa kurinpitotoimia suhteessa pelaajaan – tässä tutkielmassa tätä kurinpitovaltaa kutsutaan toissijaiseksi kurinpitovallaksi, pelinkehittäjän kurinpitovallan ollessa ensisijaista kurinpitovaltaa. Pelinkehittäjän kurinpitovalta on ensisijaista johtuen sen omistussuhteesta peliin – pelinkehittäjä voi näet estää pelaajaa käyttämästä peliä mikäli pelaaja rikkoo hänelle asetettuja pelinsisäisiä sääntöjä eli käyttöehtosopimuksia (ToS, ToU, EULA). Nämä säännöt hyväksytetään pelaajalla ennen peliin pääsemistä, ja pelinkehittäjällä on käytännössä mielivalta soveltaa sääntöjä näkemällään tavalla. Säännöt ovat loppukädessä luonteeltaan sopimusoikeudellisia, kuten jäljempänä osoitetaan, mutta joissain tapauksissa

⁵⁶ Hamstead 2020.

myös potentiaalisesti haastettavissa muidenkin oikeudenalojen kautta, kuten kuluttajansuojateitse.

Ongelmaa kärjistää lisäksi se fakta, että suosituimmat e-urheilulajit (mitattuna palkintorahojen ja katsojakunnan määrän mittapuilla) ovat vain muutaman yrityksen omistuksessa.⁵⁷ Jos e-urheilulajit olisivat keskenään hyvin samankaltaisia, olisi vaihtaminen niiden välillä helpompaa, jolloin menestyviä e-urheilulajeja olisi lukumäärällisesti enemmän tai ainakin ne olisivat jakautuneet useamman eri pelinkehittäjän välille, voisi tästä syntyä tehokkaampaa kilpailua joka pakottaisi e-urheilulajeiksi pyrkiviä pelejä ja ekstentiona pelinkehittäjiä parantamaan käytäntöjään e-urheilun ja e-urheilijoiden suhteen. Mikäli parannuksia ei tapahtuisi, olisi e-urheilijan ainakin nykytilaa helpompaa vaihtaa toiseen, pelaajan perspektiivistä reilumpaan e-urheilulajiin. Näin ei kuitenkaan ainakaan nykyään vielä ole, minkä vuoksi vain muutaman yrityksen voidaan katsoa dominoivan e-urheilun muutamaa huippulajia.

Koska e-urheilulajit ovat yksityisessä, liikevoittoa tavoittelevien tahojen omistuksessa, ei näillä tahoilla lähtökohtaisesti ole insentiiviä eikä halua luopua omasta eksklusiivisesta päätäntävallastaan peliä koskevissa asioissa. Tästä syystä muiden e-urheiluorganisaatioiden, kuten e-urheilujoukkueiden tai e-urheilijoiden liittojen on vaikeaa saada legitiimiä tai edes keskivahvaa neuvotteluasemaa suhteessa pelinkehittäjään. Tästä parhaana esimerkkinä lienee KeSPA:n (Korean eSports Player association) ja Activision Blizzardin välinen kiista joidenkin vuosien takaa. Vuonna 2000 perustettu KeSPA on ollut mukana Etelä-Korean valtion kanssa kehittämässä kansallista pelaamista ja e-urheilua. Vuonna 2007 käsillä oli kuitenkin tilanne, jossa KeSPA myi kansallisen StarCraft e-urheilutapahtuman televisiointioikeudet kolmannelle taholle ilman pelinkehittäjän suoranaista suostumusta.⁵⁸ Tapaus ratkaistiin Etelä-Korean tuomioistuimissa Activision Blizzardin hyväksi ja Activision Blizzard katkaisi suhteensa vuosiksi KeSPA:an tapauksen seurauksena, huolimatta pitkään kestäneestä menestyksekkästä suhteesta pelinkehittäjän ja KeSPA:n välillä. Vastaavaa asetelmaa ei perinteisen urheilun kohdalla ole, vaan lähtökohtaisesti urheilutapahtuman järjestäjä voi disponoida televisiointioikeuksia parhaaksi näkemällään tavalla, itsenäisesti

⁵⁷ Esim. CS:GO:n ja DOTA:n omistaa Valve ja League of Legendsin Riot Games. Nämä kolme suosituinta peliä ovat siis kahden eri pelinkehittäjän omistuksessa. Muitakin suosittuja pelejä, joissa pelaajan on mahdollista elättää itsensä toki on, mutta kirjoittamishetkellä ylivoimaisesti merkittävimmät ovat nämä kolme. Näistä lajeista maksettavat palkkiot ovat määrällisesti merkittävimpiä, jonka lisäksi lajit ovat luettavissa eräänlaisiksi e-urheilun ikoneiksi, jotka ovat olleet olemassa jo vuosia.

⁵⁸ Chao 2017, s. 758-759.

kolmansiin osapuoliin nähden.⁵⁹ Tapahtuman järjestäjä perinteisen urheilun kohdalla usein on lajiliitto tai seura, lähetysoikeuden perustuessa perinteisesti stadionin tai muun tapahtumapaikan hallintaan.⁶⁰ Kuten perinteisessäkin urheilussa, myös e-urheilussa päättäjävalta tapahtuman videolähetyksestä on varallisuuden näkökulmasta merkittävä, sillä lähetysoikeuden omistaja voi päättää ja nauttia vapaasti niin lähetykseen liitännäisistä suorista tuloista kuin siihen liitännäisistä sponsori- ja mainostuloistakin. Peliteollisuuden ja e-urheilun saralla on myös esimerkkejä pelinkehittäjän aggressiivisesta valta-aseman hyödyntämisestä muutoinkin – pelinkehittäjät ovat näet mm. kieltäneet huipputasen e-urheilijoita pelaamasta muita, kilpailevia pelejä julkisesti tai osallistumasta näiden kilpailutoimintaan.⁶¹ Kiellot ovat voineet koskea jopa koko kilpailevaa pelinkehittäjää, eivät pelkästään genressä kilpailevia pelejä.⁶² Mielekästä voisi olla tarkastella pelinkehittäjäkohtaisten kieltojen implikaatioita kilpailuoikeuden perspektiivistä, mutta tematiikan tarkastelu jää tämän tutkielman ulkopuolelle.

3.3.2 E-urheilijat

Seuraava merkittävä sidosryhmä e-urheilussa ovat itse pelaajat, eli e-urheilijat. Periaatteessa e-urheilulajit voivat olla joukkueen koon puolesta melkein minkä kokosia tahansa, yhdestä pelaajasta alkaen vain teknisten rajoitusten ollessa kattona. Kirjoitushetkellä suosituimmat e-urheilulajit CS:GO, DOTA ja League of Legends ovat joukkuekooltaan kaikki viiden pelaajan kokoisia. Joukkueiden ammattimaisuuden aste vaihtelee, mutta korkeimmalla mahdollisella tasolla pelaajien lisäksi joukkueisiin yleensä kuuluu liuta tukihenkilöitä, kuten valmentajia, analytikoita, managereita ja muita huoltohenkilöitä, esim. teknikoita.⁶³

Suosituimmissa, edellä mainituissa e-urheilulajeissa joukkue on lähes välttämättömyys, eikä pelaaja voi tehokkaasti yksin ilman sitä kilpailla. Sellaisiakin e-urheilulajeja toki on, joihin on osallistuttava yksin, mutta kirjoittamishetkellä ne eivät kuulu e-urheilun saralla eniten seurattuihin tai parhaiten maksaviin. Parhaiten voittopalkkioita ansaitsevien ”yksilölajien”

⁵⁹ Halila – Norros 2017, s. 458.

⁶⁰ Ibid.

⁶¹ Chao 2017, s. 755.

⁶² Breslau – Connors 2013.

⁶³ League of Legendsin yksi seuratuimpien joukkueiden, Cloud 9:n pääasialliseen joukkueen henkilöstöön kuuluu kuusi pelaajaa (joista yksi varapelaaja tai alan terminologiaa käyttäen *substituutti*), kolme valmentajaa ja kolme manageria, muiden henkilöiden lisäksi. Kokoonpano luettavissa: <https://cloud9.gg/teams/league-of-legends/>. Vierailtu 30.8.2022.

pelaajat kuitenkin kuuluvat myös lähes poikkeuksetta joukkueisiin.⁶⁴ Esimerkki tällaisista peleistä voisi olla vaikkapa erinäiset strategia- tai tanssipelit.

3.3.3 E-urheiluorganisaatiot

E-urheiluorganisaatioilla viitataan tässä tutkielmassa pääasiallisesti e-urheilujoukkueisiin, jotka koostuvat pelaajien lisäksi tukihenkilöistä, managereista ja muista vastaavista. Tutkielman painopisteen ollessa e-urheilun kurinpidossa on kuitenkin tarpeen huomauttaa, että e-urheiluorganisaatioiden osalta arviointi keskittyy enimmäkseen e-urheilijoiden ja näiden edustaman e-urheilujoukkueen väliseen suhteeseen. Aiemmin mainittu pelinkehittäjän kurinpidollinen monopoli ei sinänsä vaikuta tähän asetelmaan, vaan pelaajaan voidaan ulottaa kurinpitotoimia niin pelinkehittäjän kuin e-urheilujoukkueenkin toimesta. Huomattavaa kuitenkin on, että kurinpitotoimet ovat luonteeltaan hieman erilaisia. Lisäksi e-urheilijaan kohdistetut kurinpitotoimet pelinkehittäjän puolelta ovat luonteeltaan voimakkaampia kuin e-urheilujoukkueen. E-urheilujoukkueen kurinpitovalta on siis todetulla tavalla toissijaista kurinpitovaltaa. E-urheilujoukkue voi myös koostua pelaajien löyhästä yhteenliittymästä, jolloin ei varsinaisesti ole joukkuetta kuin nimeksi – kyse on siis tällöin vain e-urheilijoiden kollektiivista, jotka ovat yhdessä päättäneet osallistua turnaukseen tai kilpailutapahtumaan. Kirjoittamishetkellä suurin osa joukkueista, etenkin e-urheilun parhaiten menestyvien lajien keskuudessa, eivät ole luonteeltaan tällaisia löyhiä yhteenliittymiä vaan tunnettuja organisaatioita.⁶⁵

E-urheilujoukkueita onkin syntynyt universaalisti kaikissa e-urheilulajeissa, ja usein jopa yksilölajeja pelaavat pelaajat mainitulla tavalla kuuluvat johonkin e-urheilujoukkueeseen.⁶⁶ Pelaajan kuulumisessa e-urheilujoukkueeseen on sekä hyötyjä että haittoja, ja joitain pelejä ei käytännössä voi edes ilman joukkuetta pelata. Hyötyjä ovat yleisesti ottaen pääsy paremman

⁶⁴ Esim. Blizzard Activisionin StarCraft II on edelleenkin suhteellisen hyvin e-urheilun kontekstissa menestyvä ”yksilölaji”, mutta luonteestaan huolimatta myös sen pelaajat kuuluvat lähes poikkeuksetta joukkueisiin tai vastaaviin organisaatioihin.

⁶⁵ Esim. CS:GO:n, League of Legendsin ja DotA 2:n huipputasoinen kilpailu koostuu käytännössä ainoastaan pelaajakunnasta, jotka ovat sidoksissa organisaatioihin, eli joukkueisiin.

⁶⁶ Starcraft II on esimerkki sellaisesta pelistä, jossa käytännössä poikkeuksetta pelaajat kuuluvat organisaatioihin, vaikka peli luonteeltaan onkin ”kaksinkamppailu”, formaatiltaan yksi vastaan yksi. Ehkä tunnetuin suomalaisin e-urheilija, Joona ”Serral” Sotala, on Starcraft II -pelaaja ja edustaa ENCE:ä. Sotalan arvioidaan voittaneen palkintorahoja uransa aikana yli miljoonan dollarin edestä. Sotalan voitot nähtävillä: <https://www.esportearnings.com/players/5513-serral-joona-sotala>. (Vierailtu 25.8.2022).

valmennuksen pariin, harjoitteluleirit ja -talot⁶⁷, sekä usein mm. pääsy sponsorisopimusten, stabiilien palkkojen ja muiden vastaavien lisäpalkkioiden pariin, joita välttämättä ei ole mahdollista tai ainakaan yhtä helppoa muutoin saada. Haittapuolia ovat mm. sitoutuminen organisaatioon pidemmäksi aikaa ja toissijaiselle kurinpitovallalle alistuminen.

3.3.4 Muut sidosryhmät

Muista e-urheilulle ominaisista sidosryhmistä merkittävimpiä ovat turnauksenjärjestäjät ja muut kolmannet osapuolet suhteessa pelinkehittäjään ja joukkueisiin, kuten joukkueiden- ja pelaajien unionimaiset yhteenliittymät. Pelaajien yhteenliittymistä menestynein lienee League of Legendsin huipputason kilpailuun osallistuvien pelaajien liitto LCS Players Association.⁶⁸ Näillä osapuolilla on kuitenkin heikko neuvottelu- ja päätösvoima suhteessa pelinkehittäjään, sillä pelinkehittäjällä ei yleensä ole intressejä luopua valta-asemastaan tai heikentää sitä.

Turnauksen- ja kilpailunjärjestäjänä voi toimia joko pelinkehittäjä itse tai kolmas osapuoli. Yleisesti ottaen huipputason e-urheilu on pelinkehittäjälähtöistä, etenkin e-urheilun kasvettua nykyasemaansa.⁶⁹ Mikäli pelinkehittäjä disponoi kilpailunjärjestämisvaltaansa kolmannelle osapuolelle, tapahtuu se yleensä lisensointisopimusten kautta.⁷⁰ Amatööritasoista kilpailua, johon toki ammattilaisetkin joskus omasta aloitteestaan osallistuvat, on perinteisesti ollut mahdollista järjestää myös kolmansien osapuolien puolelta suhteellisen vapaasti. Amatööritasoisella kilpailulla tarkoitetaan tässä yhteydessä sellaista kilpailua, joka on rahapalkintojen puolesta huomattavasti ammattitasa jäljessä ja jota ei pidetä e-urheilulajin

⁶⁷ Yksi tunnetuimpia League of Legends joukkueita, TSM, omistaa n. 50 miljoonan dollarin arvoisen ”harjoittelutalon”, jossa joukkueen eri pelejä pelaavat pelaajat voivat harjoitella keskeytyksettä valmistautuessaan tärkeisiin tapahtumiin. Virtuaalikierron talosta on nähtävillä: <https://www.youtube.com/watch?v=VzxP7EIL2ew>. (Vierailtu 29.8.2022).

⁶⁸ LCSPA:n toiminta pitkälti seurattavissa sen Twitter-tilin kautta, löydettävissä: <https://twitter.com/NALCSPA>. (Vierailtu 6.10.2022).

⁶⁹ Esimerkiksi Blizzard Activision, Riot Games ja Valve kaikki järjestävät suhteellisen eksklusiivisesti turnaus- ja kilpailutoimintaa huipputasolla. Riot Games lienee näistä kevyimminkin kolmansia osapuolia rajoittava, sillä League of Legendsissä sallitaan turnausten ja kilpailujen järjestäminen ilman Riot Gamesin lupaa tapauksissa, joissa rahapalkinnot eivät ylitä yli 10,000 dollarin rajaa, tai muutoin palkinnot (esim. tavarana tai muina rahanarvoisina etuuksina) eivät ylitä yli 12,000 dollarin rajaa. Mikäli nämä rajat ylittyvät, tulee kilpailunjärjestäjän tehdä suora hakemus Riot Gamesille turnauksen järjestämiseksi, jota seuraa potentiaalinen hyväksyntä. Lisää turnauksen järjestämisestä: <https://developer.riotgames.com/policies/na-tournaments>. (Vierailtu 29.8.2022).

⁷⁰ Chao 2017, s. 753.

perspektiivistä huipputason kilpailuna.⁷¹ Yleisesti ottaen pelinkehittäjät ovat ymmärrettävästi halunneet säilyttää itsellään vallan järjestää huipputason kilpailua⁷² tai ne ovat ainakin kontrolloineet vahvasti kolmansien osapuolien mahdollisuuksia sen järjestämiseen.⁷³

3.4 Tekijänoikeus pelinkehittäjän valta-aseman lähtöpisteenä

3.4.1 Pelinkehittäjän tekijänoikeus

Verrattaessa e-urheilua perinteiseen urheiluun merkittävin ero syntyy pelinkehittäjän tekijänoikeuden seurauksena. Tekijänoikeus on juridisena konstruktiona tunnettu ympäri maailmaa niin Suomessa, Euroopassa kuin Yhdysvalloissakin. Aiemmin kuvatulla tavalla urheilulajia ei varsinaisesti omista kukaan, eikä sitä voi tekijänoikeuksinkaan suojella.⁷⁴ Mikäli urheilulajin voisi omistaa, tulisi eri lajia pelaavien tahojen saada hyväksyntä tekijänoikeuden haltijalta, jotta (urheilu)toiminnan järjestäminen olisi mahdollista.

Tilanne e-urheilun saralla on toinen, kappaleessa 3.3.1 kuvatulla tavalla. Yksityiset tahot, merkittävimpien e-urheilulajien kohdalla käytännössä poikkeuksetta yritykset, visioivat, kehittävät ja tuovat markkinoille tietokoneohjelmiston (pelin). Selvää on, että tällaiseen tuotokseen on oltava sen luojalla, tässä tapauksella yrityksellä, tekijänoikeus. Mikäli näin ei olisi, poistuisi yrityksiltä ja muilta yksityisiltä tahoilta insentiivi liittyä tai aloittaa toiminta markkinoilla, joilla ei tekijänoikeuksia ole saatavilla. Tekijänoikeuksien tarpeellisuuden arviointia on tuskin tarpeen painottaa enempää – niiden välttämättömyys modernissa, innovoivassa maailmassa ja osana kriittistä immateriaalioikeutta on kiistaton. Kurinpidon kontekstissa ongelmaa kärjistää lisäksi se, että pelinkehittäjän toiminnan ollessa puhtaasti kaupallista, suuri osa sitä niitä koskevasta toiminnasta on salassapitosopimusten piirissä.

⁷¹ Esim. ESL järjestää kuukausittain n. 1000 turnausta sekalaisissa peleissä, joista suurimmassa osassa on jonkinlainen palkinto voittajalle tai erikseen määritellylle parhaimmistolle. Lisää ESL:n turnaustoiminnasta: <https://play.eslgaming.com/games>. (Vierailtu 2.9.2022).

⁷² Ks. alaviite 69. Yleensä kilpailutoimintaa ei haluta luovuttaa brändi- tai imagosyistä, jolloin niiden hallinta pysyy vahvasti pelinkehittäjän oman vaikutuspiirin alaisuudessa.

⁷³ Esim. CS:GO:n (pelinkehittäjänä Valve) huipputason kilpailutoiminta ei ole perinteisesti ollut Valven itsensä järjestämää, mutta se sponsoroit huipputason kilpailua suoraan. Kilpailutoiminnan järjestäjinä toimivat useat eri kolmannet osapuolet, kuten tietokonekomponentteja valmistava Intel ja yleisesti e-urheilutoimintaa järjestävä SC PGL Esports S.R.L, eli PGL. Täysi lista Valven sponsoroimista mutta muiden järjestämistä CS:GO turnauksista luettavissa: https://liquipedia.net/counterstrike/Valve_Tournaments. (Vierailtu 6.10.2022).

⁷⁴ Toisaalta taas selkeästi eroteltavissa olevat joko rekisteröidyt tai ns. vakiinnetut joukkueeseen tai lajiliittoon vaivatta yhdistettävät tekijät, kuten logot, maskotit ja muut vastaavat, voivat nauttia tavaramerkkien kautta immateriaalioikeudellista suojaa.

Suomessa tekijänoikeuksista säädetään lain tasolla. Tekijänoikeuslain (404/1961) 1 §:ssä on todettu, että tietokoneohjelmat voivat myös nauttia mm. taiteen ja elokuvien tavoin tekijänoikeuden suojasta. Vastaava lainkohta löytyy niin Yhdysvaltojen tekijänoikeuslaista (Copyright Law of the United States) kuin Euroopan unioninkin säädöksistä.⁷⁵ Tekijänoikeuden aktivoitumisen vaatimuksena on teoskynnyksen ylittyminen – teoksen on oltava jollain tavalla uniikki ja ainutlaatuinen.⁷⁶ Mikäli teoksen luoja on useampia, on tekijänoikeus mahdollista myös omistaa kollektiivisesti. Suomessa on katsottu, ettei juridinen henkilö voi automaattisesti omistaa tekijänoikeutta⁷⁷, mutta työ- tai virkasuhteen seurauksena syntyneet tietokoneohjelmat, joihin pelitkin lukeutuvat, siirtävät tekijänoikeuden omistuksen automaattisesti työnantajalle, eli pelinkehittäjälle.⁷⁸ Pelinkehittäjä omistaa immateriaalioikeuden peliinsä kollektiivisen omistamisen sijaan – joka puolestaan on Suomessa yhteisesti luodun teoksen lähtökohtainen ja ensisijainen tekijänoikeudellinen omistustapa.⁷⁹ Suomessa puhutaan tällöin derivatiivisesta eli johdannaisesta tekijänoikeudesta.⁸⁰ Jos tarkastellaan esimerkiksi suomalaista yritystä ja pelinkehittäjää SuperCelliä, on sen käyttöehdoista havaittavissa, että kaikki immateriaalioikeudellinen omistus varataan muiltakin osin SuperCellille itselleen.⁸¹ Pelinkehittäjä usein varaa suhteellisen aggressiivisesti itselleen kaikkeen peliin ja sen ympärille luotuun maailmaan liittyvän aineettoman pääoman, käyttöoikeuden siihen ja sen suomat taloudelliset edut.⁸²

E-urheilun pitkäjänteisen onnistumisen näkökulmasta on kuitenkin mielekästä tarkastella tekijänoikeuden rajoja. Tarkastelu ei ole videopelien ja pelinkehittäjien globaalista luonteesta johtuen suoraselitteistä, mutta mikäli e-urheilun tahdotaan nousevan aidosti legitiimiksi, perinteisen urheilun ideaalia lähenteleväksi kilpailun ja ”urheilun” muodoksi, on sen tiettyihin epäkohtiin saatava selvyyttä. On selvää, että pelinkehittäjien on kaupallisesta näkökulmasta

⁷⁵ Direktiivi 2009/24/EC.

⁷⁶ Haarmann 2014, s. 53 sekä laajemmin kappale 3.2.

⁷⁷ Ks. esim. Haarmann 2014, s. 68.

⁷⁸ Tekijänoikeuslain 40 b §.

⁷⁹ Haarmann 2014, s. 68.

⁸⁰ Ibid.

⁸¹ SuperCellin immateriaalioikeudellinen varaus: <https://supercell.com/en/terms-of-service/>. Esille nostettu kohta on löydettävissä alaotsikon 2.1. alta. (Vierailtu 16.9.2022).

⁸² Esimerkkejä on lukuisia, mutta nostettakoon esille vaikkapa kirjoittamishetkellä e-urheilun keulapelin League of Legendsin immateriaalioikeudellinen rajaus, jossa pelinkehittäjä Riot Games antaa luvan faneilleen luoda omia heidän luomaansa maailmaan sijoittuvia teoksia, kunhan niiden selkeästi ilmaistaan olevan epävirallisia (ei Riot Gamesin luomia). Riot Games kuitenkin varaa itselleen oikeuden keskeyttää teoksen luonnin, ylläpitämisen tai levittämisen ilman milloin tahansa, mistä tahansa syystä tai kokonaan ilman syytä (kohta 1.) ja varaa itselleen oikeuden käyttää, kopioida, muokata, jakaa ja tehdä derivoivia teoksia fanien töistä missä tahansa muodossa ja ilman korvauksia maailmanlaajuisesti ilman lupaa tai hyväksyntää alkuperäiseltä luojalta. Mainitut kohdat löytyvät Riot Gamesin faniprojekteja käsittelevästä legal-osiosta, luettavissa: <https://www.riotgames.com/en/legal>. (Vierailtu 16.9.2022).

pystyttävä nauttimaan edelleen tuotteensa (teoksensa) perusteella syntyvistä rahallisista eduista.

Näistä epäkohdista reilun e-urheilun tulevaisuudelle uhkaavin onkin nimenomaan kurinpito, josta pelinkehittäjä pystyy vahvan immateriaalioikeudellisen asemansa vuoksi vastaamaan yksin, käytännössä muista tahoista itsenäisesti ja mielivaltaisesti.⁸³ Eri asia on, päättääkö pelinkehittäjä harjoittaa kurinpidollista päätäntävaltaansa – mikäli se pysyy asian suhteen passiivisena, ei ongelmaa periaatteessa ole, tai ongelma on vähintäänkin lieventynyt. Pääasia on, että pelinkehittäjä varaa itselleen mahdollisuuden kurinpitovallan harjoittamiseen. Historiallisesti katsottuna e-urheilun kontekstissa suurimmat pelinkehittäjät ovat myös aktiivisesti kurinpitovaltaansa käyttäneet.⁸⁴ Perusteltua on, että pelinkehittäjällä on mahdollista modifioida palvelua hyödyntävien henkilöiden (pelaajien) pelinsisäistä käyttäytymistä.⁸⁵ On yleistä, että varsinkin uudet pelaajat usein joutuvat vanhempien pelaajien epäasiallisesti muodostetun kritiikin kohteeksi, usein ilman syytä. Nk. ”toksisuus” onkin tavanomaista monissa peleissä – tällaiseen käytökseen pelinkehittäjän on pystyttävä puuttumaan kultivoidakseen heidän tuotteensa ympärille sen kaltaisen sosiaalisen ympäristön, jonka he näkevät pelin kannalta parhaaksi.⁸⁶

3.4.2 Voiko e-urheilijalle syntyä tekijänoikeus omaan suoritukseensa?

Pohtimisen arvoinen on kysymys myös siitä, onko e-urheilijalle mahdollista syntyä tekijänoikeus omaan suoritukseensa. Mikäli pelaajan pelisuoritus voisi nauttia tekijänoikeutta,

⁸³ Ks. luku 4.3.

⁸⁴ Ks. tarkemmin e-urheilun yksityiskohtaisesta kurinpidosta kappale 5.

⁸⁵ Esim. Final Fantasy XIV on tunnettu sen jyrkästä kannasta negatiivisen pelaajakäytöksen suhteen. Pelaajan on mahdollista saada peliin pysyvä pelikielto huonon käytöksen (perinteisen urheilun termeissä käytännössä kyse epäurheilijamaisesta käytöksestä) perusteella, eikä huonosta käytöksestä ole esitetty minkäänlaista tyhjentävää listaa. Esimerkit huonosta käytöksestä sen sijaan ovat suuntaa antavia, arvioinnin ollessa tapauskohtaista. Vaikka Final Fantasy XIV:n ympärillä ei e-urheilua pyörikään, toimii se esimerkkinä pelinkehittäjän mahdollisuudesta rajoittaa ja modifioida pelaajakuntansa käytöstä haluamallaan tavalla. Naoki Yoshidan (Final Fantasy XIV:n pelinkehitystiimin johtaja) huonoa käytöstä ja sen perusteella pelikieltoja käsittelevä leike luettavissa: <https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/news/detail/fe029a4ac87236b4b1d11138064efa39f992435a>. (Vierailtu 16.9.2022).

⁸⁶ Ks. esim. *Brendan* 2016. Artikkelissa keskustellaan myös Riot Gamesin ”Civil Engineeringistä” League of Legendsin suhteen, jossa pelinkehittäjä Riot Games testailli erinäisten ennen pelin alkua esitettävien positiivisten viestien vaikutusta pelaajakäytökseen, onnistunein tuloksin. Civil engineering tässä kontekstissa ei viittaa sen yleiseen merkitykseen rakentamisena tai rakennussuunnitteluna, vaan nimenomaan sosiaalisen interaktion tietoisena ja harkittuna muokkaamisyrittäksenä pelinkehittäjän toimesta.

olisi periaatteessa mahdollista ”siirtää valtaa” pelinkehittäjältä pelaajalle tätä kautta, vaikka e-urheilun kurinpidollisessa kontekstissa merkitys saattaisikin loppukädessä jäädä vähäiseksi.

Käytännössä pelisuoritus luonteeltaan vaihtelee pelien välillä johtuen pelien erilaisuudesta, kuten perinteisenkin urheilun lajeissa. Suomalaisessa oikeuskäytännössä on perinteisen urheilun saralla todettu, että ottelun selostus voi potentiaalisesti nauttia tekijänoikeudellista suojaa, mikäli selostusta on pidettävä itsenäisenä ja omaperäisenä.⁸⁷ Tilanne ei kuitenkaan ole yhtä suoraviivainen niin e-urheilun kuin perinteisenkään urheilun saralla. Etenkin vuosien saatossa modernisoitunut urheiluanalytiikka on mahdollistanut taktiikoiden yksityiskohtaisen hiomisen monellakin tavalla, jonka seurauksena peli ja pelaaminen itsessään on kehittynyt taktisesti monimutkaisemmaksi.⁸⁸ Urheiluanalyysin tarkoituksena on kartoittaa ja tehostaa pelaamista, usein tietotekniikan avustuksella. Seurauksena ensin yksi joukkue saattaa keksiä tavan pelata peliä uudella, uniikilla tavalla, joka on suunniteltu tehokkaammaksi tai muutoin luotettavammaksi kuin perinteisesti nähdyt keinot.⁸⁹ Uudella tavalla pelata niin perinteisen urheilun kuin e-urheilunkin lajia haetaan ylilyöntiasemaa vastustajiin. Sinänsä tällainen uusi tapa pelata voi olla itsenäisen ja uniikin kehittelyn tuote, mutta voiko se nauttia tekijänoikeuksia?

Ensinnäkin tällaisen tekijänoikeuden tehokas suojeleminen todennäköisesti osoittautuisi äärimmäisen haastavaksi. Toisekseen pelin evoluutio on luonnollinen osa niin e-urheilua kuin perinteistäkin urheilua – mikäli ”evoluution tuotetta” voitaisiin suojata tekijänoikeuksin, saatettaisiin peliä itsessään ja pahimmassa tapauksessa fair playn periaatetta vahingoittaa. Urheilun tarkoituksena kuitenkin on mielekkäässä kilpailussa selvittää osallistujien parhaimmisto ja kunkin kilpailun paras yksilö tai joukkue. Mikäli kaikki joukkueet eivät kykene hyödyntämään pelin parhaita pelin käytänteitä, voi seurauksena kilpailu mahdollisesti kärsiä. Perinteisessä urheilussa onkin Suomen osalta katsottu, ettei peli- ja muita taktisia kuvioita, kuten formuloiden pysähdystaktiikoita tai jääkiekon yli- ja alivoimataktiikoita voida tekijänoikeuksin suojata.⁹⁰ Yhdysvalloissa puolestaan pelitaktisia kuvioita on pystytty jopa patentein suojaamaan.⁹¹ Suomalaisen oikeuden perspektiivistä pelikuvioita suojaa tavanomainen työntekijän salassapitovelvollisuus, jonka vaatimuksena kuitenkin on pelaajan

⁸⁷ Ks. KKO 1998:52.

⁸⁸ *Steinberg* 2015.

⁸⁹ *Ibid.*

⁹⁰ *Halila* 2017, s. 456.

⁹¹ *Ibid.*

palkansaaja-asema.⁹² Koska e-urheilun taktiikat ja pelitilanteet ovat luonteeltaan vahvasti verrannollisia perinteisen urheilun taktiikoihin, on todennäköistä, ettei suomalaisessa oikeuskäytännössä näihinkään voitane ulottaa salassapitovelvollisuutta vahvempaa suojaa. Tilanne saattaa Yhdysvaltojen kohdalla kuitenkin olla eri, sillä edellä mainitun tavoin perinteisen urheilun taktiikat ovat olleet joissain tapauksissa tekijänoikeussuojan piirissä. Lisäksi on huomioitava, että e-urheilun kansainväliset vivahteet monimutkaistavat kuviota entisestään ja tuovat lisäkysymyksiä tekijänoikeuksien syntymiseen. Erilaiset analyysiin käytetyt työkalut, etenkin analysointia varten luodut ohjelmistot, voivat nauttia edelleenkin tekijänoikeussuojaa. Näillä kerätty tieto ja data ei kuitenkaan kuulu enää tekijänoikeussuojan ydinalueelle, täten jääden myös tekijänoikeussäätelyn alueen ulkopuolelle.

3.5 Sopimusoikeuden merkityksestä

3.5.1 Taustaa

Tarkasteltaessa e-urheilua voidaan havaita, että kurinpito on palautettavissa niin ensi- kuin toissijaisen kurinpitovallan osalta sopimukseen. Ensisijaisen kurinpitovallan osalta (eli pelinkehittäjän kurinpitovalta suhteessa pelaajaan) pelinkehittäjä on tekijänoikeuksiensa kautta kykeneväinen määrittelemään ne ehdot, joiden puitteissa pelaajan on toimittava. Mikäli pelaaja ei menettele yhdenmukaisesti näiden sääntöjen kanssa, kurinpitovalta legitimoituu ja etenkin e-urheilun kohdalla pelinkehittäjälle ei jää yleensä muuta vaihtoehtoa, kuin harjoittaa kurinpitovaltaansa. Mikäli pelinkehittäjä ei käytä kurinpitovaltaansa e-urheilun kohdalla, menettää koko ”laji” mahdollisuutensa pysyä merkittävänä ja vakavasti otettavana e-urheilun muotona, sillä kurinpitovallan puuttuminen tai sen käyttämättä jättäminen erilaisissa rikkomuksissa ja sääntöjen vastaisessa toiminnassa murentaa koko lajin integriteettiä. Toissijaisessa kurinpitovallassa puolestaan kyse on kolmannen osapuolen, yleensä e-urheilujoukkueen, kurinpitovallasta suhteessa pelaajaan. Ensisijaiseen kurinpitovaltaan sisältyy merkittävämpiä ongelmakohtia, mutta toissijainenkaan kurinpitovalta ei ole mutkatonta. Kurinpitovallan kannalta on tärkeitä ensiksi selvittää, millaisessa vuorovaikutus- ja oikeudellisessa suhteessa pelaaja kummassakin tapauksessa on. Tämän jälkeen ongelmakohtien havaitseminen tehokkaasti mahdollistuu.

⁹² Halila 2017, s. 456.

3.5.2 Pelinkehittäjän ja e-urheilijan välinen sopimussuhde

Pelinkehittäjä tekijänoikeuksiansa kautta voi määrätä niistä ehdoista, joidenka puitteissa pelaajan tulee toimia ja niistä seurauksista, joita säännöistä poikkeamisella on. Näistä ehdoista sanellaan käyttöehtosopimuksissa (EULA- ja ToS-sopimuksissa). EULA-sopimukset ovat siis esitetyllä tavalla luonteeltaan lisensointisopimuksia, jossa pelinkehittäjä luovuttaa pelaajalle vallan käyttää pelinkehittäjän luomaa peliä lisenssisopimuksen ehdoin. ToS-sopimukset puolestaan ovat käyttöehtosopimuksia, joidenka puitteissa pelinkehittäjät pääasiallisesti käyttävät kurinpitovaltaansa suhteessa pelaajaan.

Tavanomaisten, yksittäisten ja erillisten käyttöehtosopimusten lisäksi on myös olemassa erinäisiä hybridimalleja, joissa EULA- ja ToS-sopimukset on yhdistetty yhteen sopimukseen.⁹³ Kolmas vaihtoehto pelinkehittäjille on tehdä kattavia ToS-sopimuksia, jotka koskevat sellaisenaan heidän kaikkia pelejään.⁹⁴ Neljäs tapa on yksilöidä EULA- ja ToS-sopimukset pelien välillä, mikäli pelinkehittäjä useita pelejä omistaa.⁹⁵ ToS-sopimuksille on potentiaalisesti hyödyllistä olla yksilöityjä pelinkehittäjän pelien välillä esim. silloin, kun yksi tai osa peleistä on suunnattu nuorisolle (esim. K-13) ja yksi tai osa puolestaan aikuisille (K-18). Oli sopimusten järjestäytymistapa millainen tahansa, selvää on, ettei pelejä pääse pelaamaan ilman, että sopimukset hyväksytään. EULA:lla tehdään selväksi, ettei pelaaja osta itselleen peliä – etenkin koodia josta peli koostuu – vaan kyse on vain lisenssinluovutuksesta pelinkehittäjältä pelaajalle, joka mahdollistaa pelaamisen.⁹⁶ Pelinkehittäjän kurinpitovalta siis loppukädessä siirtyy tekijänoikeuden kautta nihiin sopimukseen, joiden hyväksyminen on välttämätöntä pelin pelaamiselle ja joiden sisällön pelinkehittäjä yksipuolisesti laatii. Pelaajan ainoa vaihtoehto on hyväksyä ehdot sellaisenaan. Mielenkiintoisen erikoiskysymyksen herättää myös se, miten oikeustoimikelvottomien henkilöiden ja pelinkehittäjien välistä sopimussuhdetta tulee arvioida. E-urheilun kontekstissa kyse tällöin olisi lähinnä henkilöistä, jotka ovat hyväksyneet käyttöehtosopimuksen ehdot alaikäisenä.

⁹³ Ks. esim. suomalaisen Fingersoftin ”hybridimalli”, luettavissa: <https://fingersoft.com/eula-web/>. (Vierailtu 4.10.2022).

⁹⁴ Ks. esim. Take2Gamesin ToS-sopimus: <https://www.take2games.com/legal/>. (Vierailtu 4.10.2022).

⁹⁵ Esim. Niantic Labs omistaa pelejä, joille on määritelty omat ToS-sopimuksensa. Pokemon GO ja Ingress ovat molemmat Niantic Labsin omistamia pelejä, joihin sovelletaan eri ToS-sopimuksia.

⁹⁶ *Glas* 2012.

3.5.3 E-urheilijan ja joukkueen välinen suhde

Se, minkälaisessa suhteessa e-urheilija on kolmansiin tahoihin, kuten hänen edustamaansa joukkueeseensa nähden, ei ole suoraviivaista. Joskus joukkue on perinteisen urheilun joukkueiden kaltainen, suhteellisen vahvasti ja tehokkaasti järjestäytynyt organisaatio. Toisinaan taas joukkue muodostuu vain pelaajien löyhästä yhteenliittymästä, jolloin organisaatiota tai joukkuetta ei varsinaisesti ole olemassa muutoin kuin nimeksi. Mielekkääksi e-urheilun ja toissijaisen kurinpitovallan kontekstissa muodostuu pelaajan oikeudellinen suhde suhteessa joukkueeseen tai organisaatioon, jota tämä edustaa. Mikäli joukkuetta on pidettävä työnantajana ja pelaajaa työntekijänä, on selvää, että normaalien työoikeudellisten doktriinien ja lainsäädännön on ohjattava heidän välistä suhdettaan.

Tosiasiasa pelaaja saattaa olla suhteessa joukkueeseen freelancer, huolimatta ”työnantajan” (joukkueen tai muun organisaation) direktio-oikeuden, kiinteän palkan maksamisen, sopimussuhteen ja muiden työsuhteen tunnusmerkistön täyttävien seikkojen olemassaolosta huolimatta.⁹⁷ Asetelma on mielenkiintoinen etenkin tapauksen KKO 1995:145 valossa, jossa käsitellyllä tavalla todettiin, ettei pelaajan ja joukkueen välistä suhdetta voida muuttaa työsuhteesta toisenlaiseksi ainoastaan maininnalla, vaan suhdetta on sen sijaan tulkittava tosiseikaston perusteella. Jos kyseessä puolestaan on pelaajien löyhä yhteenliittymä, kurinpitoa ei periaatteessa voida harjoittaa muutoin kuin demokraattisella äänestyksellä joukkueen jäsenten kesken – tila on periaatteessa oikeudellisesti arvoinen se, että kukin pelaaja on omalta taholtaan elinkeinotoimintaa harjoittava yksilö.⁹⁸ Oikeuskäytännössä onkin aikaisemmin perinteisen urheilun kohdalla katsottu, että yksilölajejakin, kuten golfia, on mahdollista harjoittaa osakeyhtiömuodossa suhteellisen löyhin edellytyksin.⁹⁹ Mikäli pelaaja osana yrityksen juridista henkilöä osallistuu toisen organisaation riveissä kilpapelamiseen, ei voida puhua työsuhteesta vaan jonkinmuotoisesta pelaajalainasta tai yritysmuotoisesta freelancingista.¹⁰⁰ Perinteisessä urheilussa joskus puolestaan pelaajasopimus joukkueen ja urheilijan välillä muodostaa tosiasiallisesti työsuhteen.¹⁰¹ Estettä ei myöskään tälle e-urheilun sarallakaan ole varsinaisesti olemassa, mutta aito työsuhde joukkueen tai muun organisaation ja pelaajan välillä on käsillä vain harvoin. Puhtaasti suomalaisessa kontekstissa ja etenkin

⁹⁷ Härtel 2022.

⁹⁸ Laapas – Keskitalo 2021.

⁹⁹ Esim. KVL 021/2009.

¹⁰⁰ Tällaista järjestäytymistapaa ei kuitenkaan kirjoittamishetkellä ole toistaiseksi (ainakaan e-urheilun uutiskynnyksen ylittävällä tasolla) nähty e-urheilussa.

¹⁰¹ Ks. kappale 2.3.3.

KKO 1995:145 valossa e-urheilijoilla näyttäisi kuitenkin olevan hyvät mahdollisuudet lukeutua työntekijöiksi osana aitoa työsuhdetta.

E-urheilijan ja joukkueen välinen suhde ja siitä seuraava e-urheilijan asema ei siis ole oikeudellisesti selvä. Sama pätee jossain määrin toki perinteiseenkin urheiluun ajoittain, mutta riittävyys on usein ratkaistavissa maantieteellisesti relevantissa ja toimivaltaisessa tuomioistuimessa. Joukkueen ja pelaajan välisen suhteen arviointi on mielekästä siinä mielessä, että toissijaiseen kurinpitoon olisi mahdollista puuttua työoikeuden normistojen perusteella, mikäli suhdetta olisi pidettävä selkeästi työsuhteena.

3.6 Kuluttajansuojan merkityksestä

3.6.1 Kuluttajansuojan ja e-urheilun välinen perusasetelma

E-urheilua ja siihen liittyvää kurinpitoa on myös mahdollista lähestyä joiltain osin kuluttajansuojan näkökulmasta, mutta vain rajallisesti. On näet perusteltua todeta, että mikäli e-urheilija hakee pelikiellon poistamista vedoten menetettyihin tuloihin ja elinkeinovapautteen, ei tosiasiallisesti liikuta enää kuluttajansuojan ydinalueella. Kuluttajansuojaa ei voida soveltaa tilanteeseen, jossa ”kuluttaja” tosiasiallisesti harjoittaa ammattimaista toimintaa tai saa siitä taloudellista hyötyä.¹⁰² Vastaavaa asetelmaa ei perinteisessä urheilussa periaatteessa ole, vaan ammattilaisstatuksen arviointi esiintyy esim. elinkeinovapautta koskevissa kysymyksissä.

Täysin vaille relevanssia kuluttajansuoja ei kuitenkaan jää, sillä mikäli pelikielto kohdistetaan pelaajaan tämän ollessa vasta amatööri, voi kuluttajansuojalähtöiselle argumentille olla myös oikeudellista pohjaa. Huomattavaa kuitenkin on, että pelaaja altistaa itsensä vahvasti pelinkehittäjän kurinpitovallalle EULA- ja ToS -sopimuksien välityksellä, jotka pelaajan on ennen pelaamista pakostakin hyväksyttävä, kuten edellisissä kappaleissa on selitetty. Joissain tilanteissa kuluttajansuojalähtöinen lähestymistapa voisi kuitenkin olla jopa e-urheilijan kohdalla toimiva, mikäli pelikielto on langetettu tämän ollessa amatööri ja tämän vasta myöhemmin muuttuessa ammattilaiseksi ja saadessa taloudellista hyötyä.

Lähtökohtaisesti kuitenkin kuluttajansuojaan vetoaminen ja esim. vahingonkorvauksien vaatiminen perustuen menetettyihin ansioihin on argumenttina sisäisesti jännitteinen, edellä

¹⁰² KSL 38/1978 1 luvun 3 ja 4 §.

kuvatulla tavalla. Näin ollen kuluttajansuojaan vetoava argumentaatio voisi olla kohdistettavissa puhtaasti pelaajan kuluttaja-asemaan ja tuotteeseen pääsyn estoon. Mikäli tällainen argumentaatio onnistuisi, voisi sen seurauksena pelinkehittäjä potentiaalisesti palauttaa pelaajalle ainoastaan tämän maksaman tuotteen hinnan. Selvää on, että e-urheilijan saavuttaessa ammattilaisstatuksen on hankalaa vedota kuluttajansuojapohjaisiin argumentteihin, vaikka käyttöehdot e-urheilija onkin hyväksynyt ollessaan vielä amatööri. Näin ollen kuluttajansuojaan pohjautuville argumenteille voidaan antaa relevanssia e-urheilijan näkökulmasta, mutta vain rajallisesti. Vaikka onnistuneita argumentteja tästä perspektiivistä esitettäisiinkin, saattaisi pelinkehittäjään kohdistuva velvoite rajoittua vain pelistä maksettuun vastikkeeseen, käytännössä ostohintaan, pelikiellon sijaan. Näin ollen e-urheilijan mahdollisuus pelata ammattimaisesti kuluttajansuojaoikeudellisiin argumentteihin vedoten onnistuessaankin saattaisi osoittautua tehottomaksi. Kuluttajansuojan tematiikkaa e-urheilun kontekstissa tarkastellaan vielä oikeuskäytännön tasolla seuraavassa kappaleessa. Selvää kuitenkin on, että kuluttajansuojalähtöinen perspektiivi pelikieltojen kumoamiseksi on lähtökohtaisesti vähintäänkin haastava kun pelaaminen on ammattitasaista. Tästä syystä tarkasteluun ei ekstensiivisesti enää palata, mutta on se kuitenkin syytä esille tarkasteluun nostaa.

3.6.2 Kuluttajansuojan arviointia tuomioistuimessa

Kuluttajansuojan, e-urheilun kurinpidon ja oikeussuojan kannalta yksi kiinnostavimpia tapauksia suomalaisessa kontekstissa on suomalaista e-urheilijaa Elias ”Jamppi” Olkkosta koskeva tapaus huolimatta sen erityisominaisuuksista. Erityispiirteitä tapaukselle antaa se, että Olkkonen oli kielletyn menettelyn aikaan alaikäinen ja se, että asiaa käsiteltiin suomalaisissa oikeusasteissa. Olkkonen saattoi asiansa vireille 26.2.2020 Itä-Uudenmaan käräjäoikeudessa ja jatkokäsittelylupa tapauksessa puolestaan myönnettiin 4.2.2021, jonka seurauksena tapausta käsiteltiin myös Helsingin hovioikeudessa.¹⁰³

¹⁰³ Sekä Itä-Uudenmaan käräjäoikeuden että Helsingin hovioikeuden ratkaisutekstit tilattavissa Helsingin hovioikeudelta (diaarinumero S 20/2526, päätösnumero 1437).

Tapauksessa Olkkonen oli vuonna 2015 luonut ylimääräisen pelaajatilin CS:GO-peliin (pelaajatili 1) järjestettyään LAN-juhlat ystäviensä kesken.¹⁰⁴ Pelaajatilin avaaminen kyseisenä ajankohtana maksoi 15 euroa. Pelaajatilin luominen edellyttää Valven (pelinkehittäjä) käyttäjäehtojen hyväksymistä.¹⁰⁵ 14-vuotias Olkkonen oli samana iltana luovuttanut kyseisen ylimääräisen pelaajatilin myöskin alaikäiselle ystävälleen korvausta vastaan, jotta tämäkin oli voinut osallistua pelaamiseen, pelatessaan itse toisella pelaajatilillä (pelaajatili 2). Pelaajatilille 1 langetettiin vuoden 2015 marraskuussa Valve Anti-Cheat kielto, ns. ”VAC-kielto”. Luonteeltaan kielto on siis kappaleessa 1.2 kuvattu ban, eli elinikäinen pelikielto.¹⁰⁶ VAC-kielto esti sen langettamisajankohtana ja edelleen kanteen nostoaikana käyttäjän osallistumisen myös Major-turnauksiin aikaisemmin pysyvästi. Myöhemmin pelikiellon langettamisen jälkeen CS:GO:n ammattitasolla toimivat joukkueet olivat osoittaneet kiinnostuksensa Olkkosta kohtaan. Kiistatonta tapauksessa oli, ettei Olkkonen kyennyt osallistumaan Major-turnauksiin VAC-kiellon voimassaollessa. Tästä oli seurannut Olkkoselle ansionmenetyksiä, joista hän vaati pelinkehittäjältä vahingonkorvauksia. Seurauksena Olkkonen haastoi Valven Saksassa sijaitsevan tytäryhtiön Valve GmbH:n oikeuteen Itä-Uudenmaan käräjäoikeudessa.

Tapauksen kuvauksesta ilmenee jo kuluttajansuojaan vetoamisen ilmeinen ongelma – vahingonkorvausten hakeminen ansionmenetyksiin perustuen on ilmeisessä ristiriidassa kuluttaja-aseman kanssa. Kuluttajansuoja edellyttää, että transaktio tapahtuu kuluttajan ja liiketoimintaa harjoittavan tahon välillä. Vaikka argumentoinnin lähtökohta Olkkosen tapauksessa on jo lähtökohtaisesti siis suhteellisen ongelmallinen, tapaus ei jää kokonaan vaille relevanssia tämän tutkielman näkökulmasta.

Ammattilaiseksi nouseminen e-urheilun saralla vaatii kovaa työtä ja ahkeraa harjoittelua. Usein pelaajat nousevat ammattilaisiksi vasta pelattuaan harrastaja- ja kuluttajastatuksen alaisuudessa vuosia, pelaajan kykyjen kehittyessä kasuaalin pelaamisen aikana. Alue on

¹⁰⁴ LAN-konseptista on aiemmin lyhyesti keskusteltu kappaleessa 3.1. Kyseessä on siis tietokoneiden yhdistäminen lokaalilla verkolla, jotta kukin pelaaja voi lokaaliin verkkoon yhdistetyn tietokoneen välityksellä osallistumaan samaan peliin.

¹⁰⁵ Valven CS:GO:lle asettamat kirjoitushetkellä voimassaolevat erityiset käyttäjäehdot luettavissa: https://store.steampowered.com/join/pwlink_csgo/. (Vierailtu 20.9.2022).

¹⁰⁶ Yleensä pelinkehittäjän (tässä tapauksessa Valve) pelikiellot estävät peliin pääsyn kokonaan, mutta Valvella on käytössä järjestelmä, jossa pelikielto estää pelaamisen ammattilaisena, mutta pelajaa voi edelleen pelata julkisia pelejä ”alennetulla turvallisuustasolla”, käytännössä muita VAC-kieltoja syystä tai toisesta saaneita käyttäjiä vastaan. Pelaajakokemus usein näissä peleissä, joissa monet käyttävät edelleen erilaisia huijaukeinoja, on merkittävästi heikontunut.

kuluttajansuojan näkökulmasta haastava: mikäli pelaaja vasta ammattilaiseksi harjoittellessaan, kuitenkin olematta varsinainen ammattilainen saa pelikiellon, ei tällaista pelaajaa tulisi myöskään taannehtivasti arvioida ammattilaisena kuluttajan sijaan, vaikka arviointi tapahtuisi vasta myöhemmin pelaajan ryhdyttyä ammattilaiseksi. Selvää on, että käyttäjäehdot on hyväksytty pelaajan vielä ollessa amatööri, eli puhtaasti kuluttajana. Tällöin voitaisiin esittää argumentteja kuluttajansuojan näkökulmasta pelikiellon poistamiseksi, mutta tilanne ei kuluttajansuojan näkökulmasta ole suoraviivainen. On myös todettava, että tällainen asetelma on kuitenkin suhteellisen ainutlaatuinen, kurinpidon tapahtuessa jo ennen ammattiuraa, pelaajan silti kehittyessä ammattilaiseksi pelikiellosta huolimatta, sillä yleensä pelikiellot estävät peliin pääsyn kokonaan.¹⁰⁷ Mikäli kuitenkin pelaajan kuluttaja-asema pystytään todentamaan, tulevat EU:n kansalliset tuomioistuimet asioissa automaattisesti toimivaltaiseksi Euroopan parlamentin ja neuvoston asetuksen, ns. Bryssel I -asetuksen perusteella.¹⁰⁸

Tapauksessa arvioitiin kahta pääseikkaa: ensinnäkin Olkkosen asemaa kuluttajana ja toisekseen sopimussuhdetta Olkkosen ja Valven välillä. Valve kiisti näiden molempien seikkojen olemassaolon, eikä Olkkosella ollut Valven mukaan kuluttaja-asemaa, eikä hänen siten voitu katsoa olevan kuluttajansuojasäännöstenkään piirissä.

Olkkoson kuluttaja-asemaa koskevan väitteen kohdalla Helsingin hovioikeus katsoi Itä-Uudenmaan käräjäoikeuden tapaan, ettei Olkkosen toimintaa voida pitää muuna kuin ammattimaisena, sillä pelikiellon purkamisen pääasiallinen tarkoitus perustuu hänen estoonsa osallistua Major-turnauksiin. Näin ollen kyse on ammattimaisesta toiminnasta, eikä kuluttajansuojaa voitu soveltaa. Kantaa puoltaa myös EU:n tuomioistuimen aikaisempi oikeuskäytäntö, jonka pääasiallinen sääntö on, ettei Bryssel 1 -asetuksen kuluttajansuojaa koskevia säädöksiä voida soveltaa, vaikka toiminta olisi muuttunut vasta myöhempänä ajankohtana ei-ammattimaisesta ammattimaiseksi.¹⁰⁹ Olkkosen kohdalla oltiin juuri tässä tilanteessa, sillä vaatimukset kohdennettiin ammattilaistoiminnan estävän pelikiellon purkamiseen – pelaaminen oli muuttunut tosiasiallisesti ammattimaiseksi vasta pelikiellon asettamisen jälkeen.

¹⁰⁷ Valven ja tarkasteltavan tapauksen kohdalla ks. alaviite 105.

¹⁰⁸ Asetus (EU) N:o 1215/2012.

¹⁰⁹ Tapaukset Schrems (C-498/16), Milivojević (C-630/17) ja Petruchová (C-208/18). Schrems-tapauksen kohdalla ks. kohdat 29-32 ja 37-38, Milivojević kohta 89 ja Petruchová kohta 43.

Valven ja Olkkosen välisen sopimussuhteen kohdalla arviointi oli monimutkaista, sillä pelitilien luontihetkellä Valve GmbH:ta, joka perustettiin vuonna 2016, ei vielä ollut olemassa. Olkkonen argumentoi, että sopimussuhde oli olemassa hänen ja Valve GmbH:n välillä, sillä sopimusehdot mahdollistivat riidanratkaisun eurooppalaista vaihtoehtoista riidanratkaisumenettelyä (ODR) käyttäen.¹¹⁰ Sopimusehdosta johtuen juuri Valve GmbH pystyi käyttämään puhevaltaa Valven puolesta, mutta tämä seikka ei niin Itä-Uudenmaan käräjäoikeuden kuin Helsingin hovioikeudenkaan mielestä luonut minkäänlaista uutta sopimussuhdetta Olkkosen ja Valve GmbH:n välille tai muuttanut Valven ja Olkkosen välistä vanhaa, jo olemassaolevaa tilaussopimusta heidän välisekseen. Näin ollen sopimussuhteen katsottiin olevan Olkkosen ja Valven välinen.

Kuluttajansuojalähtöinen lähestymistapa on siis e-urheilun saralla kurinpitomenettelyn kohdalla haasteellinen, useastakin syystä. Näistä fundamentaalisin ja painavin lienee perusasetelma, jossa e-urheilija ei voi olla enää kuluttaja, mikäli toiminta on ammattimaista. Ratkaisu olisi voinut olla perustellusti erilainen, mikäli kyse olisi ollut puhtaasti kuluttajaulottuvuudesta, mutta tapauksessa näin ei ollut. Olkkonen argumentoi Valven sopimusehtoihin perustuvaa VAC-kieltoa suhteettoman rajuna ja voimakkaana kurinpitokeinona, huolimatta pelinkehittäjän autonomiasta säännellä omat palveluehtonsa. Mielenkiintoisena seikkana tapauksessa on myös se, ettei täyttä varmuutta saatu Olkkosen omasta osallisuudesta pelaajatilin 1 toimintaan, joka aikanaan johti tilille asetettuun VAC-kieltoon. Olkkonen kertoo myyneensä pelaajatilin ystävälleen, jonka hallinta-aikana VAC-kielto on asetettu. Tästä herää jatkokysymys kurinpidon tarkkuudesta: onko VAC- ja muut pelikiellot luonteeltaan pelaaja- vai tilikohtaisia? Mikäli ne ovat tilikohtaisia, on kiellot kierrettävissä uuden pelaajatilin luonnilla. Olkkonen oli kuitenkin luonut uuden pelaajatilin (pelaajatili 2), jolla hän itse on pelannut pelaajatilin 1 luovutushetkestä asti – siitä huolimatta hän ei ole kyennyt osallistumaan Major-turnauksiin. Kurinpito olisi erittäin tehotonta, mikäli se olisi kierrettävissä uuden pelaajatilin luomisella. Näyttäisi siltä, että kurinpito on Valven ja CS:GO:n kohdalla – ja kurinpidon tehottomuuteen perustuen muidenkin pelien kohdalla – pääsääntöisesti pelaajakohtaista. Olkkosen esittämään seikkaan siitä, ettei hän ole käyttänyt tiliä enää silloin, kun VAC-kielto on asetettu, on ylipäättään vedottu harvoin pelikielloja koskevassa käytännössä, oletettavasti todisteluvaikeuksista johtuen. Kuitenkin ammattimaisen pelaamisen ja jopa elinkeinovapauden käytännössä tuhoavien kurinpitoseuraamusten langettamisen, kuten Olkkosen kohdalla, tulisi niiden henkilösidonaisuudesta johtuen olla

¹¹⁰ ODR:n kotisivut löydettävissä osoitteesta: <http://odreurope.com>. (Vierailtu 23.9.2022).

ainakin tarkasti yksilöityjä. Väitetysti Olkkonen ei itse ole pelannut pelaajatilillä 1 VAC-kiellon aikaan. Suorana VAC-kiellon seurauksena hänen e-urheilumahdollisuutensa ovat kuitenkin olennaisesti rajoittuneet. Kurinpidon tarkkuus ei samalla tavalla ole perinteisessä urheilussa ongelmallista, sillä urheilijaa on käytännössä vaikeaa sekottaa toiseen.

Käräjä- ja hovioikeuden hylkäävien kanteiden jälkeen Olkkonen ei valittanut asiasta korkeimpaan oikeuteen, sillä tapaus Valve ehti oikeusprosessin aikana muuttaa omia käytänteitään VAC-kieltojen ja turnausten suhteen. E-urheilupiireissä Olkkosen tapaus on kansainvälisestikin ollut jo pitkään polttava puheenaihe, monien spekuloidessa tapauksen olleen viimeinen sysäys Valvelle muuttaa käytänteitään suhteessa e-urheiluun.¹¹¹ Nykyään VAC-kiellot, jotka ovat yli viisi vuotta vanhoja, eivät enää estä e-urheilijaa osallistumasta CS:GO:n suurimpiin kilpailutapahtumiin, mukaanlukien Major-turnaukset.¹¹² Tästä syystä Olkkosen pelikieltokin käytännössä poistui välittömästi käytänteiden muutosten seurauksena. Valven käytänteiden uudistus tapahtui huhtikuussa 2021, noin vuosi Olkkosen tapauksen vireillenostamisen jälkeen.¹¹³ Huomattavaa on kuitenkin, että viiden vuoden ”karenssiaika” on potentiaalisesti katastrofaalinen niin e-urheilu- kuin urheilu-urallekin ja näiden parissa ansion tienaamiselle pelien yleisesti ottaen lyhyen eliniän ja suhteellisten lyhyiden peliurien vuoksi.¹¹⁴ Myös CAS:n ratkaisukäytännössä on todettu, että ensimmäinen, 2 vuotta kestävä toimintakielto voi jopa olla kurinpitoseuraamuksena luonteeltaan ankarampi kuin toisesta rikkomuksesta määrättävä elinikäinen toimintakielto johtuen huipputasen urheilun urien pituudesta¹¹⁵.

¹¹¹ Ks. esim. *Orland* 2021.

¹¹² Valven virallinen artikkeli kurinpitokäytänteiden muutoksesta löydettävissä: <https://blog.counter-strike.net/index.php/2021/04/33750/>. (Vierailtu 23.9.2022).

¹¹³ *Ibid.*

¹¹⁴ E-urheilun parissa ongelma on kaksikantainen: ensinnäkin e-urheilulajien ei voida katsoa olevan lähellekään yhtä pysyviä kuin perinteisessä urheilussa. Esim. jääkiekko tai vaikkapa sulkapallo eivät todennäköisesti ole seurattuina urheilun muotoina ja urheilijoiden uravaihtoehtoina menossa mihinkään pitkiin aikoihin, joten pelikiellon päättymisen jälkeen urheilulajin pariin palaaminen on ainakin periaatteessa mahdollista. Toiseksi urien lyhytaikaisuuden ongelma, joka perinteisessäkin urheilussakin on läsnä esim. loukkaantumisien muodossa, kärjistyy usein refleksijä ja äärimmäisen nopeaa päätöksentekokykyä vaativissa e-urheilulajeissa pelaajien ikääntyessä ja kognition hidastuessa. E-urheilun parista eläköitymisen keski-ikä on arvioitu olevan n. 24-26 ikävuoden kohdalla. Ks. aiheesta lisää esim. *Newby* 2021.

¹¹⁵ CAS 2006/A/1025, kohta 81.

4 Kurinpito ja e-urheilu

4.1 Yleistä

E-urheilussa kurinpitovaltaa suhteessa pelaajiin pääasiallisesti käyttävät siis pelinkehittäjät (ensisijainen kurinpitovalta) ja ajoittain kolmannet osapuolet, kuten joukkueet ja muut kilpailunjärjestäjät kuin pelinkehittäjät (toissijainen kurinpitovalta). Ensisijaisen kurinpitovallan osalta on vielä huomattavaa, että se voi perustua joko pelinsisäisten sääntöjen rikkomiseen (EULA tai ToS -rikkomukset), pelinkehittäjän oman kilpailutoiminnan sääntöjen rikkomiseen tai mahdollisesti samanaikaisesti molempiin. Rikkomista seuraavan rangaistuksen tai muun sanktion mittaaminen usein riippuu siitä, kumman ensisijaisen kurinpitovallan alueella liikutaan. Toissijainen kurinpitovalta puolestaan voi perustua joko kilpailutoimintaa järjestävän kolmannen tahon tai joukkueen omaan sääntöjärjestelmään tai yhteisiin sääntöjärjestelmiin, joihin nämä tahot ovat itsensä sitoneet.¹¹⁶ Sinänsä tällaiset yhteenliittymät, joita ohjaa yhteinen sääntöjärjestelmä, eivät perinteisenkään urheilun kohdalla ole vieraita.¹¹⁷ E-urheilun kohdalla puhutaan kuitenkin jälleen tilanteesta, jossa e-urheilulajin omistavan pelinkehittäjän harjoittama ensisijainen kurinpitovalta on luonteeltaan dominoivaa suhteessa toissijaiseen kurinpitovaltaan – jos pelinkehittäjä on kohdistanut ankaran sanktion e-urheilijaan, ei kolmas osapuoli myöskään lähtökohtaisesti voi samaista e-urheilijaa omassa kilpailutoiminnassaan peluuttaa. Vastaavasti mikäli kolmas kilpailua järjestävä osapuoli on langettanut sisäisten sääntöjensä nojalla e-urheilijalle pelikiellon, ei lähtökohtaisesti pelaajan peluuttamiselle ole muissa kilpailussa estettä, etenkin jos kilpailu on pelinkehittäjän järjestämää.

Mikäli kolmannet tahot saavat lisensoinnin keinoin mahdollisuuden järjestää kilpailutoimintaa jossain määrin itsenäisesti pelinkehittäjästä, ovat sääntöharmonisaatiot esim. Esports Integrity Commissionin (jäljempänä ESIC)¹¹⁸ kautta ikäänkuin lisäkokonaisuus, joihin kilpailunjärjestäjä voi halutessaan sitoutua. Sitoutumisen ollessa vapaaehtoista kolmannen

¹¹⁶ Esimerkki sääntöjärjestelmästä e-urheilun saralla johon kolmannet osapuolet ovat sitoutuneet on ESIC:n integraatio-ohjelma, jonka sisältöön kuuluu mm. sääntöjä dopingin ja kurinpidon suhteen. Tällainen liikehdintä ei e-urheilun saralla kirjoittamishetkellä ole kuitenkaan ollut vielä kovin merkittävää tai laajalle levinnyttä, mutta lähestymistapa e-urheilun legitimisoinniseksi omaa runsaasti potentiaalia. ESIC:n säännöt ja siihen sitoutuneet osapuolet luettavissa: <https://esic.gg/>. (Vierailtu 4.10.2022).

¹¹⁷ Etenkin dopingkontrollia on perinteisessä urheilussa harmonisoitu WADA:n (World Anti-Doping Agency) kautta. WADA:n kotisivut luettavissa: <https://www.wada-ama.org/en>. (Vierailtu 4.10.2022).

¹¹⁸ ESIC:n osalta ks. alaviite 116. Usein sääntökokonaisuuksiin osallistuvat kolmannet osapuolet, kuten Dreamhack järjestävät saman tapahtuman aikana kilpailutoimintaa useassa eri e-urheilulajissa samanaikaisesti, joten sääntöjärjestelmä ESIC:n kohdalla on suhteellisen geneerinen, enimmäkseen fair playta tukeva, jota siihen sitoutuvat kilpailunjärjestäjät täydentävät lajikohtaisesti omilla säännöksillään.

kilpailutoimintaa järjestävän tahon on mahdollista punnita hyöty- ja haittasuhteita – kolmas osapuoli alistaa näet itsensä sääntökokonaisuuden alaiseksi ja täten sääntökokonaisuuden hallitsijan päätäntävällän alaisuuteen, ainakin jossain määrin. Kolmas taho joutuu lisäksi ottamaan huomioon omien sääntöjensä lisäksi sen, mitä sääntökokonaisuudessa sanellaan. Hyötypuolena kolmas taho voi suhteellisen tehokkaasti luopua itse kehittelemästä sääntöjään joillain osa-alueilla, jonka lisäksi ainakin näennäistä legitimizeettiä voidaan saavuttaa sitoutumalla sellaiseen sääntökokonaisuuteen, johon myös muut nimekkäät organisaatiot tai kilpailunjärjestäjät ovat sitoutuneet. Mikäli kolmas kilpailutoimintaa järjestävä taho päättää tällaiseen sääntökokonaisuuteen itsensä liittämällä, ei yksittäisen e-urheilijan kohdalla tilanne juurikaan muutu. Kolmas taho ei tällöin varsinaisesti luovu oikeudestaan määrittellä omia sääntöjään, vaan omaksuu osan niistä ulkoiselta taholta. E-urheilijan perspektiivistä tällainen sitoutuminen voi olla jopa toivottu, sillä parhaassa tapauksessa säännöt ovat pelaajalle jo ennestään tuttuja.

E-urheilussa pelikieltoja ja muita rangaistuksia annetaan monista syistä, eivätkä ne aina rajoitu suoraan pelinkehittäjän tekijänoikeussuojalla luotujen pelinsisäisten sääntöjen rikkomiseen, kuten jäljempänä osoitetaan. Perinteisessä urheilussa kurinpito on lähtökohtaisesti maantieteellisesti sidottua, mutta on myös tilanteita joissa kansalliset pelikiellot tulevat päteväksi toisessa valtiossa.¹¹⁹ Kansainvälisten lajiliittojen pelikiellot luonnollisesti koskevat kaikkia lajiliiton alaisuuteen kuuluvia sarjoja ja sarjatasoja. Pelinkehittäjän sanktio puolestaan on automaattisesti globaalilla mittakaavalla lamauttava, sillä sanktion seurauksena pelaaja ei kyseisen yksittäisen pelin tai pahimmassa tapauksessa pelinkehittäjän muihinkaan peleihin voi enää ainakaan kilpailumielessä osallistua. Kolmansien osapuolien pelikiellot puolestaan eivät ole luonteeltaan automaattisesti lamauttavia, mutta varianssia niiden vakavuuteen toki sisältyy. Esimerkiksi sääntökokonaisuuksiin sitoutuneiden organisaatioiden harjoittaessa kurinpitovaltaansa saattaa e-urheilijan pääsy estyä muihin samoja kokonaisuuksia kunnioittaviin kilpailuihin. Tämän lisäksi epäsuoraa vahinkoa pelaajalle saattaa aiheutua myös esim. mainehaitan tai uskottavuuden heikentymisen seurauksena, vaikkapa joukkueen etsinnän kontekstissa.

¹¹⁹ Esim. jääkiekon osalta Liigassa muissa valtioissa annetut kansalliset kurinpitoseuraamukset ovat ylläpidettävissä myös Liigan toiminnassa ja peleissä. Ks. <https://liiga.fi/fi/liiga/kurinpitosaannot> 15 §. (Vierailtu 10.10.2022).

Myös muut pelaamisella elantonsa tienaat tahot e-urheilijoiden lisäksi, kuten ns. ”streamaajat”¹²⁰ tai ”tubettajat”¹²¹ voivat joutua pelinkehittäjän tai kukin omilla tahoillaan alustojensa kurinpidon kohteiksi, potentiaalisesti romuttaen uran pelaamisen parissa.¹²² Tämän tutkielman keskittyessä e-urheilijoihin ja heitä koskevaan kurinpitoon jää kuitenkin näiden tahojen lähempi tarkastelu rajauksien ulkopuolelle. Luonteeltaan ja perspektiiviltään nämä tahot eroavat suhteellisen merkittävästi e-urheilijoista, sillä alustojen, kuten Twitch.tv:n tai Youtuben kurinpito muuttuu katastrofaalisemmaksi sisällöntuottajan (streamaajan tai tubettajan) perspektiivistä, kuin pelinkehittäjän. Tällaisia vivahteita voisi olla mielekästä tutkia erikseen esim. perusoikeuksien tai kilpailuoikeuden perspektiivistä.

4.2 E-urheilulle ominaiset sopimustyytit kurinpidon lähtöpisteinä

4.2.1 Kurinpidon kompetenssiketjutus e-urheilun kontekstissa

Perinteisessä urheilussa kurinpidon normatiivinen pohja on linkitetty vahvasti yhdistymisvapautteen ja yhdistymisautonomiaan, joidenka perusteella kurinpitoa on mahdollista tehokkaasti harjoittaa. Mikäli tällaista linkkiä ei urheilun ja lainsäädännön välillä olisi löydettävissä, olisi kurinpitokin lähtökohtaisesti tehotonta tai vähintäänkin tehottomampaa. Yhdistymisvapauden kautta lajiliitoille syntyy mahdollisuus kohdistaa toimia tai sanktioita urheiliijaan, jonka käytös ei urheilun kontekstissa ole hyväksyttävää. Autonomia ja lainsäädäntö ovat keskenään mielenkiintoisessa suhteessa, jossa kysymyksiä voidaan esittää niin siitä, millaisia rajoitteita lainsäätäjät voi autonomialle asettaa kuin siitä, asettaako autonomia itsessään rajoja lainsäätäjän toimintamahdollisuuksille.¹²³ Urheilijat vapaasta tahdostaan alistavat itsensä yhdistysautonomian varassa toimivan lajiliiton säännöille, joissa urheilemisesta kunkin lajin kohdalla tarkemmin määrätään. Näiden sääntöjen sisältö on yhdistyksen määrättävissä niin lainsäätäjistä kuin yksityisistä tahoista riippumatta, kunhan

¹²⁰ Streamereilla, usein twitch.tv:ssä streamaavilla on kuitenkin mahdollisuus siirtyä pelistä toiseen, mutta on myös paljon streamaajia, jotka ovat erikoistuneet tiettyyn peliin siinä määrin, että vaihtaminen voi olla vaikeaa tai mahdotonta, mikäli katsojakunta seuraa pelaajaa vain tietyn pelin takia.

¹²¹ Tubettajien tilanne on pitkälti sama kuin streamereiden: siirtymismahdollisuus on olemassa, mutta usein tubettajat keskittyvät vain tietyn pelin parissa sisällön luomiseen. Vaihtaminen toiseen peliin on pelikiellon kohdalleosuessa edelleen mahdollista, mutta katsojakunta ei välttämättä ole halukas uutta sisältöä seuraamaan.

¹²² Paras esimerkki streamerin huonokäytöksisyydestä seuranneesta pelikiellosta lienee kiinalaisen League of Legends pelaajan Li ”Vasilii” Wei Junin tilanne, jossa hän hermostui kesken pelilähetöksensä ja alkoi rikkomaan tavaroita huoneessaan pöytänsä kaatamisen lisäksi. Seurauksena Riot Games asetti Wei Junin pelikieltoon ja hänen joukkueensa Newbee purki heidän välisen sopimussuhteensa. Streamissa tapahtunut käytös esti tehokkaasti myös pelin jatkostreamaamisen pelinkehittäjälähtöisestä pelikiellosta johtuen. *Mickunas* 2017.

¹²³ *Halila* 2017, s. 15.

niillä ei muita lakeja rikota.¹²⁴ Kuvaus on yksinkertaistettu, mutta tosiseikaston havainnollistava. Tosiasiassa yhdistysautonomian ja urheilun suhde on kompleksi ja yhteenkietoutunut. Yleisesti ottaen tämä perinteisen urheilun järjestäytymistyyli on osoittautunut tehokkaaksi ja asianmukaiseksi tavaksi järjestää ja hallinnoida urheilua sekä urheilijoita.

E-urheilun kohdalla tilanne on kuitenkin erilainen, sillä kurinpitokompetenssi ei loppukädessä rakennu yhdistymisvapauden varaan tai sen kautta. Perinteisen urheilun yhdistymisautonomia näet juontaa juurensa perustuslaista (13 §).¹²⁵ Tarkemmin yhdistymisvapaudesta säädetään yhdistyslaissa (1989/503). Yhdistyslain 2 §:ssä määrätään sen soveltuvuudesta, jonka perusteella on selvää, ettei sillä tarkoiteta yhteisöä, jonka tarkoituksena on taloudellisen edun hankkiminen tai se laadultaan on muutoin pääasiassa taloudellinen. Pelinkehittäjät ovat käytännössä poikkeuksetta voittoa tavoittelevia ja taloudellisia luonteeltaan, joten ne eivät voi kuulua yhdistyslain ja täten sen autonomian suojan alaisuuteen. Lisäksi pelejä levitetään moderneilla videopelimarkkinoilla pääsääntöisesti virtuaalisesti eri alustojen kautta¹²⁶, synnyttäen jatko-ongelmia niiden levitysvaiheessa ja luoden ylimääräisen haittavaikutuksen tai vähintäänkin kiusallisen insentiivin mikäli pelinkehittäjä pyrkii olemaan voittoa tavoittelematon yhdistys tavanomaisen yrityksen sijaan.¹²⁷

Näin ollen pelinkehittäjän normipohja ja määräämisvalta kurinpidosta johtaa juurensa loppukädessä yrityksiä sääntelevästä lainsäädännöstä, eli Suomen kohdalla esim. osakeyhtiölaista (624/2006) tai vaikkapa laista avoimesta yhtiöstä ja kommandiittiyhtiöistä (1988/389), pelinkehittäjän yritysmuodosta riippuen. Pelinkehittäjän toiminta tapahtuu sitä sääntelevän yrityslainsäädännön puitteissa. Tekijänoikeuslaki puolestaan ulottuu pelinkehittäjän tuotokseen tekijänoikeuslain 40 b §:n perusteella, sekä pelinkehittäjän usein ollessa myös tuotoksen kustantaja ja julkaisija, osittain myös 7 §:n presumptiosäännöksen

¹²⁴ Halila 2006, s. 318-321.

¹²⁵ Halila 2017, s. 15.

¹²⁶ Tilasto: *Statista*: Distribution of computer and video game sales in the United States from 2009 to 2018, by delivery format. Tilaston mukaan pelejä myytiin vuonna 2009 virtuaalisessa formaatissa vain 20 % kaikista myydyistä peleistä, vastaavan luvun ollessa 83 % vuonna 2018. Vaikka statistiikka onkin vain Yhdysvaltojen markkinoilta, on se myös globaalissa mittakaavassa kovakantisten, fyysisten kopioiden ja puhtaasti virtuaalisten ”kopioiden” myyntisuhdetta ja sen muuttumista tehokkaasti kuvaava. Erinäinen mielenkiintoinen kysymys on, miten virtuaalisen kopion ja kovakantisen, fyysisen kopion ostaminen eroavat toisistaan omistussuhteita ja omistuksen siirtämistä määriteltäessä.

¹²⁷ Esim. Microsoft, Sony, Nintendo tai Valve eivät salli voittoa tavoittelemattomien pelinkehittäjien tai pelien levittämistä kukin omilla alustoillaan. *Campbell* 2018. Em. pelienlevitysalustat muodostavat massiivisen osan koko peliteollisuuden virtuaalisista alustoista.

nojalla.¹²⁸ Seurauksena pelinkehittäjä on vapaa määräämään tuotteensa lisensoinnista ja levittämistä haluamallaan tavalla, sekä määräämään ne palvelu- ja käyttöehdot (EULA ja ToS), joidenka puitteissa niin normaali pelaaja kuin e-urheilijakin on velvoitettu kurinpidon välttämiseksi toimimaan.

Edellä kuvattu on esimerkinomainen kompetenssiketjutus Suomen osalta, tosiasiallisesti peliteollisuuden ja pelinkehittäjien kentän ollessa maantieteellisesti ja seurauksena oikeudellisesti fragmentoitunut. Ongelma on kuitenkin suhteellisen universaalisti sama: pelien kuuluminen tekijänoikeuslainsäädäntöön tietokonekoodeja suojaavien tekijänoikeuspykälien jälkijatuksena¹²⁹ luo pelinkehittäjälle suhteellisen absoluuttisen valta-aseman suhteessa muihin e-urheilun osapuoliin määritellä EULA- ja ToS -ehtonsa, joiden puitteissa määrätyt kurinpitoseuraamukset ovat yksipuolisesti pelinkehittäjän harkinnassa. World Intellectual Property Organizationin (jäljempänä WIPO) tutkimuksen mukaan suurin osa oikeusjärjestelmistä luokittelee pelit joko ohjelmistoiksi, ns. komposiittitöiksi, jonka mukaan jokaista pelin eri osa-alueita tai elementtiä suojellaan erikseen tai kolmantena vaihtoehtona ja rajallisemmin audiovisuaalisiksi töiksi.¹³⁰ Peleihin lisäksi sisältyy usein myös ns. ”middleware” -ohjelmistoa, peliteollisuuden terminologiaa paremmin tunteville tutummin yleensä pelimoottoreiden muodossa, joita usein hyödynnetään sellaisenaan pelistä toiseen.¹³¹ Ongelmattomasti pelit eivät istu mihinkään edellä mainituista määritelmistä, eikä tekijänoikeuksiin vedoten kurinpidon kohdistaminen ammattinaan e-urheilua harjoittavaan henkilöön ainakaan ole tällaisen tekijänoikeudellisen suojan ydinalueella. Pelinkehittäjän vapaus määritellä EULA- ja ToS -ehtonsa kuitenkin tosiasiallisesti ulottaa kurinpitovallan nykymallissa tehokkaasti tekijänoikeuksien välityksellä niin pelaajiin kuin e-urheilijoihinkin. Argumentaatiota voidaan esittää sen puolesta, että liikuttaessa pois tekijänoikeuksien ydinalueelta tavanomaisen tulkinnan tulisi olla kuluttaja- ja pelaajamyönteistä¹³², jonka reunaehtoja hahmotellessa pelinkehittäjän absoluuttinen kurinpitovalta voisi olla myös haastettavissa.

¹²⁸ Presumptiosäännöksen osalta ks. lisää esim. *Haarmann* 2014.

¹²⁹ *Honkasalo* 2017.

¹³⁰ *Ramos* 2013.

¹³¹ Esim. Epic Games omistaa ”Unreal Engine” -pelimoottorin, jota hyödynnetään peliteollisuuden alalla laajalti. Unreal Enginen oma lisensointisopimus luo Epic Gamesille mahdollisuuden nauttia rojalteja niistä tuotoista, joihin Unreal Engine on suorassa yhteydessä. Rojalteen ulkopuolelle jäävät esim. pelinkehittäjän pelin ympärille luodun maailman fanituotteiden, kuten vaatetuksen tai juomapullojen tuotot. Unreal Enginen lisensointisopimus luettavissa kokonaan: <https://www.unrealengine.com/en-US/eula/unreal>. (Vierailtu 19.10.2022).

¹³² *Miroff* 2018, s. 218.

Kolmansien tahojen, kuten joukkueiden sekä kilpailunjärjestäjien ja e-urheilijoiden kurinpidollinen suhde on yksinkertaisempi, sillä turnauksiin osallistumisen ja joukkueessa pelaamisen edellytyksenä on normaalisti kolmannen tahon ja e-urheilijan välinen sopimus, jossa sopijaosapuolien valtasuhteet eivät ole samoissa määrin vääristyneitä kuin pelinkehittäjien ja e-urheilijoiden välillä. Joukkueen ja e-urheilijan väliset sopimukset muistuttavat pitkälti perinteisen urheilun pelaajasopimuksia, mutta usein joukkueen valta määrätä sopimusehdoista on perinteistä urheilua kattavampi.¹³³ E-urheilijaan voi samanaikaisesti siis vaikuttaa pelinkehittäjän ToS- ja EULA -sopimukset, pelinkehittäjän tai kolmannen tahon kilpailusopimus ja joukkueen ja pelaajan välinen sopimus, muiden mahdollisesti kilpailun perspektiivistä vapaaehtoisten sopimusten lisäksi.

4.2.2 Pelikieltojen perusteleminen

Mainitulla tavalla pelikieltoja annetaan e-urheilussa moninaisista syistä. Pelinkehittäjien näkökulmasta on hyödyllistä jättää käyttöehto- ja lisensointisopimukseen mahdollisimman paljon harkinta- ja liikkumavaraa – etenkin kurinpidon kontekstissa pelinkehittäjät harvoin määrittelevät tarkasti niistä toimista tai teoista, jotka johtavat pelaajan sanktioimiseen. Mikäli tällainen tarkkuus on mukaan sisällytetty, on käyttöehtoihin yleensä jätetty myös äärimmäisen tulkinnanvaraisia tai avoimia kohtia:

”Your online conduct and interaction with other Subscribers should be guided by common sense and basic etiquette ... Valve may restrict or terminate your Account or a particular Subscription for any conduct or activity that is illegal, constitutes a Cheat, or otherwise negatively affects the enjoyment of Steam by other Subscribers. You acknowledge that Valve is not required to provide you notice before terminating your Subscription(s) and/or Account.”¹³⁴

Katkelman ”Subscriber” viittaa käyttäjään, eli pelaajaan tai e-urheilijaan. Suurin osa pelinkehittäjistä sisällyttää omiin ToS-ehtoihinsa karkeasti samansisältöisiä kohtia:

”How can my account be suspended or terminated? ... We may terminate or suspend your account without notice to you if we reasonably determine, that: ... 2. doing so would be in the

¹³³ E-urheilijaa rajoitetaan yleisesti ottaen perinteistä urheilua ankarammin esim. sponsorointisopimusten osalta. Tuntimääräiset harjoitteluvaatimukset myös usein ovat e-urheilijan kohdalla suhteellisen kohtuuttomia, pahimmillaan 12-15 tuntia yhtäjaksoisia sessioita – yltäkylläinen harjoittelu on kuitenkin edellytettyä ja tarpeen mikäli e-urheilija tahtoo pysyä lajinsa huipulla. Yleisesti ottaen perinteisen urheilun kohdalla viimeistään fyysinen uupumus luonnostaan rajoittaa kohtuuttomia harjoittelumääriä. Ks. esim. *Holden – Edelman – Baker 2020*, s. 529.

¹³⁴ Katkelma Valve Corporationin alustan kautta pelattavien pelien universaaleista käyttöehdoista, joihin esim. e-urheilun kaksi jättiläistä CS:GO ja DotA lukeutuvat. Käyttöehdot kokonaisuudessaan luettavissa: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/. (Vierailtu 9.10.2022).

best interest of our community or the Riot Services or is required for upholding a third party's rights"¹³⁵

Sekä Valven (ensimmäinen katkelma) että Riot Gamesin (toinen katkelma) käyttöehtosopimukset sisältävät käytännössä täysin avoimet kohdat, joiden käyttäminen kurinpidon välineenä ja harkintavalta on yksin pelinkehittäjällä. Minkälainen sisältö on esimerkiksi kohdalla ”best interests of the Riot Service” tai ”negatively affects the enjoyment of Steam by other Subscribers”? Käytännössä syy voi olla mikä tahansa, jolla on edes jonkinlainen välillinen implikaatio käyttöehtosopimuksen rikkomisesta näiltä osin, eikä kummankaan pelinkehittäjän kohdalla pelikiellon langettamisesta tarvitse erikseen pelaajaa informoida etukäteen tai perusteluita juurikaan (ollenkaan) antaa. Urheiluoikeudessa on perinteisesti katsottu kuulemisperiaatteen olevan keskeinen urheilijan oikeus kurinpitomenettelyssä¹³⁶, pelinkehittäjien käytännössä puolestaan varatessaan itselleen mahdollisuuden olla kuulematta kurinpidon kohteena olevaa henkilöä.

Huomattavaa myös on, että käyttöehtosopimukset näyttäisivät kohdentavan kurinpidon molemmat osaltaan pelaajan tiliin, ei tilin takana olevaan pelaajaan itsessään. Totuus on käytännön tasolla usein erilainen, kuten luvussa 3.6.2. lyhyesti osoitettiin. Mikäli pelikielto on kohdennettu vain tiliin, on se helposti kierrettävissä tekemällä uusi tili, eli käytännössä tehoton. Mikäli se on kohdennettu yksittäiseen pelaajaan, on se käyttöehdoista poikkeava luonteeltaan, sillä esim. em. käyttäjäehdoissa pelikielto näytettäisi kohdistuvan tiliin. Tosiasiassa käyttöehtorikkomuksiin perustuvat pelikiellot ovat luonteeltaan kuitenkin molempia. Esimerkiksi Riot Gamesin League of Legendsillä on arvioitu olevan 117 miljoonaa aktiivista pelaajaa kuukausittain.¹³⁷ Suhteellisen kasvottoman pelaajakunnan tarkka kurinpidollinen kontrollointi sen massiivisen määrän vuoksi on käytännön tasolla äärimmäisen vaikeaa, periaatteessa mahdotonta. Tätä ongelmaa kärjittää myös VPN-tekniikan (Virtual Private Network) yleistyminen.¹³⁸ Käytännön tasolla pelaajien henkilöön kohdistuvan pelikiellon valvominen on äärimmäisen vaivalloista mikäli pelaajalla on VPN

¹³⁵ Katkelma Riot Gamesin käyttöehtosopimuksesta. Lista on viisikohtainen, mutta 2. kohtaa lukuunottamatta muut kohdat ovat ”kohtuullisia”, tai ainakin suhteellisen tarkkarajaisia ja jossain määrin perusteltuja Riot Gamesin näkökulmasta pelinkehittäjänä. Riot Gamesin ToS-ehdot kokonaisuudessaan luettavissa: <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service#id.dk3i829b73n1>. (Vierailtu 21.10.2022).

¹³⁶ Ks. esim. *Halila – Tarasti* 2017, s. 255-258 tai *Ojala* 2015 s. 167-199.

¹³⁷ *Esguerra* 2022.

¹³⁸ VPN:t ovat yleistyneet huomattavasti kuluttajien keskuudessa lähivuosina. Niiden tarkoitus on suojella käyttäjän yksityisyyttä, esim. piilottamalla heidän sijaintinsa ja IP-osoitteensa siltä verkkosivulta (tai peliltä/pelinkehittäjältä), jolla internetin käyttäjä haluaa vieraila. Useimmissa VPN:ssä käyttäjä voi näyttää sijaintinsa olevan mikä maa tahansa, VPN:n tarjoajan omien rajoitusten sisällä, mutta esim. suomalainen selaaja voi näyttää sijaintinsa olevan lähtöisin vaikkapa Tanskasta. VPN:stä lisää ks. esimerkiksi: <https://us.norton.com/blog/privacy/what-is-a-vpn>.

aktiivisena – jos näin on, pelaajan on täysin mahdollista, jopa helppoa kiertää tai väistellä pelikieltoa, eikä se periaatteessa ole käytännön tasolla enää henkilöön kohdistunut. Tilanne kuitenkin muuttuu, kun pelaaja saavuttaa jonkinasteisen julkisuuden tai ammattilaisen aseman, jolloin pelikiellon ylläpitokin muuttuu tarkaksi ja puhtaasti henkilöön kohdistuvaksi tilin sijaan, muuttuen helpommin kontrolloitavaksi.¹³⁹

4.3 Yleisimmät kurinpitoon johtavat menettelytavat

4.3.1 Ensin

E-urheilun kurinpito perustuu pitkälti dopingin estämiseen, joskin dopingmuodot luonteeltaan ovat sekä perinteisestä urheilusta tuttua että e-urheilulle ominaista. Perinteisessä urheilussa yksi merkittävimpiä vaatimuksia fair playn toteutumiselle on huolehtia siitä, etteivät urheilijat käytä dopingia. Sama pätee myös e-urheiluun, sillä kilpailun menettäessä kilpailullisen integriteettinsä menettää se myös tarkoituksensa. Tarkin kiintopiste dopingin saralta perinteisen urheilun ja e-urheilun välillä onkin perinteinen doping, mekaanisen dopingin ollessa e-urheilulle ainakin toistaiseksi uniikki. Erottelua mekaanisen- ja perinteisen dopingin välillä käytetään tässä tutkielmassa selkeyden vuoksi, mutta perinteisellä dopingilla viitataan nimenomaan kiellettyjen substanssien nauttimiseen urheilu- tai pelisuorituksen parantamiseksi, ja mekaanisella dopingilla puolestaan erilaisiin ylimääräisiin ohjelmistoihin, jotka helpottavat tai avustavat radikaalisti e-urheilijan suoritusta. Kumpikin dopingin muoto on kuitenkin periaatteen tasolla ja etenkin fair playn perspektiivistä perinteisen urheilun dopingiin ja siitä seuraavaan kilpailun vahingoittumiseen vertautuvaa.

¹³⁹ Tyler1 lienee paras esimerkki ammattinaan League of Legendsiä pelaavasta pelaajasta, joka asetettiin League of Legendsille tavanomaisista syistä (äärimmäisen huono/epäurheilijamainen käytös) pelikieltoon. Samaan, Tyler1:tä koskevaan pelikiellon argumentaatiopohjaan perustuen pelikieltoja League of Legendsissä annetaan runsaasti, mutta Tyler1:n saavuttaessa julkisuutta streamaamalla Riot Games lausui asettavansa kaikki Tyler1:n niin olemassaolevat kuin tulevatkin pelaajatilit pelikieltoihin heti ne havaittuaan. Mikäli pelaaja ei vastaavaa julkisuutta saavuttaisi, tällainen menettely olisi käytännössä mahdotonta, etenkin mikäli pelaaja hyödyntää VPN:ää. Katkelma Riot Gamesilta koskien Tyler1:stä kuului: "... we will not allow Tyler1 to hold a League of Legends account, indefinitely. Any account definitively used by him will be banned immediately upon identification." Alkuperäinen Riot Gamesin lausunto ei kirjoittamishetkellä ole enää saatavilla, mutta ks. esim. *Jacobs* 2016. Myöhemmin Riot Games poisti Tyler1:stä koskevan pelikiellon. Pelikiellon poistaminen oli puhtaasti pelinkehittäjälähtöinen ratkaisu ja Riot Games olisi voinutkin pelikieltoa ylläpitää parhaaksi näkemänsä ajan, halutessaan loputtomasti.

4.3.2 Perinteinen doping

E-urheilussakin perinteinen doping on olemassa oleva tekijä, johon kuitenkin on reagoitu suhteellisen hitaasti. Ensimmäinen laajamittainen dopingtapaus e-urheilun tiimoilta tuli esille vuonna 2015, kun CS:GO:ta pelaava Kory ”Semphis” Friesen myönsi käyttäneensä joukkueensa kanssa lääkkeitä muuhun tarkoitukseen kuin jonkin terveydentilan hoitamiseen.¹⁴⁰ Doping on kuitenkin e-urheilun kontekstissa perinteisestä urheilusta eroavaa siinä mielessä, ettei sitä hyödyntäen pyritä raa’an fyysisen suorituskyvyn parantamiseen, vaan ymmärrettävästi pikemminkin keskittymiskyvyn tai vastaavan kognition terävöittämiseen. Etenkin amfetamiinipohjaiset stimulantit mm. Adderallin tai Ritalinin muodossa ovat e-urheilun parissa suosittuja suorituskykyä parantavia substansseja.¹⁴¹ E-urheilulle analogisimmassa perinteisen urheilun lajissa shakissa on suoritettu psykologista tutkimusta erinäisten stimulanttien vaikutuksista.¹⁴² Tutkimustuloksista selvisi selkeä korrelaatio klassista shakkia koskevan suorituskyvyn ja kognitiota terävöittävien substanssien, kuten Adderalin ja Ritalinin välillä.¹⁴³ WADA onkin tunnistanut nämä substanssit shakin kontekstissa dopingiksi ja täten kieltänyt ne.¹⁴⁴

Kysymyksenalaiseksi voi tietysti asettaa myös sen, onko perinteinen doping e-urheilussa kiellettyä ja voidaanko sitä edes kutsua dopingiksi, jos siihen ei säännöin puututa? Mikäli aineilla ei olisi e-urheilussa suorituskykyä parantavaa vaikutusta, ei niitä käytettäisi kuin legitiimien lääketieteellisesti havaittujen vaivojen tavanomaiseen hoitoon – näin ei kuitenkaan näyttäisi olevan, sillä aiemmin mainitulla tavalla pelaajat joukkueineen ovat myöntäneet käyttäneensä ylimääräisiä aineita. Näyttäisikin siltä, ettei tällaisten suorituskykyä parantavien aineiden käyttämiseen jää mitään muuta tarkoituspäätä, kuin pelituloksen tai -tehokkuuden parantaminen. Jos puolestaan jollain aineella tai lääkkeellä on mahdollista saavuttaa etulyöntiasemaa suhteessa kilpailijoihin, joutuvat seurauksena kilpailun integriteetti, fair playn periaatteet ja koko kilpailemisen mielekkyys seuraavana tulilinjalle. WADA:n linjaus samaisten, e-urheilussa käytettyjen substanssien kieltämisestä shakin parissa onkin hälyttävää e-urheilun kannalta. Periaatteessa kaikki käytös, jota ei säännöin rajoiteta, on ainakin hiljaisesti hyväksyttyä.

¹⁴⁰ *Tach* 2015.

¹⁴¹ *Boxer* 2020.

¹⁴² Psykologiassa käytetään vapaasti suomennettuna termiä ”farmaseuttinen kognitiivinen kohentelu” (eng. (psycho)pharmalogical cognitive enhancement). *Franke* ym. 2017, s. 248-260.

¹⁴³ *Ibid.*

¹⁴⁴ Ks. WADA:n täysi lista kielletyistä aineista: <https://www.wada-ama.org/en/resources/world-anti-doping-program/prohibited-list>. (Vierailtu 22.9.2022).

Selvää on, että varsinkin Adderall on pelienvälinen, laajalle levinnyt ja ainakin fair playn perspektiivistä suhteellisen kriittinen ongelma, jota ei toistaiseksi ole saatu kunnolla kuriin.¹⁴⁵ Yritystään perinteisen dopingin kontrolloimiseksi ei e-urheilussa liiaksi ole ollut kilpailunjärjestäjien toimesta, niin pelinkehittäjiltä kuin kolmansilta tahoiltaakaan. ESL oli vuonna 2015 ensimmäisten joukossa puuttumassa perinteiseen dopingiin sitoutumalla WADA:n dopingia koskevaan säännöstöön, mutta kolmantena tahona (ja pelinkehittäjän pysyessä passiivisena dopingia todistetustikin käyttäneiden pelaajien kohdalla) langetetut pelikiellot koskivat vain ESL:n alaisuudessa tapahtuvaa ammattitason e-urheilua.¹⁴⁶ ESIC on ensimmäinen konkreettinen askel perinteisen dopingin laajamittaiselle torjumiselle e-urheilussa, mutta etenkin pelinkehittäjävetoinen kilpailunjärjestäminen on pitkälti päättänyt jättäytyä sitoutumatta ESIC:n lisäsääntökokonaisuuteen.¹⁴⁷ Muutoin dopingkontrolli on yksittäisen kilpailua järjestävän osapuolen (pelinkehittäjän tai kolmannen tahon) harkintavallassa. Lähtökohtaisesti turnaussäännöissä on suhtauduttu välinpitämättömästi perinteiseen dopingiin, sillä esimerkiksi e-urheilun yhden keulalajin League of Legendsin LCS:n vuoden 2022 virallisissa kilpailusäännöissä ei ole suoraa mainintaa kielletyistä substansseista, muutoin kuin spekulatiivisesti, heikolla tavalla implikoidusti ja välillisesti.¹⁴⁸

Pelinkehittäjien sitoutuminen ESIC:in ainakin perinteisen dopingkontrollin osalta olisikin e-urheilulle äärimmäisen toivottava kehityssuunta, ainakin huomattavasti nykyistä tilaa parempi. Täytyy ottaa huomioon, että pelinkehittäjän sitoutuessa kolmannen tahon kuten ESIC:n sääntökokonaisuuteen syntyy myös e-urheilijan näkökulmasta ankaramman sanktion uhka, jolla puolestaan ainakin oletettavasti olisi myös vahvempi preventiivinen vaikutus vääränlaisen tai vähintäänkin epätoivotun käytöksen torjumiseksi. Perinteisen urheilun kohdalla on ilmeistä, että anti-doping säännöstoilla on niin yleis- kuin erityisestävää vaikutusta, kun sanktiot ovat tuntuvia ja kiinnijäämisriski on realistinen.¹⁴⁹ Lisäksi sitoutumisella olisi

¹⁴⁵ Hamstead 2020.

¹⁴⁶ Bhargava 2019. Dopingiin puuttuminen ESL:n toimesta tapahtui kappaleen alussa esitetyn CS:GO:n tapauksen esiintulon suorana seurauksena.

¹⁴⁷ ESIC:n sitoutuneisiin tahoisiin ei kirjoittamishetkellä kuulu pelinkehittäjiä, ainostaan erikokoisia, mutta myös merkittäviä turnauksenjärjestäjiä. Lista kaikista ESIC:n sitoutuneista tahoista luettavissa: <https://esic.gg/members/>. (Vierailtu 19.9.2022).

¹⁴⁸ Vuoden 2022 LCS-säännöissä on maininta ”kilpailullisen integriteetin” säilyttämisestä, jonka mukaan: ”joukkueiden oletetaan pelaavan parhaalla mahdollisella tavalla joka pelissä ja välttämään käytöstä joka ei ole hyvän urheiluhengen, rehellisyyden tai fair playn mukaista”. Periaatteessa kohdalla voitaisiin perustella epäurheilijamaisen käytöksen tai fair playn kautta suoritusta parantaviin substansseihin puuttuminen, mutta toistaiseksi asiaan ei olla puututtu.

¹⁴⁹ Esim. WADA:n dopingtestaaminen on säännönmukaista ja sanktiot urheilun kontekstissa suhteellisen ankaria (lyhyehköin toimintakielto voi olla urheilijan uralle katastrofaalinen). Aiheesta lisää esim. Aine 2012.

saavutettavissa myös ainakin osittaista harmonisaatiota niin sanktioiden mittaamiseen kuin syntymiskynnyksiinkin. Nykyään kussakin yksittäistapauksessa kilpailunjärjestäjä on loppukädessä se taho, jonka tulisi puuttua dopingiin kilpailun osallistumissopimuksella. Lienee selvää, ettei yli-inhimillisen tai ainakin merkittävästi paremman suorituskyvyn hankkiminen joitain substansseja käyttäen jotka eivät tavanomaisesti ole saatavilla¹⁵⁰ voi olla fair playn perspektiivistä perusteltua yleisesti hyväksytty toimintatapa.

4.3.3 Mekaaninen doping

E-urheilulle ominainen, painavampi ja jo varhain havaittu ongelma on ns. ”e-doping” tai ”mekaaninen doping”.¹⁵¹ Mekaanisella dopingilla tarkoitetaan e-urheiluun kuulumattomia tietokoneohjelmistoja, jotka esim. avustavat pelaajaa ampumapeleissä tähtäämään, syöttävät heidän ruuduilleen ylimääräistä, suuren edun antavaa dataa kuten vastustajan pelaajien sijaintitietoja tai muutoin vaarantavat epäasiallisesti kilpailun integriteettiä. Perinteisen urheilun kontekstissa voitaisiin aiemmin kuvatulla tavalla puhua kiellettyjen pelivälineiden käytöstä, mutta käytännössä mekaaninen doping on yleensä luonteeltaan huomattavasti suuremman edun antavaa. Toki huippu-urheilussakin hiuksenhienot edut esim. varusteissa voivat johtaa toivottuun lopputulokseen, mutta lähtökohtaisesti ongelma ei ole yhtä suuri. Tämän lisäksi kielletyt urheiluvarusteet ovat helpommin silmämääräisesti havaittavissa. E-urheilussa kuitenkin esim. karsinnat suuriin turnauksiin tapahtuvat pääasiallisesti ”etänä” (pelaajat ja joukkueet ovat kukin sijoittuneet miten haluavat), joten silmämääräinen arviointi ei edes käytännössä ole välttämättä kilpailutilanteessa mahdollista. Vaikka perinteinenkin doping luo pelaajalle yleisesti ottaen etulyöntiaseman, on mekaaninen doping verraten dominoivaa ja yleisesti ottaen painavampi ongelma.

Mekaaniseen dopingiin, toisin kuin perinteiseen, on kuitenkin reagoitu jo varhain. Esitetyllä tavalla mekaaninen doping vaihtelee yksityiskohdiltaan rajusti kunkin pelin välillä, sillä esim. ampumapeleille ominainen automaattinen tähtäys mekaanisen dopingin keinona ei sellaisenaan sovi esim. strategiapeleihin. Mekaanisen dopingin estäminen on pääasiallisesti pelinkehittäjälähtöistä kunkin yksittäisen pelin kohdalla:

¹⁵⁰ Mm. adderall ja ritalin ovat reseptilääkkeitä, eivätkä ne täten lähtökohtaisesti ole saatavilla muutoin kuin niillä hoidettavien lääketieteellisten diagnoosien vuoksi.

¹⁵¹ Bhargava 2019.

”Steam and the Content and Services may include functionality designed to identify software or hardware processes or functionality that may give a player an unfair competitive advantage when playing multiplayer versions of any Content and Services or modifications of Content and Services ("Cheats"). You agree that you will not create Cheats or assist third parties in any way to create or use Cheats. You agree that you will not directly or indirectly disable, circumvent, or otherwise interfere with the operation of software designed to prevent or report the use of Cheats ... Valve may restrict or terminate your Account or a particular Subscription for any conduct or activity that is illegal, constitutes a Cheat, or otherwise negatively affects the enjoyment of Steam by other Subscribers. You acknowledge that Valve is not required to provide you notice before terminating your Subscription(s) and/or Account.”¹⁵²

Edellä esitetty katkelma on Valven versio mekaanisen dopingin estämisestä, joka koskee sellaisenaan jokaista pelaajaa, riippumatta ammattilaisstatuksesta. League of Legendsin huipputason kilpailun LCS:n vuoden 2022 sääntökirjaan on puolestaan kirjattu:

”All Player-owned or Team-owned equipment must be submitted to League Officials in advance for approval ... Players are prohibited from installing their own programs and must use only the programs provided by the League. This includes the warm-up area computers. If a Player wishes to install a program onto the warm-up area computers, they must first ask a League Official. ... It is prohibited to connect non-essential equipment, such as cell phones, flash drives or MP3 players, to League computers, for any reason.”¹⁵³

LCS:n säännöt eivät pelkästään kiellä softwarea (ohjelmistoja), mutta myös hardwarea (fyysiset oheislaitteet, kuten hiiret ja näppäimistöt). Perinteisesti e-urheilussa on hyväksytty pelaajien tuomat omat oheislaitteet, sillä harjoittelu tapahtuu pelaajien keskuudessa tarkoin määritellyin pelinsisäisin asetuksin, jotka olisi perusteltua saada replikoitua sellaisenaan kilpailutilanteessa. Lähivuosina kuitenkin on herätty myös oheislaitteisiin sisäänrakennettuihin tekoäly- ja koneoppimiskomponentteihin, jotka mahdollistavat samoissa määrin mekaanisen dopingin kuin perinteisemmät, puhtaasti ohjelmistopohjaiset mekaanisen dopingin keinot.¹⁵⁴ Kyse on siis tilanteesta, jossa e-urheilija tuo kilpailupaikalle esim. oman hiirensä, johon on lisätty kilpailuun kuulumatonta lisäohjelmistoa, kuten tekoälyapua tähtäämiseen. Vastaavan ongelman havaitseminen on kuitenkin internetin yli käytävässä kilpailussa huomattavasti vaikeampaa, käytännössä puhtaasti pelinkehittäjän ja/tai kolmannen tahon huijauksien estometodien varassa.

¹⁵² Katkelma Valven pelien käyttöehtosopimuksesta; useimpia Valven pelejä kontrolloidaan vielä erikseen mekaanisen dopingin osalta. Ks. Valven käyttöehtosopimuksen 4. kohta, saatavilla: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/. (Vierailtu 27.9.2022).

¹⁵³ League of Legendsin LCS:ää koskeva sääntökirja, s. 14 (katkelmat kohdista 6.5 ja 6.5.3.). 2022 LCS-kauden säännöt ja katkelma luettavissa: <https://lolsports.com/article/2021-lcs-rule-set-and-penalty-index/bltd4266fc4777c19a9>. (Vierailtu 23.10.2022).

¹⁵⁴ Ks. esim. *ESEA* 2018. ESEA oli ensimmäisten joukossa puuttumassa mekaaniseen dopingiin oheislaitteistojen osalta omalla alustallaan.

E-urheilijaan voi siis pahimmassa tapauksessa kohdistua kolminkertainen kurinpitösäännöstö mekaanisen dopingin osalta: pelinkehittäjän yleisiin palveluehtosopimuksiin perustuva (EULA/TOS), pelille yksityiskohtainen säännöstö (kuten CS:GO:n spesifi käyttöehtosopimus) ja yksittäisen turnaus- tai kilpailutapahtuman säännöstö. Sinänsä rehdille pelaajalle ei todennäköisesti epäselkeyttä pääse syntymään, jos tämä toimii kilpailutilanteessa vilpittömässä mielessä, eikä kilpailussa pyritä etulyöntiasemaa perusteettomasti hakemaan. Mikäli kuitenkin pelaaja mekaaniseen dopingiin tällaisessa ympäristössä syyllistyy, voidaan häneen ulottaa kurinpitoa pelisääntöjen rikkomiseen perustuen kolmesta pisteestä – esimerkiksi 1: pelinkehittäjä voi sanktioida pelaajan kaikista omista peleistään pelikieltoon (kuitenkin mahdollistaen amatööripelaamisen muiden kuin sen pelin kohdalla, jossa huijaaminen tapahtui), 2: elinikäiseen pelikieltoon sen pelin kohdalla, jossa huijaaminen tapahtui ja 3. turnauksen- tai kilpailunjärjestäjä voi estää pelaajaa osallistumasta omaan kilpailutoimintaansa ja seurauksena muiden kilpailunjärjestäjään sidoksissa olevien tahojen kilpailutoimintaan. Näiden lisäksi pelaajan kuulussa joukkueeseen on myös joukkueen mahdollista ulottaa kurinpidollisia toimenpiteitä pelaajaan, yleensä ilman työsuhteen tuomaa turvaa.

4.3.4 Muita kurinpitoon johtavia toimintatapoja

Etenkin pelinkehittäjälähtöinen ensisijainen kurinpito usein pohjataan EULA ja ToS-sopimukseen. Aiemmin esiintuodulla tavalla em. sopimusten ehtoihin jätetään runsaasti liikkumis- ja soveltamisvaraa, jolloin kurinpito muihin menettelytapoihin kuin dopingin muotoihin perustuen on myös mahdollista. Esimerkiksi aiemmin esiinostettu katkelma Valven sääntelemistä ehdoista kuului ”... otherwise negatively affects the enjoyment of Steam by other Subscribers”¹⁵⁵ – periaatteessa kohta voi sisältää suhteellisen perustellusti minkälaisen toiminnan tai käytöksen tahansa, jonka Valve katsoo vaikuttavan negatiivisesti muiden palvelunkäyttäjien kokemukseen. Käytännössä kaikkien aiemmin esiinostettujen pelinkehittäjien käyttöehtosopimukset sisältävät vastaavia, suhteellisen mielivaltaisen kurinpidon ainakin mahdollistavia kohtia. Tietyllä tapaa liikkumavara on pelinkehittäjän kannalta perusteltua, sillä kuten muillakin urheilun ja elämän osa-alueilla, kaikkea kiellettyä toimintaa on yksinkertaisesti suhteellisen mahdotonta yksilöidä ongelmitta. On myös

¹⁵⁵ Käyttöehdot kokonaan luettavissa: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/. (Vierailtu 9.10.2022).

huomattava, että pelinkehittäjät ovat luonteeltaan teknologia- ja viihdeyrityksiä, joilla harvoin on tietotaitoa muunlaisesta osaamisesta, kuten toimivien ja reilujen kurinpitosääntöjen laatimisesta. Pelinkehittäjän perspektiivistä onkin järkevämpää mahdollistaa laajamittainen kurinpito yksilöimättä niitä toimia (pl. mekaaninen doping, johon yleisesti ottaen puututaan tarkasti ja kattavasti) jotka kurinpitoon johtavat. Näistä syistä ne sopimuskohdat, joihin kurinpito pelinkehittäjän puolelta pohjataan, ovat lähtökohtaisesti paikoittain avoimia ja tulkinnanvaraisia.

Yksittäisen kilpailun osallistumissopimukseen kuuluu myös vastaavia elementtejä. Pelinkehittäjä ei kuitenkaan tarvitse kaksinkertaista kurinpitomekanismia, sillä osallistumissopimuksen ulkopuolellakin se voi harjoittaa kurinpitoa EULA- ja ToS-sopimuksien välityksellä. Turnaus- ja kilpailupelaaminenkin näet tapahtuu niiden EULA- ja ToS-ehtojen puitteissa, jotka pelaaja on hyväksynyt aloitettuaan pelinkehittäjän tarjoaman pelin pelaamisen. Kolmansien osapuolien järjestämään kilpailutoimintaan puolestaan sisältyy usein tarkkarajaisempia kieltoja toissijaisen kurinpitovallan osalta.¹⁵⁶

Avoimuudesta johtuen pelinkehittäjän langettamat pelikiellot voivat potentiaalisesti seurata mistä tahansa negatiiviseksi nähtävästä käytöksestä, mutta esimerkiksi poliittiset kannanotot kilpailutapahtuman aikana¹⁵⁷, sopupeli¹⁵⁸, ns. ”boostaaminen”¹⁵⁹, rasismi¹⁶⁰ ja muu epäasiallinen kommunikointi pelitilanteessa¹⁶¹ ovat olleet kurinpitoon johtavia menettelytapoja.

¹⁵⁶ Ks. esim. kirjoittamishetkellä seuraavan suuren CS:GO-turnauksen koko sääntökirja: <https://pro.eslgaming.com/tour/2022/10/replacement-rules-intel-extreme-masters-rio-2022/>. Sääntökirjassa ei lähtökohtaisesti näytä olevan läheskään yhtä avoimia kohtia kuin pelinkehittäjien käyttöehdoissa. Suurimmat avoimuudet ovat nimenomaan e-urheilun integriteetin varmistamisen ympärillä, johon sisältyy kohtia kuten ”be honest, be committed, play fair” (s. 20), jotka sisältävät aina omanlaisensa sisäänrakennetun avoimuuden. On kuitenkin selvää, ettei kilpailunjärjestäjä voi tällaisen kohdan perusteella mielivaltaista kurinpitoa uskottavasti harjoittaa. (Vierailtu 7.11.2022).

¹⁵⁷ Ks. Blizzardin virallinen artikkeli Blitzchungille asetetusta pelikiellosta poliittisen mielenilmaisun johdosta, saatavilla: <https://hearthstone.blizzard.com/en-us/news/23179289>. (Vierailtu 1.11.2022).

¹⁵⁸ Sopupelien historiasta ja seuranneista sanktioista e-urheilun tiimoilta ks. esim. *Whiteman* 2016.

¹⁵⁹ *Matulef* 2015. Boostaamisella tarkoitetaan yleensä tilannetta, jossa joko a) pelaaja (#1) pelaa toisen pelaajan (#2) tilillä, ikään kuin esiintyen itse pelaajana #2 tai b) osallistuu sellaiseen kilpailun karsintatoimintaan, johon joukkueen kvalifioituttua ei ”boostaajan” ole tarkoitus ollut missään vaiheessa loppukädessä osallistua – ainoastaan auttaa joukkuetta selviämään karsinnoista, jonka jälkeen joukkue täyttää boostaajan paikan omalla pelaajallaan.

¹⁶⁰ *Makuch* 2013.

¹⁶¹ *Ibid.*

5 E-urheilijan uniikki oikeusasema perinteisen urheiluoikeuden näkökulmasta

5.1 Elinikäinen toiminta- ja pelikielto

5.1.1 Toiminta- ja pelikiellot sekä yksilön oikeusasema

Ankarin mahdollinen kurinpidollinen seuraamus niin perinteisessä urheilussa kuin e-urheilussakin on pysyvä toiminta- tai pelikielto. Suomen perinteisessä urheilussa toimintakielto on määritelty Suomen urheilun eettisen keskuksen (SUEK) antidopingsäännöstössä. Säännösten mukaisesti urheilun toimintakieltoon sanktioitu henkilö ei saa toimintakiellon aikana osallistua missään ominaisuudessa mihinkään kilpailuun tai toimintaan, jonka piirissä toimintakielto on voimassa.¹⁶² Vastaava kielto ilmenee myös WADA:n anti-doping säännöstöstä, jonka mukaan löyhästi suomennettuna ”urheilija tai muu toimintakieltoon määrätty henkilö ei voi missään määrin osallistua mihinkään allekirjoittajatahojen urheilutoimintaan, muutoin kuin anti-doping koulutukseen tai vieroitusohjelmiin”.¹⁶³ Sisältö on käytännössä molempien säännösten kohdalla harmonisaatioista johtuen sama. Rajoitus osallistua muuhunkaan urheiluun liitännäiseen toimintaan kuin urheiluun itsessään on luonteeltaan kattava, sillä esimerkiksi huipputasolla pelaava jääkiekon maalivahti olisi todennäköisesti täysin kykeneväinen valmentamaan muita maalivahteja, käytännössä sarjatasosta riippumatta.

Toiminta- ja pelikiellot ovatkin luonteeltaan sanktiokeinoina äärimmäisiä, ja niillä on niin perinteisen urheilun kuin e-urheilunkin kontekstissa musertava vaikutus elannon tienämiseen valitun lajin parissa, vaikka ne eivät edes olisi elinikäisiä. Vastakkainasettelussa ovat aidon kilpailun integriteetti ja fair play vastaan yksilön perusoikeusalueelle tunkeutuva sanktio, etenkin elinkeinovapauden perspektiivistä. On selvää, suojelun tarpeessa ovat niin urheilun ylin eettinen koodi (fair play), kilpailun integriteetti, kuin yksilön elinkeinovapauskin. Suorat ja selkeät dopingkontrollin ja kurinpidon välineet, kuten SUEK:n ja WADA:n säännöt, tarjoavat mahdollisuuden urheilijoille toimia rehdisti, jolloin myöskään elinkeinovapauden toteutumisen estyminen ei nouse tarkasteltavaksi. Tästä huolimatta uusia dopingtapauksia nousee jatkuvasti esille. Toimintakiellon välittömin vaikutus Suomen perustuslain 18 §:llä

¹⁶² SUEK:n antidopingsäännöstö, kohta 10.14.1.

¹⁶³ WADC 10.14.1. WADC (World Anti-Doping Code) ladattavissa kokonaisuudessaan: <https://www.wada-ama.org/en/resources/world-anti-doping-program/world-anti-doping-code>. (Vierailtu 6.10.2022).

turvatullee elinkeinovapaudelle nousee esille, kun urheilijan tai muun toimihenkilön mahdollisuus työnsä, ammattinsa tai elinkeinonsa harjoittamiseen urheilun piirissä estyvät.¹⁶⁴ Perustuslakia vastaava säännös EU-oikeuden saralta on sisällytetty EU:n perusoikeuskirjan artiklaan 16. Kyse on kuitenkin niin e-urheilun saralla kuin perinteisessäkin urheilussa perusoikeuksien horisontaalivaikutuksesta, eli kahden yksityisen toimijan, kuten urheilijan ja lajiliiton (tai e-urheilijan ja pelinkehittäjän) välisestä perusoikeusvaikutuksesta. Perinteinen urheilu ja e-urheilu rinnastuvat kurinpidollisesti osittain tätä kautta toisiinsa. Mikäli perinteisen urheilun seura tai lajiliitto harjoittaa kurinpitovaltaansa suhteessa urheilijaan, on kyse yhdistymisvapauden pohjalta luotujen sisäisten sääntöjen tulkinnasta, joiden rikkomuksen seurauksena urheilijalle langetetaan perusoikeuksien piiriin iskevä sanktio.¹⁶⁵ On loogista, etteivät elinikäiset toimintakiellot urheilussa voi jäädä puhtaasti perusoikeustarkastelun ulkopuolelle. Vastaava horisontaalivaikutus e-urheilussa puolestaan on löydettävissä pelinkehittäjän tai kolmannen tahon, kuten joukkueen kohdistuessa ankaria kurinpitotoimia pelaajaan. Sovellettava elinkeinovapauden doktriini on kuitenkin vaikea yksilöidä e-urheilun maantieteellisesti ja oikeudellisesti fragmentoituneen luonteen takia, pelaajan ja pelinkehittäjän sijoutuessa usein eri oikeussäännösten piiriin.

Urheilu-oikeudessa on niin oikeuskirjallisuudessa kuin kurinpitotoimiin liittyvien riidanratkaisuforumien ratkaisuteksteissä keskustelussa olleet pitkään elinikäisten toimintakieltojen implikaatiot elinkeinovapaudelle. Esimerkiksi urheilun oikeusturvalautakunta on todennut ongelmallisten piirteiden olemassaolon elinkeinovapauden ja elinikäisten toimintakieltojen välillä.¹⁶⁶

Näistä toimintakiellon ominaisuuksista johtuen perinteisen urheilun elinikäistä toimintakieltoa ja sen langettamista on harmonisoitu¹⁶⁷, eikä ensimmäisestä rikkomuksesta edes urheilulle ehkä kriittisimmällä vyöhykkeellä (eli dopingtapauksissa) seuraa pääsääntöisesti elinikäistä toimintakieltoa. WADA:n implementoima urheilijoiden dopinginvastainen testausjärjestelmä on suhteellisen yksityiskohtainen ja täsmällinen, taaten WADA:lle urheilijoiden testaamisoikeuden kun epäilyksenä on dopingin hyväksikäyttö.¹⁶⁸ Äärimmäisen epäilyksen

¹⁶⁴ *Aine* 2012, s. 163.

¹⁶⁵ *Aine* 2012, s. 164-165.

¹⁶⁶ Ks. esim. UOL 16/2008.

¹⁶⁷ WADA:n toimesta ja WADC:n kaltaisiksi esim. SUEK:in tyyppisiin kansallisiin organisaatioihin pitkälti harmonisoitua.

¹⁶⁸ Ks. WADA:n 5 artiklan kohdat 5.1 ja 5.2. Ensimmäinen kohta mahdollistaa WADA:n testaamisoikeuden mistä tahansa anti-doping syystä, siinä missä jäljempi kohta puolestaan mahdollistaa urheilijan testaamisen WADA:n valitsemana ajankohtana.

kohdalla testaaminen on mahdollista myös kellonajasta välittämättä.¹⁶⁹ Luonnollisesti WADA:lla on todistustaakka urheilijoiden dopingtapauksissa.¹⁷⁰ Urheilijoiden testaamisen voidaan katsoa olevan perusteltua ja hyväksyttävää, vaikka dopingtestien voidaankin katsoa puuttuvan urheilijoiden koskemattomuuteen. Vastakkain tällöin ovat yksilön vapausoikeudet ja urheilun periaatteiden ylläpitäminen.

5.1.2 Lajiliittojen, katto-organisaatioiden ja valituselimien luoma turva urheilijalle

Tarkasteltaessa perinteistä urheilua, yksittäistä urheilijaa ja kurinpitoa, voidaan havaita yhdistymisvapauden pohjalle rakentuvan järjestelmän samankaltaisuuksia e-urheilun toimintakehikon kanssa. E-urheilussa käsillä on tilanne, jossa pelinkehittäjä yksipuolisesti kehittää, määrittelee ja hyväksyttää pelaajalla käyttöehtosopimuksen, jota se itsenäisesti myös tulkitsee ja käyttää kurinpidon välineenä. Pelaajalle jää vaihtoehdoksi joko hyväksyä käyttöehtosopimuksen ehdot sellaisenaan tai hylätä ne, jolloin pääsy peliin estyy.

Sopimusoikeudellisessa kontekstissa tahtoperiaatteen mukaisesti yksilöillä on tahdonvapaus valita toimintatapansa ja sopimuskohteensa sekä toteuttamaan intressejään vaihdannassa.¹⁷¹ Urheilun organisoitumistapa haastaa osittain tätä olettaa, sillä keskittyneen markkinarakenteen vallitessa lajiliitto tai muu organisaatio on kykeneväinen käytännössä määrittelemään yksipuolisesti säännösten sisällön, johon yksittäisen urheilijan on sitouduttava ja jonka perusteella kurinpitoa toteutetaan.¹⁷² Ehdot, kuten e-urheilunkin kontekstissa, hyväksytään joko sellaisenaan tai ne hylätään, jolloin sopimus jää kokonaan tekemättä. Seurauksena yksilön tahdonvaltaisuus ei ole enää sopimuksenteon ajava tekijä, vaan sitä ajaa pikemminkin pakko. Lojaliteettiperiaatteen mukaisesti puolestaan kaikkien sopimusosapuolten intressit on otettava kohtuullisessa määrin huomioon solmittuun sopimukseen perustuvassa toiminnassa¹⁷³, mikä puolestaan saattaisi rajoittaa lajiliiton tai katto-organisaation mahdollisuuksia harjoittaa kurinpitoa suhteessa urheilijaan.

¹⁶⁹ Ks. WADC:n 5 artiklan kohtaan 5.2 sidonnainen alaviite 36; ”... before testing an Athlete between the hours of 11:00 p.m. and 6:00 a.m., an Anti-Doping Organization should have serious and specific suspicion that the Athlete may be engaged in doping”.

¹⁷⁰ WADC 3. artiklan 3.1 kohta.

¹⁷¹ *Aine* 2011, s. 154-155.

¹⁷² *Aine* 2017a, s. 23.

¹⁷³ *Aine* 2017a, s. 24.

Sopimusoikeudellinen kohtuusperiaate puolestaan painottaa sopimisen sisällön kohtuutta ja oikeudenmukaisuutta.¹⁷⁴

Urheilun ja sen järjestäytymistavan ”sopimusoikeudellistaminen” tarjoaa e-urheilulle hyvän vertailukohdan. Vaikka sopiminen urheilussa onkin suhteellisen yksipuolisesti mm. lajiliittojen sanelemaa ja määrittelemää, on yksittäisen urheilijan asemaa väärinkäytöksiä vastaan suojelemassa WADA:n kaltaiset katto-organisaatiot, UOL:n ja CAS:n kaltaiset valituselimet sekä muut vastaavat kurinpidon toteutumiseen vaikuttavat elimet. Sitouttaminen kurinpitoon yksipuolisen sopimuksen välityksellä ei välttämättä ole optimaalinen tapa, mutta perinteisessä urheilussa yksittäisen urheilijan on mahdollista tarkasti tutkia kurinpitoperiaatteita, rangaistusskaalaa, rangaistuksen yhdenmukaisuuksia ja ennakoita rikkomuksista seuraavan rangaistusten pituuden mittausta. Perinteisessä urheilussa onkin syystä painotettu korrelaatiota urheilijan oikeusturvan ja kurinpitokäytäntöjen yhdenmukaisuuden ja ennustettavuuden välillä¹⁷⁵ ja yksittäisissä tapauksissa harkintavallan käyttö on kyettävä perustelemaan asianmukaisesti.¹⁷⁶ CAS:n ratkaisukäytännön on katsottu noudattavan oikeudenmukaisen oikeudenkäynnin periaatteita, etenkin kurinpitotapauksissa. Kurinpitoelin ei siis toimi mielivaltaisesti, vilpillisesti tai kohtuuttomasti¹⁷⁷ ja päätöksenteko edellyttää objektiivisia ja läpinäkyviä perusteluita sekä ratkaisukriteereitä.¹⁷⁸ On myös selvää, että urheilijoiden oikeuksille asetetut turvarajat ja konstruktiot ovat olemassa perustellusta syystä, niiden osatarkoituksen ollessa yksittäisen urheilijan oikeusaseman ja -turvan mahdollistava tekijä. Kun tarkastellaan määrättyjä sanktioita, on niiden oltava linjassa ja suhteellisia kurinpidon tarkoituksien kanssa. Samanlaisten suojelemechanismien poissaolo hyvin samankaltaisessa toiminnassa, e-urheilussa ei voida katsoa olevan perusteltua vain siksi, että järjestäytymistapa on erilainen. Tosiasiallisesti yksilöiden oikeudet ovat samankaltaisessa tilassa, kuin ne perinteisessäkin urheilussa ilman spesifejä lajiliittojen kurinpitosäännöksiä ja valitusinstansseja olisivat.

E-urheilussa, jossa pelinkehittäjä periaatteessa on lajin omistaja, absoluuttinen kurinpitäjä ja ainoa valitusinstanssi, ei kuitenkaan ole voitu muodostaa pelaajan ympärille samanlaista tukirakennetta tehokkaasti. Tukirakenteen tehokas muodostaminen edellyttää näet pelinkehittäjän tiedostusta sen olemassaolosta: vaikka tukirakenteita esim. valitusinstanssien

¹⁷⁴ Aine 2017a, s. 25.

¹⁷⁵ Ks. esim. UOL 22/2017.

¹⁷⁶ Aine 2012, s. 161.

¹⁷⁷ Virtanen 2021, s. 237.

¹⁷⁸ Foster 2016, s. 33-34.

muodossa voitaisiin hahmotella ja rakentaa, olisivat ne hyödyttömiä ilman pelinkehittäjän tunnustusta toimivaltaisuudesta. Kolmas kilpailunjärjestäjäkin voi käyttää kurinpitovaltaa suhteessa pelaajaan, mutta pelinkehittäjä voi olla siitä välittämättä ja edelleen peluuttaa pelaajaa omassa kilpailussaan. Puolestaan pelinkehittäjän käyttöehtosopimukseen perustuva kurinpito poissulkee pelaajan osallistumisen peliin tai jopa kaikkiin peleihin suoraan ja sellaisenaan, mukaanlukien kolmansien tahojen järjestämän kilpailun. Pelinkehittäjä määrittelee yksipuolisesti sen sopimusoikeudellisen instrumentin eli käyttöehtosopimuksen, jonka perusteella pelaajaan ensisijaisia kurinpitotoimia kohdistetaan. Lisäksi e-urheilun pelikiellot eivät ole tarkkarajaisia luonteeltaan, osittain johtuen perustavanlaatuisesta variaatiosta käyttöehtosopimuksissa eri pelinkehittäjien välillä, kuten kappaleessa 3.5.2. tarkasteltiin – periaatteessa käyttöehtosopimus voi koskea vain tiettyä peliä tai olla osana laajempaa kokonaisuutta, pahimmassa tapauksessa kaikkia yksittäisen pelinkehittäjän pelejä.

5.2 Doping ja kurinpito

5.2.1 Perinteinen doping

Dopingkontrollin voidaan katsoa olevan suhteellisen onnistunut ja tehokkaasti harmonisoitu perinteisessä urheilussa¹⁷⁹, WADA:n toimiessa monien urheilulajien kohdalla kattoorganisaationa dopingiksi määriteltävien aineiden, testausmetodien ja periaatteiden osalta.¹⁸⁰ Perinteisen urheilun kohdalla dopingin saralta kuitenkin on huomattava, ettei ensimmäinen rikkomus käytännössä koskaan johda elinikäiseen pelikieltoon.¹⁸¹ Yleisesti ottaen ankarimmillaan vasta toinen¹⁸² tai kolmas¹⁸³ dopingrikkomus johtaa elinikäiseen pelikieltoon perinteisen urheilun saralla. Ensimmäisen rikkomuksen johtaminen pysyvään peli- tai toimintakieltoon onkin äärimmäisen harvinaista. Aikaisemmin esimerkiksi yleisurheilussa pysyviä toimintakieltoja annettiin yksittäisten dopingrikkomusten seurauksena, mutta

¹⁷⁹ WADA:an sitoutuneisiin lajiliittoihin kuuluvat mm. FIFA ja IIHF, muiden urheilun merkittävien tahojen ohella. Täysi lista WADA:an sitoutuneista tahoista luettavissa: <https://www.wada-ama.org/en/what-we-do/world-anti-doping-code/code-signatories>. (Vierailtu 5.10.2022).

¹⁸⁰ WADA:n dopingia ja sen kontrollointia määrittelevänä instrumenttina toimii WADC.

¹⁸¹ Ks. esim. WADA:n sanktiolista, luettavissa: <https://www.athleticsintegrity.org/disciplinary-process/global-list-of-ineligible-persons>. (Vierailtu 10.10.2022).

¹⁸² Ibid.

¹⁸³ Esim. NHL:n osalta yleinen kaava on seuraava: ensimmäinen dopingrikkomus johtaa 20 pelin pelikieltoon, toinen 60 pelin pelikieltoon ja kolmas puolestaan elinikäiseen pelikieltoon, joka on kuitenkin kumottavissa NHL:n dopingvalvontaa suorittavalta Program Committeelta. Rikkomusten mittaaminen määritellään NHL:n osalta NHL-NHLPA Collective Bargaining Agreementissä (s. 192), luettavissa: <https://www.nhlpa.com/the-pa/cba>. (Vierailtu 10.10.2022).

tavanomaisesti ne olivat lyhennettävissä tuomiosta valittamalla.¹⁸⁴ Nykyään ensimmäisestä lievän tuottamuksen dopingrikkomuksesta näyttäisi perinteisessä urheilussa seuraavan n. 0-8 kuukauden pelikielto.¹⁸⁵ Vastaava sanktioskaala pelikieltojen osalta tahallisissa dopingtapauksissa puolestaan vaihtelee n. 2-4 vuoden välillä.¹⁸⁶ Elinikäisen toimintakiellon tuomitseminen onkin tehtävä varauksella, sillä niillä vaikutetaan sanktioidun henkilön perusoikeusasemaan pysyvällä tavalla.

Perinteisestä dopingista e-urheilun saralla ei juurikaan ole sanktioita annettu. ESIC:n uudistunut, yhdessä WADA:n kanssa laadittu anti-doping säännöstö kuitenkin määrittelee tarkasti sanktioista, mikäli e-urheilussa perinteiseen dopingiin todistetusti syyllistytään. Ensimmäisen rikkeen kohdalla e-urheilija on tuomittava menettämään kaikki voitolla saadut tulot tai muut kompensatiot ja/tai peli- tai kilpailukohtaiseen maksimissaan 24 kuukautta kestävään pelikieltoon.¹⁸⁷ Toisen rikkeen kohdalla minimirangaistus puolestaan tulee olla yhden vuoden ja elinikäisen pelikiellon välillä, koskien joko kyseistä peliä, kilpailutapahtumaa tai kaikkea e-urheilua.¹⁸⁸ Kolmannen rikkomuksen kohdalla pelikielto koskee automaattisesti kaikkea e-urheilua ja on kestoaltaan pysyvä.¹⁸⁹ Skaalaa tarkasteltaessa on havaittavissa, että se seuraa pitkälti samankaltaista kaavaa kuin perinteisenkin urheilun vastaava. Malli olisikin e-urheilulle yleisestikin toivottava – ei pelkästään perinteisen dopingin jyrkäksi torjumiseksi e-urheilussa, mutta myös rangaistusasteikon harmonisoinnin vuoksi mekaanisen dopingin osalta. Tosiasiassa monet kilpailua järjestävät tahot, etenkin pelinkehittäjät, ovat päättäneet pysytellä ESIC:n toimivallan ulottumattomissa, käytännössä antaen perinteiselle dopingille ainakin hiljaisen hyväksynnän.

E-urheilussa perinteisen dopingin kontrollointi on täten siis todetulla tavalla yksittäisen kilpailua järjestävän tahon harkintavallan alla, oli se sitten pelinkehittäjä tai kolmas osapuoli. Yleisesti ottaen ei liene perusteltua, että pelinkehittäjät tekijänoikeuksiensa kautta ulottaisivat perinteisen dopingin sanktioimisen käyttöehtosopimuksiinsa. Joissain maissa sallitut,

¹⁸⁴ Esim. IAAF:n (International Association of Athletics Federation, nykyään World Athletics) dopingista tuomitsema Duncan Atwood asetettiin toimintakieltoon vuonna 1985, mutta jäljemmin sitä lyhennettiin ja se poistuiinkin jo kokonaan vuonna 1987.

¹⁸⁵ Ks. CAS 2013/A/3327 Marin Cilic v. International Tennis Federation.

¹⁸⁶ Statistiikka: <https://www.athleticsintegrity.org/disciplinary-process/global-list-of-ineligible-persons>. (Vierailtu 10.10.2022).

¹⁸⁷ ESIC:n anti-doping koodi, artikla 7, kohta 7.5. Saatavilla: <https://esic.gg/codes/anti-doping-code/>. (Vierailtu 5.11.2022).

¹⁸⁸ Ibid.

¹⁸⁹ Ibid.

dopingiksi yleisesti ottaen mielletyt substanssit kuten kannabis¹⁹⁰ ovat pelaajien puolelta paikoittain laillisesti saatavilla ja yleisestikin ottaen laillistumassa eri puolella maailmaa. Kysymys siitä, onko pelinkehittäjällä kompetenssia määritellä käyttöehtonsa kieltämään pelaajakuntansa substanssien viihdekäytön, on ongelmallinen. Periaatteessa käyttöehtoihin voitaisiin luetella pelinkehittäjän puolelta vaikka mitä, mutta selvää on, että tekijänoikeuksien kautta tapahtuva sanktioiden ulottaminen tällaiseen käytökseen myös ei-ammattimaisen pelaajan kohdalla on kyseenalaista. Käyttöehdot näet koskevat jokaista pelaajaa, myös amatöörejä, sellaisenaan.¹⁹¹ Toisaalta taas käyttöehtosopimuksen ehto, jossa pelaaja määrätään noudattamaan tämän oleskelu- tai asuinvaltion lainsäädäntöä, tuskin olisi kohtuuton sellaisenaan, jolloin pystyttäisiin pelinkehittäjän puolelta ainakin välillisesti puuttumaan kiellettyjen dopingiksi määriteltyjen aineiden (ja huumausaineiden) käyttöön. Nämä lähtökohdat huomioon ottaen pelinkehittäjänkin puolelta on perustellumpaa kieltää perinteistä dopingia kilpailutapahtumatasolla, käyttöehtosopimusten sijaan. On kuitenkin huomattava, että käyttöehtosopimusten ollessa käsiteltyllä tavalla luonteeltaan hyvinkin avoimia, olisi periaatteessa dopingiin puuttuminen ainakin teoreettisella tasolla mahdollista niihin pohjautuen.¹⁹² On kuitenkin valitettavaa, ettei e-urheilun saralla perinteiseen dopingiin etenkin pelinkehittäjien puolelta olla kovin vakavasti toistaiseksi suhtauduttu. Tämä johtunee osaltaan siitä, ettei e-urheilun parissa perinteisen dopingin ongelma ole laajamittaisesti tiedostettu ja painotettu, mekaanisen dopingin ollessa sinänsä perustellusti pelinkehittäjien ensisijainen huolenaihe ja fokuksen kohde. Pelinkehittäjille pahin aiheutuva seuraus perinteisestä dopingista sen omistaman ”lajin” tiimoilta on käytännössä aiheutunut mainehaitta, jonka syntymisen estäminen on seurauksena myös sen suurin insentiivi perinteisen dopingin torjumiseen. Perinteisen dopingin ongelman kuitenkin ollessa vielä nykyäänkin suhteellisen tiedostamaton, huolimatta ESIC:n ponnisteluista ja e-urheilun massiivisesta suosiosta, on pelinkehittäjien insentiivit sen torjumiseksi vähissä.

¹⁹⁰ Kannabis on yksi WADA:n kielletyiksi aineiksi määrittelemistä dopingmuodoista, joka on kuitenkin jo pitkään ollut muuttumassa laittomasta lailliseksi eri puolella maailmaa.

¹⁹¹ Ainakaan toistaiseksi ei ole nähty pelaajakohtaisesti räätälöityjä käyttöehtosopimuksia. Periaatteessa pelaajan maantieteellisestä sijainnista voi seurata erilaisia maakohtaisia lisäsääntöjä (johtuen maan uniikista lainsäädännöstä), mutta pelaajille aidosti räätälöidyt käyttöehtosopimukset olisivat yhdenvertaisuuden ja kuluttajansuojankin näkulmasta jo lähtökohtaisesti äärimmäisen ongelmallisia.

¹⁹² Ks. alaviite 152:n määrittelemä sisältö, etenkin ”yhteisöä negatiivisesti vaikuttavan käytöksen” torjumisesta – ainakin teoreettisesti olisi mahdollista pelinkehittäjän puolelta argumentoida yhteisön vaarantumisen johtuneen fyysisestä substanssista, jota pelaaja on nauttinut parantaakseen suoritustaan omalla pelitasollaan. On kuitenkin selvää, että käytännössä käyttöehtoihin perustuva suorakin kieltä substanssien käytöstä ei olisi merkittävä kuin korkeintaan huipputasolla huomaamis- ja kontrollointiongelmista johtuen.

ESIC:n ja WADA:n yhteistyöllä luodut käytännöt kuitenkin luovat varovaisen optimistisen kuvan e-urheilun ja perinteisen dopingin suhteesta tulevaisuudessa. Rangaistusskaala on hahmoteltu suhteellisen samalle tasolle kuin perinteisessäkin urheilussa. Pelinkehittäjien puolelta ”omistetun lajin” siistiminen perinteisestä dopingista vapaana vyöhykkeenä on kilpailun legitimizeettiä varmastikin vahvistava tekijä. Pelinkehittäjä saattaa myös näyttäytyä ulospäin kilpailijoihinsa nähden (muiden pelinkehittäjien samassa genressä tekemiin peleihin) edelläkävijältä, mitä tämä voi hyödyntää luodessaan pelinsä ympärille e-urheilua. Dopingkontrollin ulkoistaminen ESIC:ille myös luo imagon puolueettomasta pelinkehittäjästä ja puolueettomasta kurinpitäjärjestelmästä suhteessa pelaajakuntaan. Niin kauan kuitenkin kun perinteinen doping ei ole kiellettyä (ja siitä kiistämättä etua on saatavilla), massiivisia e-urheilun tarjoamia palkintopotteja tullaan tavoittelemaan kaikin keinoin.¹⁹³ Dopingkontrollin osalta on myös huomattava, että (e-) urheilija rajoittaa yhtä perusoikeuttaan, Suomen kohdalla PL 7 §:n turvaamaa henkilökohtaista vapauttaan ja koskemattomuuttaan turvatakseen toisen perusoikeutensa, PL 18 §:n turvaaman elinkeinovapauden.¹⁹⁴ Voitaisiin kysyä, onko tällainen järjestely täysin hyväksyttävä, mutta urheilun perspektiivistä se lienee tarpeellinen ja perusteltu, eikä tematiikkaan tässä tutkielmassa syvemmin pureuduta.

5.2.2 Mekaaninen doping

E-urheilussa kurinpito toistaiseksi siis perustuu, perinteisen dopingin ongelmallisuudesta huolimatta, pitkälti mekaanisen dopingin estämiseen. Vaikka mekaaninen doping onkin luonteeltaan hyvin erilaista kuin doping perinteisessä urheilussa, on molempien tarkoituksena epäurheilijamaisella ja vahvasti kielletyllä (tietoisella¹⁹⁵) toiminnalla pyrkiä peli- tai urheilusuorituksen parantamiseen. On siis mielekäästä pitää mekaanista dopingia kiintopisteenä perinteisen urheilun dopingia seuraaviin kurinpitörangaistuksiin ja

¹⁹³ The International (DotA 2 -turnaus) on vuosittain rikkonut ennätyksiä jaettujen palkintorahojen suhteen. Kirjoittamishetkellä vuoden 2022 palkintopotti on huimaavat 18,9 miljoonaa dollaria (USD), joista voittava joukkue saa 45 %. Palkintopotti on osittain pelinkehittäjän Valven kontribuutiosta koostuva (1,6 miljoonaa dollaria), jonka lisäksi se kumuloituu pelaajakunnan pelinsisäisten ostojen myötä (25 % tuotoista jotka seuraavat pelaajien ostamista ns. ”Battle Passeista” menee suoraan palkintopottiin, ilman rajoituksia). Ks. vuoden 2022 The Internationalista lisää: https://liquipedia.net/dota2/The_International/2022. (Vierailtu 4.11.2022).

¹⁹⁴ Virtanen 2021, s. 249.

¹⁹⁵ WADA:n ja SUEK:in rangaistusskaalat ovat lievempiä tuottamuksellisissa tapauksissa, kuten perusteltua onkin. Yleisesti ottaen kuitenkin dopingin käyttö on tahallista toimintaa myös perinteisessä urheilussa, e-urheilussa mekaanisen dopingin ollessa käytännössä aina tahallista tai vähintäänkin pelaajan olisi pitänyt tietää olevansa mekaanisen dopingin ”vaikutuksen alaisena”.

mekaanisesta dopingista onkin runsaasti esimerkinomaisia tapauksia. Jälleen on otettava huomioon, että pelinkehittäjän harjoittama kurinpito on luonteeltaan, perspektiiviltään ja kompetenssiketjutukseltaan hyvin erilaista kuin perinteisessä urheilussa. Hieman karrikoiden voitaisiin lausua, että käyttöehtoihin perustuva pelinkehittäjien harjoittama kurinpito olisi verrattavissa tilanteeseen, jossa perinteisen urheilun ammattilaisiin sovellettaisiin amatööritasosta urheilua koskevia lajiliittojen säännöksiä. Etenkin mekaanisen dopingin näkökulmasta on perusteltua, että toiminnan ollessa ammattimaista on pelinkehittäjällä parhaat perusteet siihen puuttumiseksi. Tämä johtuu käytännössä siitä, että mekaaniseksi dopingiksi luokiteltavat lisäohjelmistot ovat lähtökohtaisesti hyvin pelispesifejä, alkuperäiseen peliin ja sen koodiin luonteeltaan sidottuja. Aikaisemmin on esitetty, että esim. pelimootoreita (ns. middleware-ohjelmistoja) voidaan pelinkehittäjän puolelta hyödyntää, jolloin saman pelimootorin omaavilla mutta itsenäisillä peleillä voisi periaatteessa olla yhtenäisiä mekaaniseksi dopingiksi luokiteltavia lisäohjelmistoja. Käytännössä on kuitenkin mielekkäintä, että yksittäinen pelinkehittäjä arvioi oman pelinsä ja omaan koodiinsa perustuen mekaanista dopingia, etenkin rikkomiskynnyksen näkökulmasta.

Perinteisen urheilun ja e-urheilun vastakkaisasettelussa dopingityyppeihin liitännäiset kurinpidon ongelmat kuitenkin hahmottuvat välittömästi. WADA:n käyttämä, edellisessä osiossa esiinnostettu rangaistusskaala on kurinpidon kannalta ankarahko, mutta myös perusteltu ja urheilun integriteetin varmistamiseksi tarpeellinen. Elinikäisen toimintakiellon perusoikeusimplikaatiot, etenkin elinkeinovapauden doktriinien perspektiivistä, ovat ongelmallisia – mahdollista on myös pohtia sitä, ovatko elinikäiset toimintakiellot perusoikeusnäkökulmasta ollenkaan mahdollisia.¹⁹⁶ On kuitenkin selvää, että dopingin ollessa yleensä tahallista (ja tuottamuksellisissakin tapauksissa rangaistusskaalan ollessa lievempi), urheilijalle esitetään aktiivinen valinta: käyttääkö dopingia vai ei. Urheilijan on mahdollista alunperinkin siis valita toisin eli olla käyttämättä dopingia, jolloin hänen perusoikeusalueensa on kurinpidolta lähtökohtaisesti turvattu. WADA:n ja SUEK:n kaltaisten organisaatioiden rangaistusskaaloilla onkin mielletävä olevan myös vahva preventiivinen vaikutus. Jos vielä aktiivisenkin valinnan jälkeen urheilija kuitenkin päättää käyttää dopingia, ei kiinnijäämisestä seuraava sanktio ole automaattisesti kestoaltaan elinikäinen. Vaikka urheilussakin jo lyhyt toimintakielto on urheilijan uraa uhkaava, on silti asteittain ankaroituvien kurinpitoseuraamusten ja aktiivisen valinnan vuoksi katsottu elinikäisten toimintakieltojen olevan mahdollisia.

¹⁹⁶ Aine 2012, s. 166.

E-urheilun saralla tilanne on kuitenkin toinen. Jos tarkastellaan uudelleen kappaleessa 3.6.2. esiinnostetun Olkkosen tapauksen tosiseikastoja tyhjiössä, on havaittavissa, että ensiksikin kurinpito on kohdistunut amatööripelaajaan. Toiseksi kurinpidon perusteella langetettu sanktio ensimmäisestä rikkomuksesta on luonteeltaan ollut elinikäinen pelikielto. Kolmanneksi täyttä varmuutta mekaanista dopingista käyttäneestä henkilöstä ei ole pelinkehittäjän puolelta pystytty varmistamaan, vaan todistustaakka tilin käyttäjän identiteetistä on ollut pelaajalla. Neljänneksi pelikielto sanktiona on perustunut käyttöehtosopimuksen rikkomiseen. Pelinkehittäjän on varattava itselleen mahdollisuus karsia epätoivottua käytöstä amatööripelaajienkin keskuudessa ja periaatteessa on mahdollista kiistellä siitä, voidaanko amatööripelaajiin lähtökohtaisesti kohdistaa ankarampia kurinpitotoimia kuin ammattilaiseen. Tämä johtuu lähinnä siitä, että amatööripelaajaan kohdistuvilla kurinpitotoimilla ei ole samanlaista elinkeinovapauden alueelle ulottuvaa seuraamusta. On kuitenkin selvää, että Olkkosen tapauksessa on langetettu tulevaisuuden ammattipelaajalle faktuaalisesti hyvin epäselvässä tilanteessa elinikäinen pelikielto, ilman varoitusta, ilmoitusta tai aikaisempaa väärinkäytöstä, toiminnan periaatteessa ollessa epäselvän lisäksi myös suhteellisen harmitonta.

Toinen tarkasteltava ja kiistanalainen tapaus koski Fortnite-pelillä uraansa tekevää Jarvista (Jarvis Khattri, FaZe Jarvis). Jarvis tienasi elantonsa yksinomaan Fortnitellä, niin kilpailutuloilla kuin muillakin oheistuloilla, kuten streamaamisella ja Youtubeen ladatun sisällön pohjalta. Jarvis päätti, vastoin käyttöehtoja, kokeilla kasuaalisissa Fortnite-pelissä miltä mekaaninen doping pelaajan käsissä näyttää, tuntuu ja jotta hänen yleisönsä näkisi mekaanisen dopingin käytännön tasolla ja jotta hän olisi kykeneväisempi itse tulevaisuudessa sen tunnistamaan.¹⁹⁷ Yksittäisen mekaanisen dopingin käyttökerran seurauksena, kasuaalista ottelusta ja tilanteen kokeellisuudesta huolimatta, pelinkehittäjä Epic Games asetti Jarviksen elinikäiseen pelikieltoon. Vaikka Fortniteä koskeva käyttöehtosopimus¹⁹⁸ kieltääkin mekaanisen dopingin ja jättää pelinkehittäjän harkintavallan rangaistusta mitattaessa avoimeksi, on kurinpitoseuraamusta pidettävä äärimmäisen ankarana verraten perinteiseen urheiluun. Jos Jarvista koskevaa tilannetta haluaa äärimmäisen analogisesti perinteisen urheilun kontekstissa vertailla, olisi periaatteessa tilanne se, että ammattilaisurheilija urheilisi tai kilpailisi ystäviensä kanssa tai muussa ystävämielisessä ottelussa käyttäen

¹⁹⁷ Bardwell 2019.

¹⁹⁸ Ks. Fortniten käyttöehtosopimus, saatavilla: <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/eula>. Käyttöehtosopimuksen 2. kohta käsittelee mekaanista dopingia ja kurinpitoa. (Vierailtu 2.11.2022).

lyhytvaikutteista dopingia testatakseen sillä saavutettavia hyötyjä. Kyse ei siis olisi edes vakavammasta ja arvostetusta kilpailusta, jonka integriteettiä on tarkoin suojeltava, vaan ns. tavanomaisesta, kasuaalista urheilusta. Vaikka tällaista tosiseikastoa tuskin katsottaisiin perinteisessäkään urheilussa lieventävänä asianhaarana (ja analogiakkin on huonosti perinteiseen urheiluun istuva), olisi elinikäinen toimintakielto ensirikkeestä varmasti kurinpitoseurauksena hämmästyttä herättävä. Pelinkehittäjä Epic Games kuitenkin päätti tehdä Jarviksesta esimerkin muulle pelaajakunnalle – mekaaninen doping ei kannata.¹⁹⁹ Toisin kuin perinteisessä urheilussa, Epic Games kuitenkin omistaa lajin, Fortniten. Seurauksena Jarvis menetti Fortniten osalta sopimuksen joukkueeseensa, joutui muuttamaan pois joukkueen pelaajatalosta²⁰⁰ ja tosiasiallisesti sekä tehokkaasti romutti hänen uransa kyseisen pelin parissa. Jarvis kuitenkin on onnistunut siirtymään ammattilaisena muille e-urheilun osa-alueille, joskin yleensä tämä on poikkeuksellista pelaajien upottaessa suurimman osan pelitunneistaan yhteen ja tiettyyn peliin.

Vertaillen tosiseikastoja edellä esitettyjen tapausten ja perinteisen urheilun kurinpidon välillä epäkohdat korostuvat. Jo se tosiseikka, ettei perinteisessä urheilussa toimintakiellon ankaruudesta johtuen ole missään määrin tavanomaista elinikäisen version langettaminen ensimmäisen rikkomuksen perusteella, puhuu e-urheilun kurinpidollisesta ankaruudesta. Toimintakiellon vaikutusta elinkeinovapauden toteutumiseksi dopingtapauksissa on arvioitu sekä CAS:n että urheilun oikeusturvalautakunnan päätöksissä.

UOL:n käsittelemässä tapauksessa 16/2008 voimanostaja A oli saanut aikaisemmin 10 vuoden toimintakiellon syyllistyttyään toistamiseen dopingrikkomukseen. Painonnostoliitto oli johdonmukaisesti langettanut elinikäisiä toimintakieltoja vastaavissa tapauksissa. Toimintakiellon seurauksena A katsoi, ettei hän ollut kykeneväinen harjoittamaan valitsemaansa elinkeinoa, sillä häneltä kiellettyyn toimintaan lukeutui oman yrityksensä kuntoiluvälineiden myyminen Voimanostoliitto Ry:n tapahtumissa. Tapauksessa lautakunta totesi, että ongelmalliset piirteet ja jännittyneisyys PL 18 §:n elinkeinovapauden ja elinikäisten toimintakiellon välillä ovat olemassa. Elinkeinovapauden rajoittumista vastaan tapauksessa puhui kuitenkin se, että A oli edelleen kykeneväinen myymään yrityksensä tuotteita sellaisten sidosryhmien tapauhtumissa, jotka eivät olleet liitännäisiä Voimanostoliitto Ry:seen. Seurauksena lautakunta katsoi, että A:n mahdollisuudet elinkeinotoiminnan

¹⁹⁹ Ks. esim. *Farner* 2020.

²⁰⁰ *FaZe Clan* 2018. Ks. virtuaalikiertue joukkueen Hollywoodissa sijaitsevasta n. 11 miljoonaa dollaria maksavasta talosta, saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=Aop4qG6WKjg>. (Vierailtu 4.11.2022).

harjoittamiselle ovat rajoittuneet vain suppeasti, jättäen A:lle edelleen tosiasiallisesti mahdollisuuden toimia valitsemansa elinkeinon parissa. Tapauksessa olisikin ollut mielenkiintoista nähdä miten arviointi olisi muuttunut, mikäli Voimanostoliitto Ry olisi ollut monopolistisessa asemassa kilpailun järjestämisen suhteen. E-urheilussa tilanne on näet se, että pelinkehittäjä voi halutessaan olla yksinomainen kilpailutapahtumien järjestäjä. Lautakunnan toteamus siitä, että Voimanostoliitto Ry:n toimintaan sitoutumattomat sidosryhmät ovat A:lle elinkeinon mahdollistavia viestii, että mikäli vastaavia sidosryhmiä ei olisi, elinkeinovapaus olisi tosiasiallisesti uhattuna.²⁰¹ Pelinkehittäjä voi määrätä kurinpitoseuraamuksista mielivaltaisesti käyttöehtosopimukseen perustuen, perustelematta ja varoittamatta, ilman aiempaa rikkomusta, kuten esimerkiksi Jarviksen tai Olkkosen tapauksissa – ja samanaikaisesti olla monopolistisessa asemassa kaikessa e-urheiluun liittyvän kilpailu- ja tavanomaisen toiminnan järjestämisessä²⁰². E-urheilun erityispiirteet ja urheilun oikeusturvalautakunnan logiikka huomioon ottaen on todettava, ettei PL 18 §:n turvaama elinkeinovapaus näyttäisi toteutuvan monissa e-urheilun kurinpitotapauksissa.

UOL:n tapauksessa 1/2008 puolestaan katsottiin, että kilpailukielto rajoittaa tosiasiallisesti ammattiurheilijan oikeutta hankkia toimeentulo tämän valitsemalla työllä. Lautakunta totesi, että PL 18 §:n takaaman elinkeinovapauden rajoittaminen kilpailusäännöillä tai kurinpitomääräyksillä edellyttää ensinnäkin, että säännöissä ja määräyksissä määritellään tarkasti ne teot, joiden perusteella ammatinharjoittamista voidaan hyväksytysti rajoittaa ja toisaalta ne seuraamukset, jotka rikkomuksen seurauksena on määrättävissä. Lautakunta jatkaa, että elinkeinoa koskevien rajoitusten tulee aina olla välttämättömiä ja oikeasuhtaisia, minkä lisäksi elinkeinovapautta rajoitettaessa on huolehdittava riittävästä oikeusturvajärjestelyistä. Keskeisenä oikeudellisena periaatteena on pidettävä myös asianosaisten, etenkin kurinpitoseuraamukseen määrätyn kuulemista, varsinkin silloin, kun rajoitus yltyy tämän elinkeinovapauden alueelle.²⁰³ Jos lautakunnan käyttämää argumentaatiota jälleen arvioidaan e-urheilun perspektiivistä, on selvää, ettei samanlaiset käytännöt ole rajoittamassa millään tavoin pelinkehittäjää kurinpitotapauksissa. PL 18 §:n perusoikeusalueelle pureutuvissa pelikieltojen määräämis pohjissa, käyttöehtosopimuksissa,

²⁰¹ UOL 16/2008.

²⁰² Ks. lisää liittyen pelinkehittäjän kilpailunjärjestämisen monopolisoinnista *Puro 2020*: ”Pelinkehittäjä omistaa e-urheilun kannalta välttämättömän avainaseman – immateriaalioikeuden suojaaman videopelin – jonka hyödyntäminen relevanteilla urheilukilpailumarkkinoilla on markkinoille pääsyn ehdoton edellytys” (s. 90). Kappaleessa 3.4.1. käsitellyllä tavalla pelinkehittäjä varaa itselleen myös muuhun kuin itse pelaamiseen liittyvät oikeudet itsellään, ankaroiden pelikiellon kattavaa alaa entisestään.

²⁰³ UOL 1/2008.

painotetaan usein nimenomaan toimen yksipuolisuutta, eli pelinkehittäjän mahdollisuutta jättää päätös perustelematta ja antaa se seuraamuksen kohdetta kuulematta.²⁰⁴

Perinteisessä urheilussa jo pelkästään elinikäisen toimintakiellon on katsottu olevan perusoikeuksien perspektiivistä ongelmallinen, mutta urheilun integriteetin säilyttämiseksi ja fair playn toteuttamiseksi kuitenkin kiistellysti tarpeellinen. E-urheilussa kuitenkin ei ongelmaa näyttäisi olevan järjestäytymistavasta seuraten, sillä pelinkehittäjät pystyvät yksipuolisesti saneleмиinsa käyttöehtoihin perustuen määräämään pelikieltoja, joilla on myöskin perusoikeusasemaan ulottuvia vaikutuksia. Jos tarkastellaan PL 18 §:n takaamaa elinkeinovapautta tai EU:n perusoikeuskirjan 16 artiklaa, on todettavissa, että kurinpitotoimi tosiasiallisesti kohdistuu molempien doktriinien suomen oikeuksien ydinalueelle, kun pelaajaan kohdistetaan elinikäisiä peli- tai toimintakieltoja. Samaa voidaan toki sanoa perinteisenkin urheilun kontekstissa, mutta perinteinen urheilu on jäsentynyt tavalla, jonka kurinpitoprosesseissa on useita valituselimiä sekä kurinalainen, ennakoitavissa oleva ja loppukädessä urheilijoita kohtaan suhteellisen reilu WADA:n sanktiokäytäntö dopingin osalta, mikä on myös pyramidimallin vaikutuksena pitkälti heijastunut kansalliseen urheiluun ja urheiluorganisaatioihin.

5.3 Kurinpito ja muu kielletty toiminta

Vaikka analogisesti e-urheilun rinnastaminen urheiluun ei ole käsiteltyllä tavalla mutkatonta, on selvää, ettei pelinkehittäjillä juurikaan ole rajoituksia kurinpidon suhteen, vaan e-urheilijoita on mahdollista käyttöehtoihin perustuen määrätä erinäisiin sanktioihin periaatteessa mistä tahansa syystä, johtuen käytännössä käyttöehtojen avoimuudesta. Koska pelinkehittäjä ei ole velvoitettu itse laatimiensa sääntöjen nojalla perustelevaan kurinpitopäätöksiä, on selvää, että jonkin tietyn ratkaisun haastaminen on vaikeaa. Syytöksiä on esitetty esimerkiksi persoonallisuuspreferenssiin pohjautuvista kurinpitotoimista (esim. tilanne, jossa pelinkehittäjän kurinpidosta vastaava taho tai henkilö ei ole pitänyt tietystä e-urheilijasta, kohdistuen tähän kurinpitoa).²⁰⁵ On selvää, että tällainen kurinpito, etenkin perinteisen urheilun ja urheilu-oikeuden kontekstissa, on vähintäänkin kyseenalaista. Urheilun oikeusturvalautakunta onkin ratkaisukäytännössään katsonut, että kurinpidon

²⁰⁴ Ks. esim. alaviite 152:n viittaaman kohdan katkelma Valve corporationin käyttöehtosopimuksesta.

²⁰⁵ Hassan 2020.

tarkoituksenmukaisuuden harkinnassa päätöstä voidaan pitää sääntöjen vastaisena, jos se kategorisesti loukkaa henkilön yhdenvertaisuutta, eli esimerkiksi poikkeaa selvästi ja asiattomin perustein siitä käytännöstä, jota lajiliitto on aikaisemmin vastaavissa tapauksissa säännönmukaisesti noudattanut taikka jos kysymys on esim. lain kieltämästä syrjinnästä tai muusta perusoikeuksien loukkaamisesta.²⁰⁶ Vastaavan ajatusmallin levittäminen e-urheiluun olisikin äärimmäisen toivottua, edes pelinkehittäjätasolla – pelinkehittäjien ei tällöin olisi tarpeen sitoutua toistensa kesken universaaliin rangaistusskaalaan, mutta sen sijaan toimia yhdenmukaisesti pelaajiin tai e-urheilijoihin kohdistuvassa kurinpidossa omien käytäntöjensä osalta. Perinteisessäkin urheilussa jossain määrin käytänteet vaihtelevat lajiliitosta toiseen, mutta on selvää, että yksittäisen lajiliiton tulee kurinpidossaan harjoittaa samanlaisia käytänteitä eri kurinpidon kohdehenkilöiden välillä.

Poliittisten mielipiteiden osalta löytyy e-urheilun saralla kiinnostava tapaus, jossa Chung ”Blitzchung” Ng Wai osoitti senaikaiselle Hong Kongin protestojille tukeaan Hearthstone-turnausvoittonsa päätteeksi esiintymällä kameran edessä haastattelutilanteessa kaasunaamio ja lasit kasvoillaan.²⁰⁷ Haastattelun seurauksena Blitzchung menetti satojen tuhansien dollarien edestä palkintorahaa ja hänet määrättiin pelinkehittäjä Activision Blizzardin toimesta vuoden mittaiseen pelikieltoon. Myös molemmat kilpailutapahtuman selostajat menettivät seurauksena työsuhteensa Activision Blizzardiin.²⁰⁸ Tapaus on lisäksi ainutlaatuinen siinä mielessä, että kurinpitotoimi herätti myös Yhdysvaltojen kongressin kiinnostuksen – kongressi oli kirjeitse yhteydessä Activision Blizzardin toimitusjohtajaan, jossa se esitti huolensa pelaajien sananvapauden puolesta sekä länsimäisten arvojen ylläpitämisestä.²⁰⁹ Vaikka kilpailusäännöillä oltiin poliittisten mielipiteiden ilmaisu kategorisesti kiellettykin²¹⁰, kongressin huoli pelaajien sananvapaudesta on nähtävä laajamittaisempaan: käyttöehtosopimusten avoimuudesta johtuen pelinkehittäjälle jää mahdollisuus kurinpitoon pelaajan toimien ja etenkin sanomisten perusteella, jotka asettavat tai saattavat asettaa

²⁰⁶ UOL 11/2015.

²⁰⁷ Ks. video haastattelusta: *Hartikainen* 2019, artikkeliin sisällytetty videopote.

²⁰⁸ *Hartikainen* 2019.

²⁰⁹ Kongressin lähettämä kirje luettavissa: <https://www.wyden.senate.gov/imo/media/doc/101819%20Wyden%20Letter%20to%20Activision%20Blizzard%20RE%20Hong%20Kong.pdf>. (Vierailtu 11.11.2022).

²¹⁰ Blitzchungia koskevan pelikiellon virallinen tiedoksianto yhteisölle ja katkelma rikotusta kilpailutapahtuman säännöstä luettavissa: <https://hearthstone.blizzard.com/en-us/news/23179289>. (Vierailtu 11.11.2022). Sääntöjen kohta, johon kurinpito pohjautui, kuuluu seuraavasti: “Engaging in any act that, in Blizzard’s sole discretion, brings you into public disrepute, offends a portion or group of the public, or otherwise damages Blizzard image will result in removal from Grandmasters and reduction of the player’s prize total to \$0 USD, in addition to other remedies which may be provided for under the Handbook and Blizzard’s Website Terms.”

pelinkehittäjän huonoon valoon. Implikaatiot esim. länsimaiselle käsitykselle sananvapaudesta ovat merkittäviä, jos seurauksena on elinkeinon menetyksen mahdollisuus – mikäli pelaaja tietää, että kritiikki pelinkehittäjää tai jotain pelinkehittäjään sitoutunutta tahoaa kohtaan saattaa johtaa (mielivaltaiseen) kurinpitoon. Blitzchungin tapauksessa tilanne oli se, että Activision Blizzard koki maine- ja taloushaittaa Kiinan markkinoilla, jonka kansalliset toimijat eivät olleet tyytyväisiä mielenilmaisuun. Kurinpitoseuraamus, menettelyn sääntöjenvastaisuudesta huolimatta, on suhteellisen ankara. Mielenkiintoista olisikin tietää, miten paljon Activision Blizzardin yksityisyrittäjänä kärsimä taloudellinen haitta tärkeiden markkina-alueen²¹¹ kritisoimisen seurauksena vaikutti kurinpidollisen seurauksen syntymiseen ja mittaamiseen. Ottaen huomioon kurinpitoseuraamuksen ankaruus voidaan pohtia, olisiko rangaistus ollut missään määrin sama, jos poliittinen mielenilmaus olisi ollut pelinkehittäjän taloudellisesta perspektiivistä ”harmiton”. Mikäli yhtenä kurinpitoa ohjaavana motivaattorina on puhtaasti taloudelliset insentiivit jotka perustellaan ympäröivillä käyttöehtosopimus- tai kilpailusopimusehdoilla²¹², on tilanne kiusallinen yhdenvertaisuuden perspektiivistä. Tapauksen kontekstissa esim. harmiton poliittinen mielenilmaus ei oletettavasti olisi johtanut pelikieltoon ja voittorahojen viemiseen, jolloin tilanne todennäköisesti olisi se, että vain tietynlainen (tai tiettyä maata) koskeva poliittinen mielenilmaus on kiellettyä. Kurinpitoseuraamus kuitenkin loppukädessä perustettiin mainehaittaan – yhdenvertaisuuden perspektiivistä on urheilussa selvää, että samannlaisia tapauksia on käsiteltävä samalla tavoin, etenkin kurinpitoon liittyvissä asioissa. Jos poliittinen mielenilmaus olisi ollut harmiton, olisi sanktio todennäköisesti ollut lievä tai olematon, sillä pelinkehittäjä olisi mitä todennäköisimmin katsonut ankaran kurinpidon johtavan myös ankaraan kritiikkiin pelaajakunnalta. Mikäli (ja kun) näin kävisi, olisi myös selvää, että kahta faktuaalisesti samankaltaista tapausta käsiteltäisiin täysin eri tavoin johtuen taloudellisten insentiivien seuraamisesta.

Vastaavanlaista kritiikkiä perinteisen urheilun osalta voitaisiin kohdentaa FIFAan vuoden 2022 Qatarissa järjestettävien jalkapallon MM-kisojen osalta, jossa osa pelaajista ja joukkueista tahtoi osoittaa tukeaan vähemmistöryhmille pukemalla sateenkaarivärisen

²¹¹ Aasian markkinat muodostivat n. 12 % Blizzard-Activisionin kokonaistuloista kurinpitoseuraamuksen antamisaikaan. Statiistikka: Blizzard-Activisionin vuoden 2019 toisen kvartaalin talousraportti, saatavilla: <https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/activision-blizzard-announces-second-quarter-2019-financial>. (Vierailtu 12.11.2022).

²¹² Esim. Blitzchungin tapauksessa poliittisen mielenilmauksen estävä kilpailusopimuksen kohta ”Engaging in any act that, in Blizzard’s sole discretion ... damages Blizzard image...” (ks. koko lainaus alaviitteestä 207) voi periaatteessa olla mitä tahansa käytöstä jonka pelinkehittäjä yksipuolisesti katsoo vahingoittavaksi.

käsinauhan. FIFA uhkasi pelaajia kurinpitoseuraamuksilla: jokainen hihanauhaa käyttävä pelaaja saisi automaattisesti yhden keltaisen kortin, kahden keltaisen kortin tarkoittaessa punaista korttia, eli vähintäänkin pelaajan ajamista pois kentältä loppupelin ajaksi.²¹³ Vaikka tapaus olikin ennennäkemätön, on kuitenkin huomattavaa, että se oli perusteltavissa kisamaan, Qatarin lainsäädännöllä. Kysymys erikseen on, miten yhteensopivia kunkin valtion oikeusjärjestelmät ovat yksilön oikeuksien sekä urheilun ja sen hengen kanssa.

Perinteisessä urheilussa mainehaitan näkökulmaa on arvioitu lisäksi mm. tapauksessa UOL 21/2018, jossa kilpailussa avustavana tuomarina toiminutta A:ta väitetyksi kritisoitiin ja uhkailtiin asiattomasti erään kilpailijan huoltajan toimesta. A oli kirjoittanut jälkikäteen näistä tapahtumista Suomen Voimanolliitto Ry:n (SVNL) tuomareille tarkoitetussa Facebook-ryhmässä. SVNL ei aloittanut kurinpitotoimia huoltajaa kohtaan ja poisti A:n viestejä Facebook-ryhmästä. Tämän lisäksi SVNL väitti A:n käyneen henkilökohtaisiin hyökkäyksiin huoltajaa vastaan em. ryhmässä, minkä seurauksena A poistettiin ryhmästä, ryhmän sääntöihin nojautuen. SVNL katsoi A:n menettelyn saattaneen lajin ja lajiliiton huonoon valoon. Lautakunta aloittaa toteamalla, että virkailijalle voidaan antaa kurinpitoseuraamuksena määräaikainen tai elinikäinen toimintakielto, jos SVNL:n sääntöjä on tahallaan rikottu tai tottelemattomuutta on osoitettu tehtävänsä suorittavaa toimitsijaa tai tuomaria kohtaan. Hallitus voi määrätä toimintakiellon myös kurinpitosäännösten nojalla liiton huonoon maineeseen aseettamisen seurauksena – mikäli vahinko liitolle tai lajille on huomattavan vahingoittavaa, harkittavaksi tulee elinikäinen toimintakielto. Asia ratkaistiin SVNL:n hyväksi osittain. Tapauksessa katsottiin, että A:n poistaminen määräajaksi facebook-ryhmästä on ollut asianmukaista ja sääntöihin perustuvaa, mutta näyttämättä on jäänyt lajin tai lajiliiton saattaminen huonoon maineeseen. Selvää oli, että ankara kurinpitoseuraamus edellyttää myös painavaa näyttöä rikotun säännön tunnusmerkistön täyttymisestä.²¹⁴ Tapaus osoittaa perinteisessä urheilussa mahdollisuutta mainehaittaväitteiden saattamiselle puolueettoman osapuolen arvioitavaksi. Lisäksi mainehaitan on arvioinnin on perustuttava selkeästi ja vahvasti lajiliiton sääntöihin, joita puolestaan rajoittaa pakottava kansallinen normisto.

Vastaavaa tukijärjestelmää ei e-urheilun puolelta ole olemassa, vaan puhtaasti taloudelliset insentiivit ovat voittoa tavoittelevina yksityisyriyksiä toimivia pelinkehittäjiä ohjaava

²¹³ Ks. *Turak* 2022, CNBC:n uutinen aiheesta.

²¹⁴ UOL 21/2018.

motivaattori. Sinänsä yrityksen päätöksenteko puhtaasti taloudelliseen ajatteluun pohjautuen on ymmärrettävää ja perusteltua, mutta kurinpitojärjestelmää ohjaavana lähtötekijänä se ei ole toivottu. Jos kurinpidon insentiivit sekä ratkaisut ovat esim. mielenilmaisujen ja väitettyjen mainehaittojen kohdalla poliittisia tai taloudellisia (eivätkä tarkan sääntöjärjestelmän määrittelemiä tai ulkoisen, UOL:n/CAS:n kaltaisen tahon tarkasteltavissa), on seurauksena yksilöiden näkökulmasta kurinpitojärjestelmän katsottava olevan ennalta-arvaamaton.

5.4 Pelinkehittäjän aseman haastaminen sopimusoikeuden keinoin?

5.4.1 Argumentaation lähtökohtia

Edellä on valotettu e-urheilun kurinpidon ongelmallisuutta perinteisen urheilun argumentaation näkökulmasta. Mikäli e-urheilulajit eivät olisi yksityisomistuksessa, järjestäytyminen perinteisen urheilun tavoin olisi mahdollista ja historiallisesti todetulla tavalla tehokasta. Johtuen kuitenkin juuri perusasetelman erilaisuudesta (omistamaton laji ja yhdistymisvapaus vs. omistettu laji ja immateriaalioikeus) myös kurinpidon sitouttamismekanismit ovat erilaisia. Perinteisessäkin urheilussa urheilijoita ja seuroja sitoutetaan lajiliittoihin sopimusteitse, mutta urheilijan turvana ovat tarkoin määritellyt lajiliittojen sääntöjärjestelmät ja UOL:n kaltaiset oikeusturvaa kohentavat valitusinstanssit. E-urheilussa pelaajan sitouttaminen pelinkehittäjän ensisijaisen kurinpitovallan alle tapahtuu käsitellyllä tavalla käytännössä sopimusteitse, käyttöehtosopimuksien välityksellä. Kysymys siitä, onko pelaaja puhtaasti kuluttaja vai ei, määrittelee osaltaan kuluttajansuojaan pohjautuvia argumentteja. Huolimatta kuluttaja- tai ammattistatuksesta, on kuitenkin selvää, että kahden toimijan välinen sopimus on voitava asettaa puhtaasti sopimusoikeudelliseen tarkasteluun. Pelaajan perspektiivistä tilanne on kiusallinen siinä mielessä, että pelinkehittäjän käyttöehdot joko hyväksytään tai peliä ei pelata. Täten ammattiuraakaan ei voi olla ilman yksipuolisesti määriteltyjen käyttöehtojen suoraa hyväksymistä pelaajan puolelta. Sopimusvapauden perspektiivistä joustavien ja erikoistenkin sopimustyyppien ja -ehtojen on oltava mahdollisia. Jos ajatellaan pelejä, niiden monimutkaista teoksen kaltaista linkitystä tekijänoikeuksien piiriin ja tällä tekijänoikeusstatuksella ennakkoimattomaan e-urheiluun ulotettavaa kurinpitoa, on selvää, ettei suomalaisessa katsantokannassa laki varallisuusosoikeudellisista oikeustoimista (228/1929, jäljempänä oikeustoimilaki) ole

sopimusoikeuden reunaehtoja määrittelevänä instrumenttinä kykeneväinen riittävällä tavalla puuttumaan pelaajan ja pelinkehittäjän välisen yksityiskohtaisen sopimuksen epäkohtiin.

Tästä huolimatta on myös selvää, ettei pelaajan ja pelinkehittäjän välinen sopimus voi myöskään jäädä sopimusoikeudellisen tarkastelun ulkopuolelle soveltuvan, pakottavan sääntelyn osalta. Vaikka pelaajan ja pelinkehittäjän sopimussuhteen ehdon kohtuuttomuuden arvioinnissa ensisijainen arvioinnin lähtöpiste tulisikin olla KSL:n 3. luvun 1 §:n ensimmäinen momentti, on selvää, ettei pelaaja pääsääntöisesti elantonsa pelin parissa tienatessaan enää voi missään mielessä olla puhtaasti kuluttaja. Pohjimmiltaan pelinkehittäjä edelleen tarjoaa pelaajalle palvelua tai tuotetta, peliä, jonka perusteella pelaaja harjoittaa ammattia. Pelaajan statuksen puhtaana kuluttajana on kuitenkin katsottava läpikäyvän transformaation siinä vaiheessa, kun tämä on kykeneväinen elättämään itsensä pelin kautta. Asetelma on kuitenkin oikeudellisesti ongelmallinen, sillä pelinkehittäjä edelleen tarjoaa pelaajalle palvelua kuluttajamaisesti, jonka lisäksi sen ajankohdan tarkka määrittelemineen, jolloin pelaaja muuttuu e-urheilijaksi, on vaikeaa. Aiemmin keskustellulla tavalla amatööripelaajan ja pelinkehittäjän välisen suhteen lähestyminen kuluttajansuojan kautta ei samalla tavalla lähtökohtaisesti ole ongelmallinen. Ammatikseen pelaavan e-urheilijan elinkeinovapauden rajoittamiseen pohjautuvat argumentit puolestaan kuluttajansuojalähtöisestä näkökulmasta näyttäytyvät epäloogisina ja sisäisesti jännitteisinä. Tilanne ei kuitenkaan voi olla se, että ammattimaisen e-urheilijan ja pelinkehittäjän välistä suhdetta pohjimmiltaan tulkitaan edelleen kuluttajan ja elinkeinon harjoittajan välisenä, kun kuluttajansuojapohjaiset argumentit menettävät merkityksensä tämän sisäänrakennetun jännitteen kautta. Pelaajan on pystyttävä argumentoimaan kohtuutonta sopimusehtoa vastaan joko kuluttajansuojan tai yleisten sopimusoikeudellisten velvoitteiden näkökulmasta, perspektiiveistä jäljemmän ollen nähdäkseni perustellumpi. Lisäksi oikeuskäytännössämme on katsottu, etteivät oikeustoimilain ja kuluttajansuojalain sovittelusäännökset ole automaattisesti toisiaan poissulkevia vaan molemmat voivat tulla samanaikaisesti sovellettavaksi.²¹⁵

²¹⁵ KKO 2017:71.

5.4.2 Kohtuuttoman sopimusehdon arviointi e-urheilun kontekstissa

Näin ollen esimerkiksi oikeustoimilain 36 §:n kaltaiset perälaudat toimivat viimekätisenä tapana puuttua epäasiallisiin ja kohtuuttomiin sopimusehtoihin. Oikeustoimilain 36 §:n 1. momentin mukaisesti: ”Jos oikeustoimen ehto on kohtuuton tai sen soveltaminen johtaisi kohtuuttomuuteen, ehtoa voidaan joko sovitella tai jättää se huomioon ottamatta. Kohtuuttomuutta arvosteltaessa on otettava huomioon oikeustoimen koko sisältö, osapuolten asema, oikeustointa tehtäessä ja sen jälkeen vallinneet olosuhteet sekä muut seikat.”

Etenkin osapuolten asema on hedelmällinen arvioinnin lähtökohta e-urheilun kontekstissa, kun osapuolina ovat e-urheilija ja pelinkehittäjä. Lähtökohtaisesti kahden tasavahvan sopijaosapuolen sopimusehdot tulevat vain harvoin käsiteltäviksi kohtuuttomina.²¹⁶ Sen sijaan sellaisissa tilanteissa, joissa sopijaosapuolten neuvotteluvoimat ovat epätasapainossa ja jossa toisen heikompaa asemaa käytetään hyväksi, voi sovittelu tulla kysymykseen.²¹⁷ E-urheilussa käyttöehtosopimukset ovat luonteeltaan vakiosopimuksia, joissa yksilöllinen räätälöinti on korkeintaan maa- tai valtiokohtaista, mutta edelleen pelinkehittäjän tuottamaa.²¹⁸ Kohtuuttomuutta arvioidessa onkin katsottu, että vakiosopimukset, jotka sisältävät niiden laatijataholla edullisia ehtoja, voivat ylittää kohtuuttomuuskynnyksen helpommin kuin sopimukset muissa tilanteissa.²¹⁹

E-urheilulle tyypilliset sopimustyytit ja -ehdot näyttäisivät istuvan lähtökohtaisesti hyvin kohtuuttomuusarvioinnin kohteeksi. On selvää, että kyse on vakiosopimuksista, jotka pelinkehittäjät laativat tarkoituksellisesti avoimiksi, mahdollistaen kurinpidon suhteessa pelaajaan erinäisistä syistä. Selvää on myös, että pelaaja on pelinkehittäjään alisteisessa asemassa ja neuvotteluvallaton. Mikäli pelaaja tahtoo pelata tiettyä peliä, on pelinkehittäjän vakiosopimus hyväksyttävä sellaisenaan. Periaatteessa ei ole mitään perusteluita sille, ettei oikeustoimilain 36 §:n tarkoittamien ja muidenkin doktriinien kohtuuttomuutta sääteleviä lainkohtia voitaisi soveltaa e-urheilun ammattilaisen ja pelinkehittäjän väliseen suhteeseen. Minkäänlaisia osviittaa antavia tapauksiakaan ei kirjoittamishetkellä e-urheilun saralta ole saatavilla. Rajoituksia sopimusoikeudellisten kohtuullistamisperusteiden osalta tuottaa kuitenkin näiden soveltaminen, sillä jos sopuratkaisua ei ole saatavissa, ainoaksi

²¹⁶ Hemmo 2006, 7. sopimuksen keskeinen sisältö – sopimusehtojen sovittelu.

²¹⁷ Ibid.

²¹⁸ Esim. tässä tutkielmassa käsitellyt Valven ja Riot Gamesin käyttöehtosopimukset ovat luonteeltaan vakioehtoisia. Pelaajalle jää mahdollisuudeksi hyväksyä sopimusehdot sellaisenaan tai hylätä ne.

²¹⁹ Hemmo 2006, 7. sopimuksen keskeinen sisältö – sopimusehtojen sovittelu.

vaihtoehdoksi jäänee kanne tuomioistuimessa. Samalla pelaaja ottaa jopa hyvin merkittävän kuluriskin.

Toisin kuin kuluttajasuojalähtöisessä argumentaatioissa, oikeustoimilain soveltamisen yhteydessä voitaisiin pätevästi nostaa esille näkökulmaa elinkeinovapauden estymisestä ilman kuluttajansuojakulman jännitteitä. Jos kohtuuttomuutta arvioitaessa nostetaan esiin elinkeinovapauden estyminen yhtenä arvioinnin tukijalkana, ei sille annettava painoarvo voi ainakaan heikentää argumentaatiota, toisin kuin kuluttajansuojaisen lähestymistavan kohdalla.

6 Lopuksi

6.1 Pelinkehittäjän motivaattorit

Pohdittaessa kaikkea edellä mainittua, on selvää, ettei e-urheilu yksittäisen e-urheilijan perspektiivistä ja perinteiseen urheiluun verraten ole kehuttavassa tilassa. Pelinkehittäjät nauttivat massiivsesta valta-asemasta suhteessa pelaajiin ja kolmansiin tahoihin – perinteisesti onkin ollut perusteltua, että pelinkehittäjät myyvät tuotetta omin ehtoinensa, jotka kuluttajat hyväksyvät. Riitatilanteet ovat olleet mahdollisia mutta harvinaisia. Pelaamisen ympärille on kuitenkin vuosien saatossa syntynyt jotain uutta ja erikoista, e-urheilua, eikä järjestäytymistavan tai regulaation puolelta olla sen esittämiin uniikkeihin haasteisiin pystytty tyydyttävästi vastaamaan. Pelinkehittäjät nauttivat absoluuttisesta valta-asemasta suhteessa muihin toimijoihin, riippumatta muuttuneista olosuhteista. Se, mitä lähestymistapoja e-urheilun reguloimiseksi on tarjolla, ei ole kovin jäsenneltyä. Kiistatonta kuitenkin on, että jonkinlainen kompromissi e-urheilun kurinpidon nykytilan ja perinteisen urheilun tiukan järjestäytymisen seurauksena syntyneen pelaajaturvan välillä on löydettävä, jos e-urheilun on koskaan tarkoitus saavuttaa perinteisen urheilun kaltainen asema. On kuitenkin loogista, etteivät pelinkehittäjät ilman jonkinlaista pakkoa – käytännössä regulaation painetta, taloudellista tai sosioekonomista insentiiviä – ole halukkaita vapaaehtoisesti luopumaan valta-asemastaan. Taloudellisella insentiivillä tarkoitetaan esim. pelaajien silmissä positiiviseksi havaittavaa progressiivisuutta, jolla pelaajakuntaa on mahdollista kartuttaa ja seurauksena taloudellista tulosta kasvattaa. Sosioekonomiset insentiivit voisivat käytännössä olla sitä, että pelaajat/kuluttajat paheksuisivat mielivaltaista kurinpitoa siinä määrin, että pelinkehittäjä(t) olisi pakotettu tarkastelemaan uudelleen kurinpitoaan, etenkin ääritapauksissa. Esitetty on puhtaasti esimerkinomaista, mutta havainnollistaa pelinkehittäjän tilannetta – on oletettava, että voittoa tavoittelevan yrityksen eli pelinkehittäjän päätöksentekoa ohjaa puhtaasti taloudelliset insentiivit, joiden syntymekanismit voidaan kuitenkin peräyttää esitetysti esim. sosioekonomisiin tekijöihin, kuten paheksunnan tai mainehaitan välttelemiseen, joidenka seurauksena taloudellinen menetys saattaa realisoitua.

Perusasetelma on e-urheilun kurinpidollisen yhtenäisyyden, sanktioiden ennalta-arvattavuuden ja reiluuden kannalta haastava urheilu-oikeuden sekä yleisestikin oikeuden ja oikeustieteen perspektiivistä. Tekijänoikeuksiin pohjautuva kurinpitovalta on perusteltu tavanomaisessa pelaamisessa, eli puhtaasti kuluttajaulottuvuudessa tapahtuvan viihdepelaamisen kontekstissa. Kaiken sanotun perusteella on kuitenkin ilmeisen selvää, että

nykyinen e-urheilun jäsentymistapa ei ole toivottu. Seuraavassa osiossa käsitellään lyhyesti mahdollisia, realistisia lähestymistapoja e-urheilun kurinpidon kohtuullistamiselle. On kuitenkin huomattavaa, että kukin ehdotus pureutuu tavalla tai toisella pelinkehittäjän tekijänoikeuksista johdettavan suvereniteetin alueelle. Mikäli asiaan ei pakottavan regulaation muodossa puututa, on epätodennäköistä, että pelinkehittäjät ovat halukkaita suvereniteettiään vapaaehtoisesti ulkoisille tahoille luovuttamaan.

6.2 Mahdollisia kehityssuuntia e-urheilun kurinpidon kohtuullistamiseksi

6.2.1 Valtiovetoinen lähestymistapa

Vaikka yksittäisen e-urheilijan ja pelinkehittäjän välinen suhde on perusoikeusperspektiivistä horisontaalinen, on valtiolla velvollisuus varmistaa kansalaisten perusoikeuksien toteutuminen (PL 22 §), kuten elinkeinovapaus (PL 18 §). Esimerkiksi Belgiassa yhtä pelaamisen kiisteltyä aspektia, ns. ”lootboxeja (suom. yllätyslaatikko)”²²⁰ on jo rajoitettu valtiovetoisesti²²¹. Suomessakin poliisi ja sisäministeriö ovat olleet kiinnostuneet yllätyslaatikkoihin liittyvistä arvonnallisista mekanismeista²²², oikeudellisen dialogin ollessa suhteellisen rajallista.²²³ Vaikka kurinpidollisesta perspektiivistä yllätyslaatikot eivät täsmällisen relevantteja olekaan, osoittaa niihin puuttuminen heräämistä pelaamisen yhteiskunnalle luomiin kyseenalaisuuksiin sekä valtion mahdollisuuksia puuttua pelinkehittäjän toimiin. Tärkeänä huomiona on etenkin se, että pelinkehittäjät näyttäisivät olevan valmiina adaptoitumaan kansallisen pakottavan lainsäädännön reunaehtojen määrittelemille markkinoille. Belgian tapauksessa yllätyslaatikkoja rajoitettiin kansanterveyteen perustuvien argumenttien, yllätyslaatikoiden käytännössä vertautuen uhkapelaamiseen.²²⁴ Seurauksena pelinkehittäjä muutti yllätyslaatikkoihin perustuvaa pelin ansaintamallia kansalliseen lainsäädäntöön sopivaksi.

²²⁰ Yllätyslaatikolla tarkoitetaan pelinsisäistä tuotetta, joka sisältää jotain pelin sisältöä, yleensä kosmeettisia elementtejä. Yllätyslaatikko itsessään maksaa esimerkiksi 5 euroa, jonka jälkeen pelaaja avaa sen, paljastaen satunnaisesti arvotun laatikon sisällön. Pelaaja voi toisin sanoen maksaa yllätyslaatikosta ja avata sen, saaden satunnaisesti ja ennalta-arvaamattomasti sisältöä.

²²¹ Ks. esim. *Gerken* 2018. Valtion virallinen ensi-ilmoitus luettavissa: <https://www.koengeens.be/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving>. (Ei saatavilla englanniksi).

²²² Ks. esim. *Lappalainen* 2017 ja *Nissinen* 2020.

²²³ Ks. esim. yllätyslaatikoiden arvioinnista arpajaislain kontekstissa lisää *Kärki* 2020.

²²⁴ *Gerken* 2018.

Toisin kuin yllätyslaatikoissa, valtion liikkuminen elinkeinovapauden turvaamiseksi on haastavampaa. Samalla kun tehdään toimenpiteitä elinkeinovapauden turvaamiseksi pelinkehittäjän markkinoille vaikeuttamisen keinoin, on lähestymistapa aksiomaattinen: estämällä pelinkehittäjän pääsy markkinoille esim. perustuen elinkeinovapauden horisontaalivaikutuksen luoman rajoituksen kautta, rajoitetaan tosiasiallisesti kansalaisen mahdollisuus luoda uraa kyseisen e-urheilulajin parissa. Toisaalta tapahtuu kollisio myös yksilön itsemääräämisoikeuden ja elinkeinovapauden turvaamisen välillä, joka puolestaan myös on sisäisen logiikan puitteissa jännitteinen. Urheilu-oikeudessa perinteisesti tällaisen jännitteen ei ole katsottu olevan ylitse-pääsemättömän ongelmallinen²²⁵, mutta valtiolähtöisesti se ei liene lähestymistavoista perustelluin. Elinkeinovapaus on etenkin yhteiskunnan, työelämän, elinkeinorakenteiden, teknologian kehityksen ja mm. ihmisten kansainvälisen vuorovaikutussuhteiden kehityksen vuoksi jatkuvasti avarakatseisemman tulkinnan tarpeessa, kun uudenlaiset elinkeinomuodot nousevat esille.²²⁶ E-urheilunkaan ei voida katsoa olevan tähän poikkeus, vaikka esitetyllä tavalla sen kenttä onkin kansalliselle oikeudelle ja oikeustieteelle problemaattinen.

6.2.2 Tekijänoikeuksien ydinalueen uudelleenahmottelu erityistapauksissa

Perusoikeustasoisen intervention sijaan olisikin valtiovetoisesti kohtuullisempaa puuttua nimenomaan pelinkehittäjien tekijänoikeuksien ydinalueelle, esimerkiksi kieltäen kategorisesti mielivaltaisen kurinpitovallan suhteessa kaikkiin pelaajiin. Poikkeus mielivallasta voisi koskea vain elinkeinokseen pelaamista harjoittaviin henkilöihin, jolloin pääasiallinen valta puuttua pelaajien väärinkäytöksiin pelaamisen ollessa amatöörimäistä jäisi edelleen yksinomaan pelinkehittäjän harkintavaltaan. Vaadittu lainsäädäntö olisi tällaisessakin tapauksessa äärimmäisen spesifiä, käytännössä tekijänoikeuksien suoman mandaatin kautta määriteltyjen käyttöehtosopimusten lakitasoista rajoittamista.

On huomattavaa, että tällä hetkellä tekijänoikeuslain 1 §:n mukaisten tekijänoikeuksien ulottaminen tietokoneohjelmiin on perusteltua ja ymmärrettävää, mutta videopelien kategorisoiminen puhtaasti, etenkin jos asiaa katsotaan kurinpidon perspektiivistä, ei ole tyydyttävää. Lailla tarkoitettu tietokoneohjelmisto sopii kategorisesti paremmin esim.

²²⁵ Virtanen 2021, s. 249.

²²⁶ Hallberg 2017, päivittyvä hakuteos, Perusoikeudet > luku: III yksittäiset perusoikeudet > 14. Oikeus työhön ja elinkeinovapaus (PL 18 §) > Oikeus hankkia toimeentulo. (Luettu 18.11.2022).

uniikkeihin algoritmeihin tai vain välifunktion täyttäviin ohjelmistoihin, kuten Internet-selaimiin. Yhteensopimaton se ei videopelienkään kanssa ole, mutta suureksi osaksi e-urheilun kurinpidolliset kipupisteet johtuvat tekijänoikeuslain kaltaisista regulaatioista, jotka eivät ole soveltuvaisia kurinpidolliseksi perustaksi. Kysymys tietysti on erikseen se, onko e-urheiluun tarkoitukseen ulottaa reilua ja ennakoitavaa kurinpitoa. Mikäli vastaus on kyllä, ei sen perustaminen tekijänoikeuspohjaan ole nykytilassa mieluisa. Selvää kuitenkin on, ettei e-urheilu voi tulla samalla tavalla vakavasti otettavaksi kilpailun muodoksi ja elinkeinoksi kuten perinteinen urheilu, jos analogisesti verrattuna kurinpito näyttäisi e-urheilun puolelta olevan mielivaltaista ja yksipuolisesti asetettuihin ehtoihin kulminoituvaa.

Tässäkin vaihtoehdossa kappaleessa 3.6.2. käsitellyn Olkkosen kaltaiset valitettavat yksittäistapaukset olisivat edelleen mahdollisia, mutta ainakin tilanne olisi nykyistä parempi. Yllätyslaatikoita koskeva kansallinen regulaatio on esimerkkitapaus, jonka perusteella pelinkehittäjät ovat valmiita sopeutumaan kansallisille markkinoille kansallisten sääntöjen modernisoinnin seurauksena. On kuitenkin selvää, että mikäli pelinkehittäjä onkin haluton sopeutumaan markkinoille, on yksilön mahdollisuuksia toimia (pelata haluamaansa peliä) lähtökohtaisesti valtion toimesta rajoitettu. Potentiaalinen tapa hahmotella e-urheilun kurinpidon kohtuullistamista voisi kuitenkin liittyä tekijänoikeussuojan ydinalueen uudelleenahmotteluun spesifien tietokoneohjelmistojen, videopelien, perspektiivistä. Lähestymistapa on kuitenkin yksityisille pelinkehittäjätahoille työläs, mikäli sen on sopeuduttava kunkin markkinamaan tarkkoihin vaatimuksiin. Harmonisaatio olisi tarpeen tai ainakin ehdottoman hyödyllistä, esimerkiksi EU:n toimesta asetus- tai direktiivitasoisena. Toistaiseksi EU on kuitenkin ilmaissut yleistä haluttomuuttaan osallistua pelien reguloimiseen, parlamentin näkemyksen mukaisesti pelialan tulisikin pyrkiä itsesääntelyyn²²⁷.

Harmonisaation puute ja valtiokohtainen e-urheilun regulointi saattaa kuitenkin johtaa pelinkehittäjien ns. ”forum shoppailuun”, eli niiden pyrkimykseen sijoittaa pääasiallinen toimipisteensä – jos ei oikeasti niin edes nimeksi – sellaiseen valtioon, jonka lainsäädäntö ja käytännöt ovat vaatimusten osalta löyhimmät. Forum shopping pahimmassa tapauksessa johtaa ns. ”race to the bottom” -ilmiöön, jossa regulaatiopaikat, olivat ne sitten valtioita, osavaltioita tai muita autonomisia alueita, alkavat löyhentämään lakisäätteisiä vaatimuksiaan

²²⁷ Neuvonen 2021, s. 130. Ks. myös Euroopan parlamentin päätöslauselma pelejä koskevien ikärajoitusten osalta, jossa parlamentti kehottaa jäsenvaltioita tiivistämään yhteistyötään ylikansallisen ikärajoituksia antavan ns. ”kolmannen tahon” (Pan-European Game Informationin, PEGI:n) kanssa, EU:n tasoisen sääntelyn ja harmonisaation sijaan (2008/2173(INI)).

suhteessa yrityksiin (pelinkehittäjiin) pyrkimyksessään houkutella näitä omaan verotuksen piiriinsä. Ilmiö on toteutunut mm. Yhdysvalloissa, Delawaressa, kun kyseinen osavaltio alkoi löyhentämään mm. verotuskäytäntöjään, yritysten start-up kustannuksia ja datanluovutukseen liittyviä vaatimuksiaan suhteessa muihin osavaltioihin, saavuttaen mittavan kilpailuedun ja houkutellen huomattavan määrän yrityksiä verotuspiiriinsä. Forum shopping on regulaation perspektiivistä kuitenkin luonteeltaan huomattavan regressiivistä ja epätoivottua. Jos e-urheilun kurinpitoon puuttuminen tapahtuu valtiovetoisesti, forum shoppingin ja seurauksena race to the bottomin uhka on realistinen, mutta jokseenkin ajatustasolla etäinen. On todennäköistä, että vaikka pelinkehittäjä tuskin on halukas suvereniteettiä vapaachtoisesti luovuttamaan kurinpidonkaan osalta, ei sen taloudelliset intressit ole siinä määrin uhattuina tai vaihtoehtoisesti ainakaan toistaiseksi forum shoppingilla kartutettavissa, että ainoastaan kurinpitoon pureutuva regulaatio olisi pääasiallinen kriteeri sijoittautumispaikan valinnalle.

6.2.3 Kolmansien tahojen legitimisointi e-urheilun huipputasolla

Edellä sanottuun pohjautuen nähdäkseni perustelluin, tehokkain ja yleisesti ottaen vähiten jännitteitä synnyttävä tapa e-urheilun kurinpidon asianmukaiselle valvomiselle olisi urheilu oikeudestakin tuttu jäsentäytymismalli. Välttämättä samanlainen pyramidimaisuus ei olisi tarpeen, mutta kiistatta etuja siitäkin olisi kansallisen e-urheilun legitimisoinniseksi sekä dialogin mahdollistamiseksi kansallisen e-urheiluorganisaation (kuten SEUL:in), ylikansallisten organisaatioiden ja pelinkehittäjien välillä. Nykyisessä muodossaan kolmannet tahot kuten ESIC pääasiallisesti koskevat joukkueita ja kolmansia kilpailunjärjestäjiä sääntöjen harmonisointia, mittaamisen ja yksityiskohtien suhteen. Pelinkehittäjä on edelleen omalla sektorillaan, josta käsin se on kykeneväinen harjoittamaan absoluuttista kurinpitovaltaa välittämättä muista tahoista. Seurauksena on ennalta-arvaamaton, löyhästi tai ei ollenkaan perusteltu ja useissa tapauksessa kohtuuton kurinpitojärjestelmä, joka ei ole perinteisen urheilu oikeuden valossa toivottava.

Ylikansallisten e-urheilun organisaatioiden avulla olisi mahdollista kohtuullistaa kurinpitoa, lisätä sen ennakoitavuutta ja mahdollistaa valitusinstanssin olemassaolo. On perusteltua, että pelinkehittäjällä on oltava mahdollisuus kultivoida haluamansa kaltaista käytöstä oman pelinsä yhteisön sisällä – tästä syystä perustellumpaa olisikin ylikansallisen valvonnan ja pelinkehittäjän kurinpidollisen suvereniteetin rajoittaminen vain huipputasolla, kategorisen

rajoittamisen sijaan. Teoreettiseksi ongelmaksi muodostuisivat edelleen potentiaalisten ammattilaisten karsiminen amatööritasolla, kuten Olkkosen tapauksessa. On kuitenkin selvää, etteivät tällaiset tapaukset ole yhtä ongelmallisia elinkeinovapauden perspektiivistä kuin jo elantonsa e-urheiluun sitoneiden pelaajien kohtuuton kurinpito. Tällaisessa ajattelussa voivat kuitenkin nousta esiin yhdenvertaisuuden vaatimukset (PL 6 §), mikäli kahteen samassa ikään kuin samassa tilassa toimivaan yksilöön (ammattilaiseen ja amatööriin) kohdistetaan erilaista kriteeristöä pelikieltojen osalta. Lienee kuitenkin selvää, että jo ammattinsa e-urheilun parissa ja ainakin pääsääntöisesti elantonsa e-urheilulla ansaitseva pelaaja on elinkeinovapauden turvaamisen ydinalueella, siinä missä tulevaisuuden potentiaalinen ammattilainen ei. Potentiaalisen ammattilaisen tavalla tai toisella saavuttaessa huipputasoa ja esittäen todisteita tästä, esimerkiksi joukkueen tarjoaman elinkeinon mahdollistavan sopimuksen (mutta pelikiellon estävän) tai äärimmäisen, huipputasoa vastaavan taitotason saavuttamisen seurauksena pelikiellon purkamista voitaisiin harkita huipputasoa kurinpittoa kohtuullistavien säännösten valossa. Käytännössä ainoa kolmannen tahon funktio voisi olla ainoastaan WADC:n kaltaisen sanktioskaalan ”virallistaminen” kaiken kurinpidon kohdalla e-urheilun huipputasolla, edes jonkinlaisen e-urheilijoiden elinkeinollisen turvaverkon ja kurinpidon ennalta-arvattavuuden muodostamiseksi.

ESIC:n kaltaiset kolmannet, kurinpittoa ja kurinpidon rangaistusskaalaa harmonisoivat tahot ovat yksi, ehkä järkevin ja tehokkain tapa kurinpidon kohentamiseksi. Toinen tapa voisi olla yksinkertaisuudessaan kurinpidon sovitteluelinten virallistaminen pelinkehittäjien puolelta. Tällaiseenkin suuntaan on e-urheilun parissa nähty liikehdintää²²⁸, mutta toistaiseksi tilanne ei ole näyttänyt lupaavalta, sovittelun jääden periaatteessa pelinkehittäjästä katsottuna kolmansien tahojen väliseksi. Kurinpidon kohtuullistaminen tämänkaltaisen kolmannen tahonkin (ikäänkuin e-urheilun CAS tai UOL) toimesta parantaisi huomattavasti e-urheilun kurinpidon perusasetelmaa.

Kurinpidon ollessa peräytettävissä pelinkehittäjän yksinomaiseen tekijänoikeuteen, vaatii pelinkehittäjän tehokas sitouttaminen tällaisiin kolmansien osapuolien kautta järjestettäviin kurinpitomekanismeihin tai sovitteluun kuitenkin näiltä suoran suostumuksen ja toisaalta omasta absoluuttisesta valta-asemasta luopumista. Tällainen lähestymistapa olisi kuitenkin

²²⁸ WESA (World Esports Association) alaisuudessa oleva ACES (Arbitration Court for Eports) on ensimmäinen vakava yritys puhtaasti e-urheilullisen sovitteluelimen luomiseksi. Ks. lisää WESA:n ja ACES:in liittyen: <https://wesa.gg/> ja <https://wesa.gg/rr/arbitration-rules/>. (Vierailtu 20.11.2022).

perusteltu, jos e-urheilua kurinpidon kontekstissa halutaan samankaltaistaa perinteisen urheilun kanssa ja kohentaa kurinpitoa hyväksyttävämpään tilaan. Sitoutumisella olisi myös mitä todennäköisimmin pelaajakunnan hyväksyntää- ja e-urheilulajin legitimizeettia vahvistavat vaikutukset, joita pelinkehittäjä pystyisi myös hyödyntämään taloudellisia päämääriä tavoitellessaan.

6.2.4 E-urheilijoiden organisoituminen

Toinen regulaatiosta irrallinen tapa lähestyä pelinkehittäjien yksinomaista ja absoluuttista kurinpitovaltaa on e-urheilijoiden tehokas organisoituminen. Perinteisessä urheilussa merkittävimpiä urheilijoiden organisoitumisponnistuksia lienevät etenkin vuonna 1992 perustettu kanadalainen urheilijoiden yhdistys AthletesCAN, jonka avustuksella ja seurauksena ovat syntyneet mm. British Athletes Commission ja Athletes Germany. Katto-organisaationa kansainvälisesti eri maiden urheilijaliitoille puolestaan toimii World Players Association (WPA). Erinäisten urheilijaliittojen yhteistyön tuloksena syntyi vuonna 2017 universaali julistus pelaajien oikeuksista²²⁹, jonka tarkoituksena oli puuttua johdonmukaisiin, systemaattisiin ja pitkään kestäneisiin urheilijoiden perusoikeuksien loukkauksiin ympäri maailmaa.²³⁰ Esimerkiksi CAS tunnustaa julistuksen.²³¹

E-urheilussa e-urheilijoiden järjestäytymistä on myös hahmoteltu, mutta missään määrin onnistuneita esimerkkejä ei aiemmin esille nouseen LCSPA:n lisäksi ole. Suhteellisen tuoreena ja e-urheilun kontekstissa ennennäkemättömänä askeleena LCSPA on aloittanut myös yhteistyön OneTeamin kanssa, joka puolestaan on urheilussa ollut kehittämässä mm. NFL:n pelaajien asemaa.²³² LCSPA:n osalta on kuitenkin huomattavaa, että se on syntynyt yhteistyöllä League of Legendsin pelinkehittäjän Riot Gamesin kanssa. On ajateltava, ettei kyse ole pelinkehittäjän altruistisuudesta, mutta varsinaista estettä asetelman symbioosimaisuudellekaan ei ole. Toisin sanoen pelinkehittäjää ohjaavat pitkälti taloudelliset insentiivit; mikäli pelaajaliiton tukeminen olisi sille taloudellisesti harmillista (joko lyhyessä- tai pitkässä jouksussa), se tuskin ryhtyisi luomaan ja tukemaan pelaajaliittoa. On katsottava,

²²⁹ Universal Declaration of Player Rights (UDPR).

²³⁰ Ks. AthletesCAN:in kotisivut, saatavilla: <https://athletescan.ca/about/advocacy/>.

²³¹ Ks. CAS:n vuoden 2022 Sport and Human Rights (s. 8), saatavilla: https://www.tas-cas.org/fileadmin/user_upload/2022.06.20_Human_Rights_in_sport_20_June_2022_.pdf (Vierailtu 25.11.2022).

²³² Ks. uutinen aiheesta *Kappelman* 2022.

että pelinkehittäjällä on edelleen vähintäänkin välillisesti taloudellinen motivaattori, esimerkiksi e-urheilulajin legitimitetin nostattamisen, pelaajien ja e-urheilijoiden houkuttelemisen tai jonkin muun vastaavan näkökulman välityksellä. E-urheilijoille ei aiheudu käytännössä liitosta puolestaan haittaa, ellei pelinkehittäjän yhteistyöllä tosiasiallisesti ohjata liiton toimintaa pelinkehittäjälle suotuisammaksi e-urheilijoiden kustannuksella. On siis mahdollista, että pelinkehittäjänkin kanssa yhdessä luodulla pelaajaliitolla – etenkin e-urheilun kontekstissa jossa monet alueet ovat tuoreita ja koskemattomia – voidaan tavoitella samanaikaisesti pelinkehittäjän taloudellista hyötyä, että e-urheilijoiden aseman parantamista. Puhtaasti e-urheilijoiden muodostamiin yhteenliittymiin ei puolestaan lähtökohtaisestikaan samanlaista pelinkehittäjän potentiaalisesti harmillista ohjausvaikutusta.

Puhtaasti pelinkehittäjästä itsenäisillä e-urheilijoiden yhdistymisillä voitaisiin myös tavoitella AthletesCAN:in, WPA:n ja UDPR:n tavoin e-urheilijoiden aseman kohentamista. Tie on kuitenkin pitkä ja haastava, sillä e-urheilijoilla ei lähtökohtaisesti ole neuvotteluvaltaa suhteessa pelinkehittäjään. Usein vaihtoehto on pelata tiettyä, harjoiteltua peliä tai ei pelata ollenkaan. Analogiaa ja soveltuvia taitoja pelien välillä on vain harvoin, mutta parhaana esimerkkinä suhteellisen samankaltaisista peleistä toimii Valven CS:GO ja Riot Gamesin Valorant.²³³ Yleisesti ottaen kuitenkin huipputason pelaaminen vaatii jokaisen pienenkin pelikohtaisen taidon loppuunsa hiomista, eivätkä transiitot pelien välillä ole helppoja. Tämä on tekijä, joka kärjistää pelinkehittäjän vahvaa neuvotteluasemaa entisestään. Tästä syystä etenkin kilpailu eri peligenrejen aloilla on tekijä, jolla voidaan katsoa olevan e-urheilijoiden yhteenliittymien neuvotteluasemaa huomattavasti parantava vaikutus, sillä mikäli esim. toinen pelinkehittäjä (A) harjoittaa esim. mielivaltaista kurinpitoa siinä missä toisen (B) kurinpitokäytännöt ovat kohtuullisempia, on periaatteessa kollektiivitaso pelaajien siirtymisen uhka A:lle suurempi. Tätä kautta on mahdollista hahmotella tilannetta, jossa e-urheilijoiden yhteenliittymä, liitto tai muu kollektiivi voi asettaa painetta tehokkaasti pelinkehittäjä A:lle. E-urheilussa yleisesti ottaen kuitenkin e-urheilijan vaihtoehdot ovat vähissä tämän keskittyessä yhteen, pelinkehittäjän omistamaan lajiin, jolle ei ole suoranaista kilpailijaa. Perinteisessä urheilussa esim. jääkiekon osalta kykeneväinen pelaaja voi siirtyä kansallisesta liigasta toiseen, jos tämä kokee, että jokin maan käytäntö ei ole hänelle mieluisa – perinteisessä urheilussa peli pysyy kuitenkin käytännössä muuttumattomana, taitojen

²³³ Esimerkiksi aiemmin tutkielmassa esillä ollut Olkkonen siirtyi pelikieltonsa vuoksi CS:GO:sta Valorantiin suhteellisen pienin vaikeuksin.

ollessa suoraan siirrettävissä. Vastaava asetelma yleensä puuttuu e-urheilusta. E-urheilija joko sietää pelinkehittäjän kurinpitokäytäntöjä, tekee massiivisen määrän työtä vaihtaakseen ”lajia” tai ei pelaa eikä siten harjoita elinkeinoaan.

6.3 E-urheilun rakenteiden modernisointi

Peliteollisuus on kasvanut vauhdikkaasti internetin välityksellä, osana globalisoituvaa ja digitalisoituvaa, ”rajatonta” maailmaa. Seurauksena myös e-urheilu on kasvanut nopeasti niin rahapalkintojen, tapahtumien tuotannon (esim. puvut päällä olevat juontajat ja selostajat ovat vaikeasti erotettavista perinteisen urheilun huippukilpailun vastaavista) sekä koon, pelianalytiikan kehityksen suhteen, erinäisten kolmansien tahoon lukeutuvien organisaatioiden kuten joukkueiden ja muillakin parametreilla mitattuna. Kurinpidon voidaan katsoa muodostuneen ongelmaksi, kun pelaajille on mahdollistunut vaihtoehto elinkeinon ansaitsemiselle pelin parissa, ilman pelinkehittäjän kurinpitovallan absoluuttisuuden rajoittamista. Perinteisen urheilun osalta on katsottu, että viranomaisten tulisi ohjata urheilutoiminnan järjestämistä yhteiskunnallisesti toivottavaan ja hyväksyttävään suuntaan²³⁴, eikä e-urheilun vain sen ominaispiirteiden vuoksi tulisi olla poikkeus, etenkin kriittisillä alueilla kuten elinkeinovapauden toteutumisessa. Kurinpidon ongelma onkin suomalaisessa urheiluoikeuskirjallisuudessa havaittu ja tiedostettu²³⁵, mutta toistaiseksi sen laajamittainen käsittely on jäänyt vähäiseksi, puhumattakaan regulatiivisista tai muista pelinkehittäjää ohjaavista toimista. Ongelmallisuuden tiedostaminen on kuitenkin ensiaskel sen ratkaisemiseksi. Vaikka e-urheilun kurinpidon perusongelmat – kuten vahva tekijänoikeus absoluuttisen valta-aseman perustana – näyttäisivät olevan syvälle juurtuneita fundamentaalisia haasteita, ei niihin vastaaminen lainsäädännön keinoinakaan muodostune mahdottomaksi. Huomioitavaa on, että enenevässä määrin peliteollisuuden ”rajattomassa” maailmassa kansanvaltioperusteinen sääntely ei välttämättä edes ole tehokas tapa kontrolloida ja ohjata e-urheilua ja sen kehitystä. Suotuisampaa voikin olla kolmansien tahojen, kuten ESIC:n tai e-urheilijoiden yhteenliittymien vaikutusvallan kasvu yli valtorajojen.

Tämän tutkielman tarkoituksena on ollut luoda läpileikkaus e-urheilun kurinpidon tarkoitukseen, toimintamekanismeihin ja arvioida niitä perinteisen urheilun kurinpidon ja

²³⁴ *Aine* 2017b, s. 252.

²³⁵ Ks. esim. *Virtanen* 2021 s. 209, *Aine* 2019 s. 14 tai *Rantala* 2017.

urheiluoikeudellisen argumentaation valossa. E-urheilun ympärille ja sen eri osa-alueille on syntynyt liuta erinäisiä ongelmakohtia, jotka etenkin oikeustieteen valossa ovat ongelmallisia ja lisätutkimuksen- ja systematisoinnin tarpeessa. Kurinpitokaan ei tähän ole poikkeus, vaan syväluotaava jatkotutkimus ja systematisointi etenkin urheiluoikeuden, kilpailuoikeuden ja muiden relevanttien oikeudenalojen näkökulmasta olisi äärimmäisen toivottavaa ja tarpeellista.