

Pelialustojen oikeudellinen vastuu käyttäjien luomasta tavaramerkkiä loukkaavasta sisällöstä DSA-asetuksen valossa

OT00BH39 Muodin, muotoilun ja luovan työn oikeustutkimus
ON-työ

Laatija:
Zozan Altun

17.12.2025

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

ON-työ

Oppiaine: Oikeustiede

Tekijä: Zozan Altun

Otsikko: Pelialustojen oikeudellinen vastuu käyttäjien luomasta tavaramerkkiä loukkaavasta sisällöstä DSA-asetuksen valossa

Ohjaaja: Heidi Härkönen

Sivumäärä: 23 sivua

Päivämäärä: 17.12.2025

Tiivistelmä:

Pelialustat ovat kehittyneet viihdeympäristöistä monipuolisiksi digitaalisiksi ”ekosysteemeiksi”, joissa käyttäjät toimivat itse pelaamisen sijaan myös aktiivisina sisällöntuottajina luoden esimerkiksi hahmoja, maailmoja sekä virtuaalisia tuotteita. Käyttäjien luoma sisältö on johtanut siihen, että muotibrändien logoja ja tunnusmerkkejä kopioidaan suuremmassa määrin ilman lupaa. Laiton kopioiminen herättää kysymyksen siitä, millainen vastuu pelialustoilla tosiasiallisesti on, ja kuinka niiden tulee reagoida havahduttuaan laittomaan kopioimiseen.

Ongelmaan on pyritty vastaamaan EU:n Digital Services Act -asetuksella (DSA), joka tuli täysimääräisesti sovellettavaksi helmikuussa 2024. Asetuksen tarkoituksena on luoda pelisääntöjä digitaalisen ajan toimintaympäristöön sekä vastaamaan nykyajan haasteisiin. ON-tutkielmani tavoitteena on selvittää pelialustojen oikeudellinen vastuu käyttäjien luomasta, tavaramerkkiä loukkaavasta sisällöstä DSA-asetuksen valossa. Pyrin vastaamaan kysymykseen siitä, milloin pelialusta voi vedota DSA:n vastuuvapaussäännöksiin tavaramerkkiä loukkaavan sisällön osalta ja mikä merkitys alustan aktiivisella roolilla ja tietoisuudella on vastuun kannalta.

Tutkielmani ajankohtaisuus näkyy ensinnäkin siinä, että DSA:n soveltamiskäytäntö on vasta muotoutumassa, eikä pelialustoihin liittyvää oikeuskäytäntöä juurikaan ole, sekä toiseksi pelialustojen yhteisluonti asettaa erityisiä haasteita, joita perinteiset vastuumallit eivät enää täysin kata. Tutkielmani pyrkii selvittämään, miten DSA muuttaa pelialustojen vastuuta ja luo tasapainon tavaramerkkien haltijoiden oikeuksien, alustojen liiketoimintamallin ja käyttäjien luovuuden välille. DSA tarjoaa joustavan kehyksen, joka mahdollistaa käyttäjien luovuuden samalla kun se antaa tavaramerkkien haltijoille tehokkaat keinot puuttua loukkauksiin. Tutkielmassani käytän metodina lainoppia eli oikeusdogmaattista menetelmää. Esimerkkeinä hyödynnän erityisesti EU-oikeutta ja oikeuskäytäntöä.

Avainsanat: pelialustat, tavaramerkkioikeus, Digital Services Act, käyttäjien luoma sisältö, vastuuvapaussäännökset sekä ilmoitus- ja toimintamenettely.

Sisällys

Pelialustojen oikeudellinen vastuu käyttäjien luomasta tavaramerkkiä loukkaavasta sisällöstä DSA-asetuksen valossa	I
Lähteet.....	IV
Lyhenteet	VII
1 Johdanto	1
1.1 Tutkimuksen tausta.....	1
1.2 Tutkimuskysymys, metodi ja rajaus	2
1.3 Tutkielman rakenne.....	3
2 Tavaramerkkioikeus	4
2.1 Tavaramerkkioikeuden lähtökohdat.....	4
2.2 Tavaramerkin loukkaukset.....	5
3 Digital Services Act -asetus	8
3.1 DSA:n tavoitteet ja soveltamisala	8
3.2 Alustojen luokittelu ja velvollisuudet.....	8
3.3 Vastuuvapaussäännökset	10
3.4 Ilmoitus- ja toimintamenettely	11
4 Käyttäjien luoma sisältö pelialustoilla	13
4.1 Pelialustojen toimintamallit.....	13
4.2 Tavaramerkkiä loukkaavan sisällön erityispiirteet.....	14
5 Pelialustojen vastuu tavaramerkkiä loukkaavasta sisällöstä	16
5.1 Vastuuvapaussäännösten soveltuminen pelialustoihin.....	16
5.2 Alustojen tietoisuus ja aktiivinen rooli	17
5.3 Ilmoitus- ja toimintamenettely käytännössä tavaramerkkiloukkauksissa	17
5.4 Ennakoivat toimenpiteet ja erityisvelvoitteet.....	18
5.5 Oikeuskäytäntö ja soveltaminen	19
6 Johtopäätökset.....	22

Lähteet

Kirjallisuus

Banks, John – Potts, Jason, Co-creating games: a co-evolutionary analysis. *New media & society* 12(2) 2010, 253–270.

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

Hirvonen, Ari, *Mitkä metodit? Opas oikeustieteen metodologiaan*. Helsinki 2011.

Hodge, Emilia – Härkönen, Heidi, *Muotioikeus*. Helsinki: Edita 2024.

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 2017.

Humphreys, Sal, *Productive Players: Online Computer Games' Challenge to Conventional Media Forms*. 2006.

Lastowka, Greg, *Virtual Justice, The New Laws of Online Worlds*. Yale University Press, 2011.

Mezei, Péter, *Online platforms and upcycling – are platforms entitled to take down upcycled products?* IPRinfo, verkkolehti 5/2024.

Virallislähteet

Euroopan parlamentin ja neuvoston asetus (EU) 2022/2065, annettu 19 päivänä lokakuuta 2022, digitaalisten palvelujen sisämarkkinoista ja direktiivin 2000/31/EY muuttamisesta (digipalvelusäädös).

Euroopan parlamentin ja neuvoston asetus (EU) 2017/1001, annettu 14 päivänä kesäkuuta 2017, Euroopan unionin tavaramerkistä.

Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivi 2000/31/EY, annettu 8 päivänä kesäkuuta 2000, tietoyhteiskunnan palveluja, erityisesti sähköistä kaupankäyntiä, sisämarkkinoilla koskevista tietyistä oikeudellisista näkökohdista (Direktiivi sähköisestä kaupankäynnistä).

Oikeustapaukset

Tuomio 12.11.2002, Arsenal Football Club v Reed, C-206/0, EU:C:2002:651

Tuomio 11.9.2007, Céline SARL v Céline SA, C-17/06, EU:C:2007:497

Tuomio 12.7.2011, L'Oréal v eBay, C-324/09, EU:C:2011:474

Tapaus United States District Court for the Central District of California: Marvel Enterprises, Inc. v. NCSoft Corporation, No. CV 04-9253RGKPLAX, 2005.

Tapaus United States District Court of the Southern District of New York: Hermes Int'l v. Rothschild, No. 22-CV-384-JSR, 2023.

Medialähteet

Fashion Network, Gucci Town launches on Roblox. 30.5.2022.

<https://www.fashionnetwork.com/news/Gucci-town-launches-on-roblox,1409797.html> (Luettu 16.11.2025).

IPRinfo, Laajalti tunnettujen tavaramerkkien suojaa – Louis Vuittonille voitto.

14.10.2024. <https://iprinfo.fi/uutiset/laajalti-tunnettujen-tavaramerkkien-suojaa-louis-vuittonille-voitto/> (Luettu 6.11.2025)

Center for art law, Case Review: Hermès International v. Rothschild. 7.5.2024.

<https://itsartlaw.org/case-review/case-review-hermes-v-rothschild/> (Luettu 15.11.2025).

Ohanian Alexis, julkaisu X sovelluksessa. 24.6.2021.

<https://x.com/alexisohanian/status/1396869330877526021> (Luettu 8.11.2025).

Pelimaailma, Verkkoselainpelaamisen evoluutio viimeisen 25 vuoden aikana.

29.1.2025. <https://www.pelimaailma.com/artikkeli/verkkoselainpelaamisen-evoluutio-viimeisen-25-vuoden-aikana> (Luettu 9.11.2025).

Roblox, Open Sourcing Roblox Sentinel: Our Approach to Preemptive Risk

Detection. 7.8.2025. <https://corp.roblox.com/newsroom/2025/08/open-sourcing-roblox-sentinel-preemptive-risk-detection> (Luettu 10.11.2025).

Kuvalähteet

Kuva 1: viestipalvelu X:stä Ohanian Alexisissä julkaisusta.

(<https://x.com/alexisohanian/status/1396869330877526021>). Viitattu 6.12.2025.

Kuva 2: Euroopan unionin teollisoikeuksien virastoon (EUIPO) rekisteröity Louis

Vuittonin monogrammi. (<https://euipo.europa.eu/eSearch/#details/trademarks/000015602>). Viitattu 6.12.2025.

Kuva 3: Roblox sivuilta otettu kuva Guccin t-paidasta.

(<https://www.roblox.com/catalog/11494076853/Gucci-Good-Game-T-shirt>).

Viitattu 6.12.2025.

Kuva 4: Kuva on otettu Electronic Frontier Foundation sivuilta ja se oli tapauksessa

Marvel Enterprises, Inc. v. NCSoft Corporation todistusaineistona J.

(<https://www.eff.org/document/exhibit-j>). Viitattu 7.12.2025.

Kuva 5: Kuva on otettu Electronic Frontier Foundation sivuilta ja se oli tapauksessa

Marvel Enterprises, Inc. v. NCSoft Corporation todistusaineistona Q.

(<https://www.eff.org/document/exhibit-q>). Viitattu 7.12.2025.

Kuva 6: The Hollywood Reporter -sivuilta otettu kuva Kostajista.

(<https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/oscars-producers-plan-reunite-avengers-telecast-1174867/>). Viitattu 7.12.2025.

Kuvat 7 ja 8: Kuvat otettu Center for art law -sivustolta liittyen Hermès Birk laukkuun-

ja MetaBirkins Rarible -kauppaan. (<https://itsartlaw.org/case-review/case-review-hermes-v-rothschild/>). Viitattu 7.12.2025.

Lyhenteet

DSA	Digital Services Act eli digipalvelusäädös. Euroopan parlamentin ja neuvoston asetus (EU) 2022/2065, annettu 19 päivänä lokakuuta 2022, digitaalisten palvelujen sisämarkkinoista ja direktiivin 2000/31/EY muuttamisesta
EUT	Euroopan unionin tuomioistuin
EUTM	Euroopan unionin tavaramerkkiasetus. Euroopan parlamentin ja neuvoston asetus (EU) 2017/1001, annettu 14 päivänä kesäkuuta 2017, Euroopan unionin tavaramerkistä (kodifikaatio).

1 Johdanto

1.1 Tutkimuksen tausta

Muuttuvassa maailmassa myös virtuaalimaailma kehitty nopeasti. Pelialustat eivät ole pelkästään viihdeympäristöjä vaan monipuolisia digitaalisia ”ekosysteemejä”, joissa käyttäjät on mahdollista nähdä passiivisten kuluttajien sijaan myös aktiivisina sisällöntuottajina. Sisällöntuottajuus videopeleissä näyttäytyy pelaajien luomassa sisällössä esimerkiksi hahmoina, maailmoina ja virtuaalisina tuotteina. Kehitys on avannut ovet uusille toimialoille, kuten muotibrändeille.

Tämä kehitys onkin houkutellut pelialustoille mukaan myös perinteisiä luksusbrändejä. Gucci lanseerasi virtuaalisen laukkunsa Roblox-nimisessä pelissä vuonna 2021, joka myytiin 350 000 Robuxilla (ks. kuva 1). Summa vastasi tuolloin noin 4 115 dollaria.¹ Mielenkiintoista tapauksessa oli, että virtuaalilaukku maksoi enemmän kuin vastaava fyysinen tuote. Muotibrändien arvo on siirtynyt fyysisyydestä myös digitaalisiin ympäristöihin. Muotibrändien tekemät yhteistyöt tai virtuaalimaailmat eivät toisin sanoen ole enää pelkkiä markkinointitempauksia vaan osa strategista liiketoimintasuunnitelmaa ja näin myös tapa tavoittaa yleisöä.



Kuva 1. Gucci lanseerasi virtuaalisen laukkunsa Roblox- nimisessä pelissä vuonna 2021.

¹ Alexis Ohanian 2021.

Yhteisöiden kukoistaessa myös ongelmat niiden ympärillä ovat kasvaneet. Käyttäjien luoma sisältö on väistämättä johtanut siihen, että muotibrändien logoja ja tunnusmerkkejä kopioidaan suuremmissa määrin ilman lupaa. Kun alaikäinen pelaaja luo virtuaalisen Gucci-paidan virtuaalimaailmaan ja myy sitä muille pelaajille, syntyy kysymys siitä, kuka on vastuussa mahdollisesta tavaramerkkiloukkauksesta ja kuka valvoo käyttäjien luomia tuotteita sekä niiden laillisuutta? Tilanteet ovat monimutkaisia siitäkin syystä, että suuri osa sisällöstä on nuorten ja alaikäisten tekemiä.

Ongelmaan on pyritty vastaamaan EU:n digitaalisia palveluja koskevalla säädöspaketilla (*engl. Digital Services Act (EU) 2022/2065, DSA*). DSA tuli täysimääräisesti sovellettavaksi helmikuussa vuonna 2024. Tarkoituksena on luoda sääntelykehykset digitaalisille alustoille ja määrittellä vastuu käyttäjien luomasta sisällöstä.

1.2 Tutkimuskysymys, metodi ja rajaus

ON-tutkielmani pääkysymyksenä on pelialustojen oikeudellinen vastuu käyttäjien luomasta, tavaramerkkiä loukkaavasta sisällöstä DSA-asetuksen valossa. Tutkielmassani pyrin pohtimaan sitä, milloin pelialusta voi vedota DSA:n vastuuvapaussäännöksiin tavaramerkkiä loukkaavan sisällön osalta sekä mikä merkitys alustan aktiivisella roolilla ja tietoisuudella on vastuun kannalta. Vastuuvapauden lisäksi tarkastelen sitä, miten ilmoitus- ja toimintamenettely toimii käytännössä tavaramerkkiloukkauksissa pelialustoilla, sekä sitä onko pelialustoilla ennakoivia velvollisuuksia tavaramerkkien osalta.

Tutkielmassa metodina käytän lainoppia eli oikeusdogmatiikkaa. Tulkitsen ja systematisoin voimassa olevaa oikeutta, erityisesti EU:n lainsäädäntöä.² Voimassa olevan oikeuden lisäksi hyödynnän relevanttia oikeuskäytäntöä sekä Euroopan unionin tuomioistuimen (EUT) ratkaisuja. Sovellan analogisesti sähköisen kaupankäynnin direktiiviä oikeuskäytännön osalta. Koska DSA:n vastuuvapaussäännökset perustuvat pitkälti sähköisen kaupankäynnin (2000/31/EY) direktiivin 14 artiklaan, aiempi oikeuskäytäntö tarjoaa arvokkaita tulkintaviitteitä.

Tutkielmani rajautuu pelialustoihin, jotka mahdollistavat käyttäjien luoman sisällön. Käsittelen nimenomaan niitä pelejä, joissa sisältö ei ole pelkästään kehittäjien luomaa vaan myös käyttäjien, kuten esimerkiksi Robloxissa. Immateriaalioikeuksista keskityn erityisesti

² Hirvonen 2011, s. 21–22.

tavaramerkkeihin, sillä ne muodostavat pelialustoilla keskeisen ongelmakohdan käyttäjien kopioidessa tunnettuja brändejä. Muut immateriaalioikeudet jäävät tarkastelun ulkopuolelle tutkielmani rajallisen tilan vuoksi.

1.3 Tutkielman rakenne

Ensimmäisessä luvussa johdatan lukijan tutkimuskysymykseni taustalle ja perustelen sitä, miksi aihe on nykypäivänä niin ajankohtainen. Avaan myös lyhyesti pelialustojen muuttunutta roolia, joka on tärkeää ymmärtää kokonaiskuvan luomiseksi. Pyrin rakentamaan tutkielmaani teoreettisesta pohjasta itse käytännön soveltamiseen.

Luvussa kaksi käsittelen yleisesti tavaramerkkioikeuden perusteita. Vaikka tavaramerkkisuoja ei ole tutkielmani varsinainen pääteema, on sen keskeisten periaatteiden ymmärtäminen välttämätöntä, jotta voidaan määritellä, milloin tavaramerkin katsotaan tulleen loukatuksi. Luku kolme käsittelee DSA-asetusta, joka on tutkielmani keskeinen kehys. Tarkastelen tarkemmin DSA:n tavoitteita, alustojen luokittelua, vastuuvapaussäännöksiä sekä ilmoitus- ja toimintamenettelyä. Vastaavasti luvussa neljä tarkastelen käyttäjien luomaa sisältöä pelialustoilla. Pyrin selittämään, miksi perinteiset toimintamallit eivät toimi nykyisissä pelialustoissa ja, miksi uudenlaiset alustat edellyttävät uudenlaista lähestymistapaa.

Luku viisi on tutkielmani ydin, jonka tarkoituksena on yhdistää edellä käsitellyt tavaramerkkioikeus, DSA-asetus ja pelialustat yhdeksi kokonaisuudeksi. Analysoin vastuuvapaussäännösten soveltumista, alustojen aktiivisen roolin merkitystä, ilmoitus- ja toimintamenettelyn käytännön toteutusta sekä pelialustojen ennakoivia velvollisuuksia. Tarkastelen myös kehittyntä oikeuskäytäntöä, joka antaa viitteitä vastuukysymysten arvioinnista. Viimeisessä luvussa kokoan yhteen keskeiset havainnot ja arvioin, miten DSA muuttaa pelialustojen vastuuta tulevaisuudessa.

2 Tavaramerkkioikeus

2.1 Tavaramerkkioikeuden lähtökohdat

Tavaramerkkioikeus on yksi osa-alue immateriaalioikeudessa. Tavaramerkkien tarkoituksena on suojata elinkeinoharjoittajien käyttämiä tunnuksia ja merkkejä, erottaen yrityksen tavarat toisen yrityksen tavaroista.³ Esimerkiksi Louis Vuittonin tunnettu LV-monogrammi on rekisteröity tavaramerkki, joka saa suojaa Euroopan unionin teollis- ja tekijänoikeusvirastolta (ks. kuva 2).⁴ Euroopan unionissa tavaramerkkisuojaa sääntelee ensisijaisesti tavaramerkkiasetus ((EU), 2017/1001, EUTM) sekä kotimaisessa lainsäädännössä tavaramerkkilaki (2019/544).



Kuva 2. Louis Vuittonin monogrammikuviorekisteröity EUTM-numerolla 000015602.

EU:n tavaramerkkiasetuksen 4 artikla määrittelee *tavaramerkin* merkiksi, joka mahdollistaa sen, että toimivaltaiset viranomaiset ja yleisö voivat määrittää sen haltijan saaman suojan selkeän ja täsmällisen kohteen. Käytännössä tavaramerkki voi olla esimerkiksi sana, logo, kuvio tai väri, edellyttäen sen, että tuotteet on mahdollista erottaa toisistaan. Kun taas kotimaisessa lainsäädännössä tavaramerkkilain 2 §:n 1 mom. mukaan *tavaramerkillä* tarkoitetaan elinkeinotoiminnassa tavaroiden ja palvelujen tunnuksena käytettävää merkkiä, johon on saatu yksinoikeus tämän lain säännösten mukaisesti. Merkkejä käytetään yksilöimään niin tavaroita kuin palveluita. Tavaramerkistä puhutaan myös nimellä *brändi*. Brändi ei ole juridinen termi mutta toisinaan sitä käytetään tavaramerkin synonyyminä. Brändi on kuitenkin käyttöalaltaan laajempi ja epämääräisempi selitys, joka muodostuu mainonnalla luoduista tai ylläpidetyistä mielikuvista.⁵

³ Hodge – Härkönen 2024, s. 22.

⁴ IPRinfo 2024.

⁵ Haarmann 2014, s. 304–305.

Yksinoikeus tavaramerkkiin voidaan saada joko rekisteröimällä tai vakiinnuttamalla. Rekisteröiminen voi tapahtua kansallisesti, kansainvälisesti tai EU-tasolla. Rekisteröity tavaramerkki antaa haltijalle yksinoikeuden käyttää merkkiä elinkeinotoiminnassa mutta myös oikeuden kieltää muita käyttämästä tavaramerkkiä. Vakiinnuttaminen puolestaan tapahtuu, kun merkkiä on käytetty laajasti ja pitkäaikaisesti niin, että se on vakiintunut elinkeinotoiminnan tunnukseksi.⁶

Tavaramerkkisuojan taustalla on useita tavoitteita. Ensinnäkin tavaramerkki suojaa kuluttajia harhaanjohtamiselta varmistuen, että kuluttajat voivat luottaa tavaramerkin osoittamaan alkuperään. Toiseksi tavaramerkkisuojia kannustaa yrityksiä investoimaan tuotteidensa ja palveluidensa laatuun sekä oman brändinsä rakentamiseen. Kolmanneksi se edistää tervettä kilpailua estämällä vapaamatkustamisen kilpailevan yrityksen maineella.⁷ Tavoitteet koskevat sekä fyysisistä että virtuaalista maailmaa.

2.2 Tavaramerkin loukkaukset

Tavaramerkin loukkauksesta on kyse, kun joku käyttää luvatta toisen omistamaa- tai siihen sekoitettavissa olevaa tavaramerkkiä. Näin ollen loukkauksesta on kyse, jos on olemassa niin sanottu sekaannusvaara.⁸ Tavaramerkkioikeuden loukkauksesta säädetään tarkemmin EUTM-asetuksen 9 artiklassa. Loukkauksia on kolmen tyyppisiä.

EUTM-asetuksen 9 artiklan 2a kohdan mukaan tavaramerkin haltija voi kieltää tunnuksen käytön, jos tunnus on sama kuin EU-tavaramerkki ja sitä käytetään samoja tavaroita tai palveluita varten, johon EU-tavaramerkki on rekisteröity. B-kohdan mukaan haltija voi kieltää tunnuksen käytön, jos tunnus on sama tai samankaltainen kuin EU-tavaramerkki ja sitä käytetään samoja tai samankaltaisia tavaroita tai palveluita varten, joita varten EU-tavaramerkki on rekisteröity. Lisäksi riskinä on aiheuttaa yleisön keskuudessa sekaannusvaara. C-kohdan mukaan haltija voi kieltää tunnuksen käytön, jos tavaramerkki on laajalti tunnettu unionissa ja merkin aiheeton käyttö merkitsee EU-tavaramerkin erottamiskyvyn tai maineen epäoikeutettua hyväksikäyttämistä taikka on haitaksi niille.

Videopelimaailmassa tavaramerkkien loukkaukset voivat edellä esitetyn tavoin ilmetä moniulotteisesti. Käyttäjät voivat luoda virtuaalisia tuotteita, jotka sisältävät tunnettuja

⁶ Hodge – Härkönen 2024, s. 17–20, 25.

⁷ Haarmann 2014, s. 300.

⁸ Hodge – Härkönen 2024, s. 54, 59.

tavaramerkkejä kuten vaatemerkkien logoja. Esimerkiksi Robloxissa on toistuvasti esiintynyt tapauksia, joissa käyttäjät ovat luoneet virtuaalisia vaatteita tai asusteita, jotka sisältävät Guccin kaksois-G-logon (ks. kuva 3). Nämä virtuaaliset tuotteet myydään usein alustan sisäisessä markkinapaikassa virtuaalivaluutalla, joka voidaan muuntaa oikeaksi rahaksi, mikä tekee näin toiminnasta kaupallista. Käyttäjät voivat myös nimetä luomansa pelit tai maailmat tavalla, joka voi myös loukata tavaramerkkejä.



Kuva 3. Guccin t-paita kaksois-G-logolla Roblox-pelissä. Paidan on suunnitellut ja luonut Gucci.

Olennaista on, että tavaramerkin loukkaus edellyttää käyttöä "elinkeinotoiminnassa". Pelialustoilla tämä raja voi kuitenkin olla epäselvä ja häilyvä sillä ei ole selvää, että voidaanko yksittäisen käyttäjän luoma sisältö, jota ei kaupallisteta elinkeinotoimintaan katsoa elinkeinotoiminnaksi. Lisäksi kysymys monimutkaistuu, jos käyttäjä myy luomaansa sisältöä muille käyttäjille alustan sisäisessä markkinapaikassa. Seuraavat EUT:n ratkaisut havainnollistavat, että vaikka elinkeinotoiminta edellyttää kaupallista toimintaa, kynnys elinkeinotoiminnan toteamiselle on suhteellisen matala. Kun käyttäjä myy virtuaalisia tuotteita rahaa tai virtuaalivaluutaa vastaan, kyseessä on tyypillisesti elinkeinotoimintaa, jolloin EUTM tulee sovellettavaksi.

Asiassa Arsenal Football Club v Reed (C-206/01) tuomioistuin totesi, että tavaramerkin haltijalla on oikeus kieltää kolmansia osapuolia käyttämästä elinkeinotoiminnassa merkkiä, joka on sama kuin tavaramerkki ja tarkoitettu samoille tavaroille. Kielto-oikeus syntyy, kun merkin käyttö on omiaan luomaan vaikutelman siitä, että kyseisten tuotteiden ja tavaramerkin haltijan välillä on kaupallinen yhteys. Tuomioistuin korosti, että tavaramerkin keskeinen

tehtävä on taata kuluttajalle tavaran alkuperä, ja tämän tehtävän vaarantaminen riittää loukkauksen toteamiseen. Merkityksellistä on, että elinkeinotoiminta ei edellytä laajamittaista liiketoimintaa, vaan riittää, että toiminta tapahtuu kaupallisessa kontekstissa.

Asiassa *Céline SARL v Céline SA (C-17/06)* EUT täsmensi edelleen elinkeinotoiminnan käsitettä. Tuomioistuin totesi, että merkin käyttö elinkeinotoiminnassa edellyttää kaupallista toimintaa, joka tähtää taloudelliseen hyötyyn eikä yksityiseen käyttöön. Tuomioistuin korosti, että kolmannen osapuolen luvaton merkin käyttöä ei voida kieltää pelkästään sillä perusteella, että merkki on sama kuin rekisteröity tavaramerkki ja, että sitä käytetään samoille tavaroille tai palveluille. Kielto edellyttää, että käyttö haittaa tai on omiaan haittaamaan tavaramerkin tehtäviä, erityisesti sen keskeistä tehtävää taata kuluttajille tavaroiden tai palvelujen alkuperä. Haitan voidaan katsoa syntyvän, kun kolmas osapuoli käyttää merkkiä siten, että kuluttajat voivat tulkita merkillä osoitettavan tavaroiden tai palvelujen alkuperää.

Pelialustoilla tapahtuva virtuaalisten tuotteiden myynti rahaa tai virtuaalivaluuttaa vastaan täyttää oikeuskäytännön perusteella usein elinkeinotoiminnan vaatimukset. Tämä tarkoittaa, että kun käyttäjät luovat ja myyvät virtuaalisia tuotteita, joissa hyödynnetään suojattuja tavaramerkkejä, heidän toimintansa voi olla elinkeinotoimintaa. Tällöin herää kysymys siitä, kuka vastaa mahdollisista tavaramerkkiloukkauksista, sisällön luonut käyttäjä vai pelialusta, joka on mahdollistanut sisällön luomisen, tallentamisen ja jakamisen. DSA pyrkii vastaamaan tähän määrittelemällä selkeämmät vastuusäännöt alustoille, joita käsittelen seuraavaksi.

3 Digital Services Act -asetus

3.1 DSA:n tavoitteet ja soveltamisala

Digital Services Act tarkoittaa digitaalisia palveluja koskevaa asetusta (EU) 2022/2065. Asetuksen tarkoituksena on yhdenmukaistaa välityspalveluja koskevat säännöt turvallisen, ennakoitavan ja luotettavan verkko-ympäristön varmistamiseksi perusoikeudet tehokkaasti suojusten. Asetus vastaa digitalisaation ja verkkoalustojen kasvun tuomiin haasteisiin, joita 20 vuotta vanha sähköisen kaupankäynnin direktiivi ei enää riittävästi kata.

DSA:n keskeisenä tavoitteena on luoda turvallisempi digitaalinen tila, jossa käyttäjien perusoikeuksia suojataan ja jossa luodaan tasapuoliset toimintaedellytykset innovaatiolle, kasvulle ja kilpailukyvyille sisämarkkinoilla. DSA:n merkitys pelialustojen vastuun kannalta on keskeinen, sillä se asettaa alustoille selkeät velvoitteet käyttäjien luoman sisällön käsittelyssä. Ensisijaisena tavoitteena on kuitenkin edistää välityspalvelujen sisämarkkinoiden moitteetonta toimivaa toimintaa luomalla yhdenmukaistettuja sääntöjä turvalliselle ja luotettavalle verkkoympäristölle. Asetus pyrkii harmonisoimaan jäsenvaltioiden erilaisia kansallisia säännöksiä, jotka ovat pirstoneet sisämarkkinoita ja luoneet oikeudellista epävarmuutta palveluntarjoajille.

DSA:n soveltamisala kattaa välityspalvelut, joita tarjotaan unionissa sijaitseville tai unionissa oleville palvelun vastaanottajille riippumatta siitä, missä maassa palveluntarjoaja toimii. Pelialustojen osalta tämä tarkoittaa, että myös unionin ulkopuolelle sijoittautuneet alustat kuuluvat DSA:n soveltamisalaan, jos ne tarjoavat palvelujaan unionin alueella.

3.2 Alustojen luokittelu ja velvollisuudet

Välityspalvelut määritellään DSA-asetuksen 3 artiklan g kohdassa, ja ne voidaan jakaa kolmeen tyyppiin: pelkkiin tiedonsiirtopalveluihin (engl. *mere conduit*), välimuistipalveluihin (engl. *caching*) ja säilytyspalveluihin (engl. *hosting*). Pelialustat kuuluvat tyypillisesti säilytyspalveluiden kategoriaan, koska ne tallentavat ja levittävät käyttäjien luomaa sisältöä. Säilytyspalvelulla tarkoitetaan palvelua, joka tallentaa käyttäjän toimittamaa tietoa tämän pyynnöstä. Pelialustoilla käyttäjät luovat virtuaalisia tuotteita, maailmoja ja muuta sisältöä, joka tallennetaan alustan palvelimille ja jaetaan muiden käyttäjien saataville, mikä täyttää verkkoalustan määritelmän.

DSA asettaa verkkoalustoille erityisvelvoitteita, jotka vaikuttavat tavaramerkkiä loukkaavan sisällön käsittelyyn. DSA:n 20 artiklan mukaan verkkoalustojen on tarjottava palvelun vastaanottajille pääsy tehokkaaseen sisäiseen valitusten käsittelyjärjestelmään. Sisäinen järjestelmä mahdollistaa valituksen tekemisen päätöksistä, jotka koskevat sisällön poistamista tai rajoittamista. Tämä mekanismi on keskeinen käyttäjien oikeussuojan kannalta erityisesti tilanteissa, joissa pelialusta poistaa tavaramerkkiä loukkaavaksi katsomansa sisällön.

DSA:n 22 artikla puolestaan mahdollistaa luotettujen ilmoittajien aseman, joka nopeuttaa ilmoitusten käsittelyä. Suuret tavaramerkkien haltijat voivat hakea tätä asemaa digitaalisten palvelujen koordinaattorilta, mikä antaa heidän ilmoituksilleen ensisijaisen käsittelyn. Väärinkäytön torjunnasta säädetään DSA:n 23 artiklassa. Verkkoalustojen tarjoajien on keskeytettävä kohtuulliseksi ajaksi palvelujen tarjoaminen palvelun vastaanottajille, jotka toistuvasti toimittavat ilmeisen laiton sisältöä. Tämä antaa pelialustoille oikeuden ja velvollisuuden keskeyttää sellaisten käyttäjien palvelut, jotka jatkuvasti luovat tavaramerkkiä loukkaavaa sisältöä.

DSA:n 33 artiklassa todetaan, että erittäin suuriksi verkkoalustoiksi luokitellaan alustat, joilla on keskimäärin vähintään 45 miljoonaa aktiivista kuukausittaista palvelun vastaanottajaa unionissa. Suurimmat pelialustat, kuten PlayStation Network ja Xbox Live, saattavat ylittää tämän kynnyksen ja joutua siten tiukempien velvoitteiden piiriin. DSA:n 34 artikla asettaa erittäin suurille verkkoalustoille velvollisuuden arvioida ja lieventää järjestelmäriskejä, mukaan lukien riskit, jotka liittyvät immateriaalioikeuksien loukkauksiin. Tämä ei toisin sanoen tarkoita yleistä valvontavelvollisuutta, mutta edellyttää, että suurimmat pelialustat arvioivat, miten niiden järjestelmät voivat helpottaa tavaramerkkien loukkauksia, ja toteuttavat kohtuullisia toimenpiteitä riskien lieventämiseksi.

Välityspalvelujen tarjoajien on sisällytettävä ehtoihinsa tiedot mahdollisista rajoituksista, joita ne asettavat palvelunsa käytölle palvelun vastaanottajien toimittamien tietojen osalta. Näihin tietoihin on sisällytettävä tietoja toimintaperiaatteista, menettelyistä, toimenpiteistä ja välineistä, joita käytetään sisällön hallintaan. Pelialustojen osalta tämä tarkoittaa, että niiden on selkeästi ilmoitettava, miten ne käsittelevät esimerkiksi tavaramerkkiä loukkaavaa sisältöä käyttäjien luomissa pelihahmoissa, nimissä tai muussa sisällössä.

3.3 Vastuuvapaussäännökset

Vastuuvapaussäännöksistä säädetään DSA:n 4–8 artikloissa. Säännökset ovat keskeisiä pelialustojen vastuun kannalta, sillä ne määrittävät, milloin alusta voi vapautua vastuusta käyttäjien luomasta laittomasta sisällöstä. Pelialustojen kannalta merkittävin on DSA:n 6 artiklassa säädetty säilytystä koskeva vastuuvapaus. Palveluntarjoaja ei ole vastuussa palvelun vastaanottajan pyynnöstä tallennetuista tiedoista, edellyttäen että palveluntarjoaja ei ole saanut tosiasiallista tietoa laittomasta toiminnasta tai laittomasta sisällöstä eikä sen tiedossa ole tosiasioita tai olosuhteita, joiden perusteella toiminnan tai sisällön laittomuus on ilmeistä. Lisäksi palveluntarjoaja on tiedon saatuaan ryhtynyt viipymättä toimiin laittoman sisällön poistamiseksi tai siihen pääsyn estämiseksi.

Tämä vastuuvapaus on ehdollinen ja perustuu kahteen keskeiseen elementtiin eli tietämättömyyteen ja viipymättömään toimintaan. Pelialustojen osalta tämä tarkoittaa, että jos tavaramerkin haltija ilmoittaa alustalle tavaramerkkiä loukkaavasta sisällöstä asianmukaisella tavalla, alustan on toimittava nopeasti välttääkseen vastuun. Vastuuvapautta ei sovelleta, kun palvelun vastaanottaja toimii palvelun tarjoajan johdon tai valvonnan alaisena. DSA:n 7 artikla selventää, että välityspalvelujen tarjoajat eivät menetä vastuuvapautustaan, jos ne vilpittömässä mielessä ja huolellisesti suorittavat vapaaehtoisia oma-aloitteisia tutkimuksia tai toteuttavat toimenpiteitä laittoman sisällön havaitsemiseksi, tunnistamiseksi ja poistamiseksi. Tämä säännös kannustaa alustoja ennakoivaan toimintaan ilman vastuuvapautuksen menettämisen riskiä.

Vastuuvapaus ei kuitenkaan edellytä yleistä valvontavelvollisuutta. DSA:n 8 artiklan mukaan välityspalvelujen tarjoajille ei saa asettaa yleistä velvollisuutta valvoa niiden välittämiä tai tallentamia tietoja eikä velvollisuutta aktiivisesti selvittää laittomaan toimintaan viittaavia tosiseikkoja. Pelialustoja ei siis voida velvoittaa ennakoivasti etsimään kaikkea tavaramerkkiä loukkaavaa sisältöä, vaikka niillä on velvollisuus reagoida asianmukaisiin ilmoituksiin.

Vastuuvapaussäännökset luovat pelialustoille selkeän oikeudellisen kehyksen, jossa ne voivat toimia ilman jatkuvaa vastuun uhkaa käyttäjien luomasta sisällöstä, edellyttäen että ne reagoivat asianmukaisesti saatuaan tiedon laittomasta sisällöstä. Pelialustojen kontekstissa tämä tarkoittaa, että kun käyttäjä luo virtuaalisen tuotteen, joka sisältää esimerkiksi Guccin logon, pelialusta ei ole automaattisesti vastuussa loukkauksesta. Vastuu syntyy vasta, kun alusta saa asianmukaisen ilmoituksen tavaramerkin haltijalta eikä toimi viipymättä.

Tavaramerkkien haltijoiden näkökulmasta pelkkä loukkauksen olemassaolo alustalla toisin sanoen ei johda automaattisesti alustan vastuuseen, vaan vastuun syntyminen edellyttää, että alusta on saanut asianmukaisen ilmoituksen eikä ole toiminut viipymättä. Tämä korostaa ilmoitus- ja toimintamenettelyn merkitystä tehokkaana keinona puuttua loukkauksiin.

3.4 Ilmoitus- ja toimintamenettely

Ilmoitus- ja toimintamenettely muodostaa DSA:n ytimen, kun kyseessä on laittoman sisällön käsitteleminen. Se luo prosessin, jonka avulla oikeudenhaltijoiden ja muiden tahojen on ilmoitettava alustoille laittomasta sisällöstä ja jonka avulla alustat voivat käsitellä näitä ilmoituksia johdonmukaisesti ja läpinäkyvästi. DSA:n 16 artiklan mukaan säilytyspalvelun tarjoajien on otettava käyttöön helposti käytettävissä olevat ja käyttäjäystävälliset menettelyt, joiden avulla kuka tahansa voi ilmoittaa laittomaksi epäilemästään sisällöstä. Jotta ilmoitus olisi riittävän täsmällinen ja perusteltu, sen on sisällettävä perusteltu selvitys sisällön laittomuudesta, selkeä ilmoitus sisällön tarkasta sähköisestä sijainnista, ilmoittajan nimi ja sähköpostiosoite sekä lausunto ilmoituksen paikkansapitävyydestä.

On tärkeää korostaa, että DSA:n 16 artiklan vaatimukset edellyttävät tapauskohtaista ja yksilöityä selvitystä jokaisesta yksittäisestä loukkauksesta. Pelkkä yleisluontoinen ohjeistus ei täytä "riittävän perustellun selvityksen" vaatimusta. Toisin sanoen tavaramerkin haltija ei voi toimittaa alustalle yleistä ohjeistusta poistettavasta sisällöstä, vaan jokainen ilmoitus on tehtävä erikseen ja perusteltava yksityiskohtaisesti. *Mezei* on todennut, että ilman tapauskohtaista perustelua sisällön poistaminen pelkän väitteen perusteella ei täytä DSA:n 16 artiklan vaatimusta "huolellisesta, ei-mielivaltaisesta ja objektiivisesta menettelystä".⁹ Tämä suojaa käyttäjiä mielivaltaisilta sisällön poistoilta ja varmistaa, että oikeudenhaltijat eivät voi sanella alustoille, miten niiden tulisi käsitellä mahdollisesti loukkaavaa sisältöä ilman asianmukaista perustelua.

Jos ilmoitus täyttää DSA:n 16 artiklan vaatimukset, se antaa palveluntarjoajalle tosiasiallisen tiedon kyseisestä sisällöstä vastuuvapaussäännösten soveltamiseksi. Tämä tarkoittaa, että asianmukainen ilmoitus käynnistää palveluntarjoajan velvollisuuden toimia viipymättä. Pelialustojen osalta tämä luo selkeän mekanismin tavaramerkkien haltijoille eli kun he tekevät asianmukaisen ilmoituksen tavaramerkkiä loukkaavasta sisällöstä, alustan on toimittava nopeasti välttääkseen vastuun. DSA:n 17 artiklan mukaan säilytyspalvelu tarjoajien on

⁹ Mezei 2024.

esitettävä selkeät ja täsmälliset perustelut kaikille asianosaisille palvelun rajoituksista, jotka koskevat heidän toimittamiensa tietojen näkyvyyttä, rahasuoritusten keskeyttämistä, lopettamista tai muuta rajoittamista, palvelun tarjoamisen keskeyttämistä, lopettamista tai tilin sulkemista. Perusteluissa on oltava tieto päätöksen luonteesta, päätöksen perustana olevat tosiasiat ja olosuhteet, tiedot automatisoitujen välineiden käytöstä sekä tiedot käytettävissä olevista oikeussuojakeinoista.

Verkkoalustojen tarjoajien on DSA:n 20 artiklan mukaan tarjottava palvelun vastaanottajille pääsy tehokkaaseen sisäiseen valitusten käsittelyjärjestelmään. Valitusten käsittelyjärjestelmän tulee mahdollistaa valituksen tekemisen sähköisesti ja maksutta päätöksistä, jotka koskevat sisällön poistamista tai rajoittamista. Valitukset on käsiteltävä oikea-aikaisesti, ilman syrjintää ja huolellisesti. DSA:n 23 artikla sisältää keskeiset säännökset väärinkäytön torjunnasta, mikä on erityisen tärkeää pelialustojen kontekstissa. Verkkoalustojen tarjoajien on keskeytettävä kohtuulliseksi ajaksi ja ennakkovaroituksen annettuaan palvelujen tarjoaminen palvelun vastaanottajille, jotka toistuvasti toimittavat ilmeisen laiton sisältöä. Tämä antaa pelialustoille oikeuden ja velvollisuuden keskeyttää sellaisten käyttäjien palvelut, jotka jatkuvasti luovat tavaramerkkiä loukkaavaa sisältöä.

Vastaavasti verkkoalustojen tarjoajien on keskeytettävä ilmoitusten ja valitusten käsittely, jos yksityishenkilöt tai yhteisöt tekevät toistuvasti ilmeisen perusteettomia ilmoituksia tai valituksia. Keskeyttämisestä päättäessään on arvioitava tapauskohtaisesti, syyllistyykö osapuoli väärinkäyttöön, ottaen huomioon laittomien sisältöjen tai perusteettomien ilmoitusten lukumäärä, niiden suhteellinen osuus, väärinkäytön vakavuus sekä osapuolen päämäärä. Ilmoitus- ja toimintamenettely luo näin ollen tasapainon eri tahojen välille.

Tavaramerkkien haltijoiden näkökulmasta menettely tarjoaa perusteellisen tavan puuttua pelialustoilla esiintyviin loukkauksiin väärinkäytöksen torjumiseksi sekä suojaa alustoja liialliselta vastuulta edellyttämällä asianmukaisia ilmoituksia. Tämä on tärkeää ympäristössä, jossa käyttäjät voivat helposti luoda uutta sisältöä. Esimerkiksi jos käyttäjä luo toistuvasti virtuaalisia vaatteita, jotka sisältävät Louis Vuittonin monogrammeja, pelialusta voi DSA:n 23 artiklan nojalla keskeyttää tämän käyttäjän palvelut. Menettelyn tehokkuus riippuu kuitenkin siitä, miten alustat toteuttavat mekanisminsa käytännössä ja miten nopeasti ne käsittelevät ilmoituksia. Seuraavassa luvussa tarkastellaan, miten pelialustojen erityisluonne yhteisluomisena (*engl. co-creation*) vaikuttaa näiden säännösten soveltamiseen käytännössä.

4 Käyttäjien luoma sisältö pelialustoilla

4.1 Pelialustojen toimintamallit

Pelialustat ovat kehittyneet merkittävästi viime vuosikymmeninä. Nykyaikaiset pelialustat mahdollistavat käyttäjien oman luovuuden ja sisällöntuotannon perinteisten alustojen rinnalle. Tämä on luonut uudenlaisen systeemin, jossa käyttäjät eivät ole pelkästään kuluttajia vaan myös aktiivisia sisällöntuottajia.¹⁰

Yhteisluominen mahdollistaa uudet innovaatiot, mutta rikkoo samalla teollisen ajan suljettuja tuotantomalleja. Perinteisessä pelituotannossa kehittäjät loivat sisältöä ja pelaajat kuluttivat sitä. Nykyaikaisilla pelialustoilla raja tuottajan ja kuluttajan välillä on hämärtynyt, kun käyttäjät osallistuvat aktiivisesti sisällön luomiseen, ja heidän panoksensa on olennainen osa alustan arvonluontia. Yhteisluominen tarkoittaa käytännössä sitä, että pelaajayhteisö ei ole pelkkä kohderyhmä vaan strateginen kumppani, jonka panos on merkittävä alustan kannalta.¹¹

Tämä malli luo erityisen haasteen vastuukysymykselle. Kun alusta tarjoaa työkalut alustan sisällön luomiseen vastuu sisällöstä ei ole yhtä selkeä kuin perinteisessä mediatuotannossa. Samalla alusta hyötyy taloudellisesti käyttäjien luomasta sisällöstä ja muokkaa aktiivisesti sitä, millaista sisältöä alustoilla voidaan luoda. Tämä epäselvyys on keskeinen syy siihen, miksi DSA:n kaltainen sääntely on tarpeen. DSA:n kaltainen sääntely luo selkeät rajat alustan vastuulle tilanteessa, jossa perinteiset vastuumallit eivät toimi.

Banks ja Potts havainnollistavat pelialustojen riippuvuutta käyttäjyhteisöstä Auran Developmentsin Fury-pelin tapauksella. Tapauksessa verkossa levinnyt negatiivinen palaute käyttäjiltä, jotka kokivat, ettei heidän palautettaan otettu riittävästi huomioon, johti pelin kaupalliseen epäonnistumiseen ja yhtiön konkurssiin. Auranin toimitusjohtaja totesi jälkikäteen, että "*the online word of mouth from these networked consumer-citizens 'has been the ultimate killer' for Fury*". Tämä korostaa pelialustojen riippuvuutta käyttäjyhteisöstä ja sosiaalisten verkostojen dynamiikasta. Pelialustojen kaupallinen menestys ei perustu pelkästään tuotteen laatuun, vaan myös siihen, miten hyvin alusta onnistuu hallitsemaan käyttäjien odotuksia ja vastaamaan heidän vaatimuksiinsa.¹²

¹⁰ Pelimaailma 2025.

¹¹ Banks - Potts 2010, s. 253–255.

¹² Banks – Potts 2010, s. 257–258.

Tavaramerkkioikeuksien näkökulmasta tämä luo erityisen haasteen, sillä pelialustat eivät voi yksipuolisesti rajoittaa käyttäjien luovuutta estääkseen tavaramerkkien loukkaukset ilman, että ne vaarantavat käyttäjäyhteisön tuen. Toisaalta ne eivät voi jättää sisältöä täysin valvomatta, koska tämä altistaa ne vastuulle tavaramerkkien haltijoiden suuntaan. Pelialustojen on siten tasapainoteltava käyttäjien luovuuden tukemisen ja sisällön hallinnan välillä.¹³ Esimerkiksi alustan puuttuessa sisältöön poistamalla tavaramerkkiä loukkaavan virtuaalisen tuotteen, se ei vaikuta vain taloudelliseen ulottuvuuteen, vaan myös käyttäjän sosiaaliseen statukseen, luovaan ilmaisuun ja yhteisön normeihin.

Yhteisluomisen hallitsemiseksi yrityksillä on omat käyttöehtosopimukset, jotka sääntelevät pelaajien ja kehittäjien välistä suhdetta. Suhteen lisäksi määritellään yleensä pelaajien luomaa sisältöä koskevan oikeuksien siirrot tai lisensoinnit. Käytännöt vaihtelevat täysistä luovutuksista laajoihin yksinoikeuslisensoihin ja ei-yksinoikeudellisiin lisensoihin tyypillisesti ilman erillistä korvausta.¹⁴

EULA:lla (engl. *End User License Agreement*) tarkoitetaan lisenssisopimusta, joka säätelee pelinkehittäjän ja pelaajan välistä suhdetta. Se on merkittävin sopimusväline, joka määrittelee molempien osapuolten oikeuksia ja velvollisuuksia. Käytännössä jokainen nykyaikainen tietokonepeli sisältää EULA:n, johon pelaajan on suostuttava ennen pelin ostamista tai sen asentamista klikkaamalla "*I Agree*" tai vastaavaa. Sopimusteknisesti kyse on vakiolausekkeista, joiden sitovuuden arvioinnissa korostuvat sekä sopimuksen hyväksyttävyyttä että mahdollinen kohtuuttomuus. Nämä omistajuuslausekkeet on laadittu laajoiksi ja kattaviksi, jotta pelinkehittäjä voi hankkia oikeudet pelaajan luomaan sisältöön.¹⁵

4.2 Tavaramerkkiä loukkaavan sisällön erityispiirteet

Tavaramerkit suojaavat kaupallisia tunnuksia ja lähteitä virtuaaliympäristöissä rinnakkain tekijänoikeuksien kanssa. Virtuaaliesineiden omistajuus ja immateriaalioikeudet ovat näin ollen eri asioita.¹⁶ Esimerkiksi käyttäjän "omistama" virtuaalituote voi silti sisältää myös kolmansien osapuolten oikeuksia. Pelialustojen erityispiirre on työkaluperusteinen mahdollistaminen, mitä paremmat ja rikkaammat kustomointityökalut käyttäjällä on, sitä suurempi riski tavaramerkkejä jäljitteleville tuotteille syntyy. Esimerkiksi City of Heroes -

¹³ Banks – Potts 2010, s. 262.

¹⁴ Honkasalo 2015, 53–56, 58–63.

¹⁵ Honkasalo 2015, s. 53–56.

¹⁶ Lastowka 2010, 123–132.

tapauksessa Marvel väitti, että käyttäjät loivat hahmoeditorilla lukemattomia Marvel-hahmoja muistuttavia avatareja ja että alusta hyötyi taloudellisesti näistä loukkauksista. Loukkausten mittakaava voi olla valtava, kun miljoona käyttäjää voi luoda kymmeniä tai satoja virtuaalisia tuotteita, loukkausten kokonaismäärä voi nousta satoihin tuhansiin tai miljooniin.

Tuomioistuin ei alkuvaiheessa hylännyt väitteitä teknologian mahdollisesta toissijaisesta vastuusta vaan asia sovittiin sittemmin, jättäen oikeustilan osin avoimeksi.¹⁷

Pelialustojen vakiokäytännöt heijastuvat kahdella tasolla. Ensinnäkin käyttäjäehdoissa kielletään kolmansien oikeuksia loukkaava sisältö ja toiseksi edellytetään käyttäjän vastuuta. Alusta varaa itselleen oikeudet käyttäjäsältöön, mutta tämä ei poista kolmansien tavaramerkkioikeuksien kunnioittamista. Alustat tukeutuvat ilmoitus- ja toimintamenettelyiden hallintaan vähentääkseen loukkauriskiiä.¹⁸

Tämä nostaa esiin keskeisen jännitteen eli luovuuden edistämisen ja immateriaalioikeuksien suojaamisen välisen tasapainon. Pelimaailmat ovat kaupallisia, sopimuksellisesti säänneltyjä yhteisötiloja, joissa EULA määrittää käyttäytymisnormit ja sisällön hallinnan. Käytännössä EULA toimii yksipuolisena instrumenttina, joka antaa omistajilleen laajat valtuudet sääntöjen asettamiseen ja toimeenpanoon ilman käyttäjien todellista vaikutusmahdollisuutta.

Sopimukset sisältävät tyypillisesti ehtoja, joiden nojalla palveluntarjoaja voi keskeyttää pääsyn, poistaa sisältöä ja rajoittaa käyttäjän oikeuksia, samalla kun käyttäjien luoma sisältö lisensoidaan laajasti palveluntarjoajalle. Näin ollen tilanteessa, jossa yhteisön omat normit ja yrityksen tekninen sääntely elävät rinnakkain, dynaaminen sisältö tekee perinteisistä sääntelymalleista riittämättömiä.¹⁹

Sekaannusvaaran arviointi pelialustoilla eroaa perinteisestä arvioinnista, sillä käyttäjät, erityisesti nuoremmat, eivät välttämättä ymmärrä tavaramerkkien merkitystä samalla tavalla kuin aikuiset kuluttajat. Sekaannusvaaraa voi esiintyä, jos käyttäjät luulevat tavaramerkin haltijan antaneen luvan tai olevan yhteistyössä alustan kanssa. Tavaramerkkiä loukkaavan sisällön erityispiirteiden: työkalulähtöinen mahdollistaminen, vastuuden hajautus sekä jännite luovuuden ja suojaamisen välillä, tekevät niistä haastavan ympäristön tavaramerkkioikeuksien täytäntöönpanolle. Tämä korostaa DSA:n ilmoitus- ja toimintamenettelyn merkitystä.²⁰

¹⁷ Lastowka 2010, 166–168.

¹⁸ Lastowka 2010, 58–63, 176–181.

¹⁹ Humphreys 2005, s. 43, 108–113; Honkasalo 2015, s. 53–56.

²⁰ Lastowka 2010, 155–168.

5 Pelialustojen vastuu tavaramerkkiä loukkaavasta sisällöstä

5.1 Vastuuvapaussäännösten soveltuminen pelialustoihin

Pelialustat kuuluvat DSA:n 6 artiklan mukaisten säilytyspalvelujen piiriin, koska ne tallentavat käyttäjien luomaa sisältöä näiden pyynnöstä ja jakavat sitä julkisesti muille käyttäjille. Vastuuvapaus edellyttää kahta ehtoa, ensinnäkin alustan tietämättömyyttä laittomasta sisällöstä ja toiseksi viipymätöntä toimintaa tiedon saatuaan. Pelialustan on vapautuakseen vastuusta osoitettava, ettei se ole saanut tosiasiallista tietoa laittomasta sisällöstä eikä sen tiedossa ole tosiasioita tai olosuhteita, joiden perusteella sisällön laittomuus on ilmeistä. Tosiasiallinen tieto syntyy tyypillisesti asianmukaisen ilmoituksen kautta, joka täyttää DSA:n 16 artiklan vaatimukset.

Tavaramerkkien osalta ilmeisyyden kynnyks voidaan katsoa olevan korkeampi kuin esimerkiksi väkivaltaisen sisällön osalta. Virtuaalinen tuote, jossa on tunnetun brändin logo, ei välttämättä ole ilmeisen laitton ilman tarkempaa arviointia siitä, onko kyseessä parodia, faniluomus vai kaupallinen loukkaus. Pelialustat eivät siten voi automaattisesti olettaa kaiken tavaramerkkejä sisältävän sisällön olevan laitonta.

Saatuaan asianmukaisen ilmoituksen alustan on toimittava viipymättä. DSA ei määrittele tarkkaa aikarajaa, vaan arviointi on tapauskohtaista. Oikeuskäytännössä on katsottu, että muutaman päivän viive voi olla hyväksyttävä, mutta viikkojen viiveet johtavat vastuuseen.²¹ Pelialustoilla viipymättömyyden arvioinnissa on otettava huomioon alustan koko, resurssit ja ilmoitusten määrä. Vaikka DSA:n soveltamiskäytäntö on vielä kehittymässä, voidaan analogisesti soveltaa sähköisen kaupankäynnin direktiivin oikeuskäytäntöä, jossa EU-tuomioistuimien on todennut, että palveluntarjoajan on toimittava viipymättä ottaen huomioon sen tekniset ja taloudelliset mahdollisuudet.

Tuomio C-324/09, L'Oréal v eBay koski eBay-verkkoalustaa, jossa käyttäjät myivät tavaramerkkiä loukkaavia tuotteita, mikä on verrattavissa pelialustojen tilanteeseen, jossa käyttäjät luovat tavaramerkkiä loukkaavaa virtuaalista sisältöä. Koska DSA:n 6 artiklan vastuuvapaussäännökset perustuvat pitkälti sähköisen kaupankäynnin direktiivin 14 artiklaan, on perusteltua olettaa, että vastaavia tulkintaperiaatteita sovelletaan myös DSA:n kontekstissa.

²¹ Lastowka 2010, s. 176–179.

Tämän perusteella erittäin suurilta verkkoalustoilta voidaan edellyttää nopeampaa reagointia kuin pienemmiltä toimijoilta, koska niillä on enemmän resursseja sisällön hallintaan.

5.2 Alustojen tietoisuus ja aktiivinen rooli

Pelialustojen vastuu ei riipu pelkästään passiivisesta tietoisuudesta vaan myös alustan aktiivisesta roolista sisällön luomisessa. Pelialustat tarjoavat käyttäjille työkaluja virtuaalisten tuotteiden luomiseen. Pelkkä työkalujen tarjoaminen ei tee alustasta vastuullista, mutta jos alusta aktiivisesti kannustaa tai helpottaa tavaramerkkien loukkaamista, se voi menettää vastuuvapautuksensa.²² Esimerkiksi jos alusta tarjoaa valmiita tavaramerkkejä sisältäviä malleja tai logoja käyttäjien käyttöön, se toimii aktiivisemmin kuin pelkkänä neutraalina välittäjänä.

Pelialustat hyötyvät taloudellisesti käyttäjien luomasta sisällöstä keräämällä tilausmaksuja ja transaktiomaksuja virtuaalisten tuotteiden myynnistä.²³ Pelkkä taloudellinen hyöty ei kuitenkaan poista vastuuvapautta, jos muut edellytykset täyttyvät. Sähköisen kaupankäynnin direktiivin oikeuskäytännössä, aikaisemmin esiin tuodussa tapauksessa C-324/09, L'Oréal v eBay on todettu, että palveluntarjoaja voi hyötyä taloudellisesti säilyttämästään sisällöstä menettämättä vastuuvapauttaan, kunhan se ei ole aktiivisesti osallistunut sisällön luomiseen.

Lisäksi tapauksessa todettiin, että jos pelialusta aktiivisesti valitsee, suosittelee tai nostaa esiin tiettyjä käyttäjien luomia tuotteita, katsotaan pelialustan ottaneen aktiivisemmän roolin kuin pelkkä neutraali välittäjä. DSA:n 6 artiklan 2 kohdan mukaan vastuuvapautta ei sovelleta, kun palvelun vastaanottaja toimii palvelun tarjoajan johdon tai valvonnan alaisena. DSA voi vaikuttaa vastuuvapaussäännösten soveltumiseen, erityisesti jos alusta tietoisesti suosittelee tavaramerkkiä loukkaavaa sisältöä.

5.3 Ilmoitus- ja toimintamenettely käytännössä tavaramerkkiloukkauksissa

DSA:n 16 artiklan mukainen ilmoitusmenettely on keskeinen mekanismi tavaramerkkien haltijoille puuttua loukkauksiin pelialustoilla. Asianmukaisen ilmoituksen on sisällettävä perusteltu selvitys laittomuudesta, sisällön tarkka sijainti, ilmoittajan yhteystiedot sekä vilpittömän mielen vakuutus. Käytännössä ilmoitusmenettely kohtaa pelialustoilla erityisiä haasteita. Loukkausten määrä voi olla valtava, sillä yksittäinen tavaramerkki voi esiintyä

²² Lastowka 2010, s. 166–168.

²³ Humphreys 2006, s. 42–43.

tuhansissa käyttäjien luomissa tuotteissa.²⁴ Tavaramerkin haltijan on päätettävä, ilmoittaako se jokaisesta loukkauksesta erikseen vai pyrkiikö se laajempaan ratkaisuun.

Toiseksi pelialustojen on arvioitava, onko ilmoitettu sisältö todella laitonta. Tämä ei aina ole yksiselitteistä tavaramerkkien osalta. Käyttäjä voi väittää, että kyseessä on parodia, faniluomus tai muu sallittu käyttö.²⁵ Alustan on tasapainoteltava tavaramerkin haltijan oikeuksien ja käyttäjän sananvapauden välillä

Kolmanneksi pelialustoilla voi esiintyä massailmoituksia, joissa tavaramerkin haltija tai sen edustaja lähettää satoja tai tuhansia ilmoituksia kerralla. DSA:n 22 artikla mahdollistaa luotettujen ilmoittajien aseman, joka nopeuttaa ilmoitusten käsittelyä. Suuret tavaramerkkien haltijat voivat hakea tätä asemaa digitaalisten palvelujen koordinaattorilta, mikä antaa heidän ilmoituksilleen ensisijaisen käsittelyn.

5.4 Ennakoivat toimenpiteet ja erityisvelvoitteet

DSA:n 8 artikla kieltää asettamasta välityspalvelujen tarjoajille yleistä velvollisuutta valvoa välittämiään tai tallentamiaan tietoja. Pelialustoja ei siis voida velvoittaa ennakoitavasti etsimään kaikkea tavaramerkkiä loukkaavaa sisältöä. DSA:n 7 artikla kuitenkin selventää, että alustat eivät menetä vastuuvapautustaan, jos ne vilpittömässä mielessä suorittavat vapaaehtoisia tutkimuksia laittoman sisällön havaitsemiseksi.

Pelialustat voivat vapaaehtoisesti ottaa käyttöön automaattisia työkaluja laittoman sisällön havaitsemiseksi. Esimerkiksi Roblox on kehittänyt Sentinel-nimisen tekoälyjärjestelmän, joka käyttää ”kontrastiivista oppimista” (*engl. contrastive learning*) haitallisten sisältömallien tunnistamiseen.²⁶ Vastaavia teknologioita, kuten kuvantunnistusta ja tekoälyä, voidaan periaatteessa soveltaa myös tavaramerkkien loukkauksien tunnistamiseen käyttäjien luomissa virtuaalisissa tuotteissa.

DSA:n 34 artikla asettaa erittäin suurille verkkoalustoille velvollisuuden arvioida ja lieventää järjestelmäriskkejä, mukaan lukien riskit, jotka liittyvät immateriaalioikeuksien loukkauksiin. Tämä ei tarkoita yleistä valvontavelvollisuutta, mutta edellyttää, että suurimmat pelialustat

²⁴ Lastowka 2010, s. 155–156.

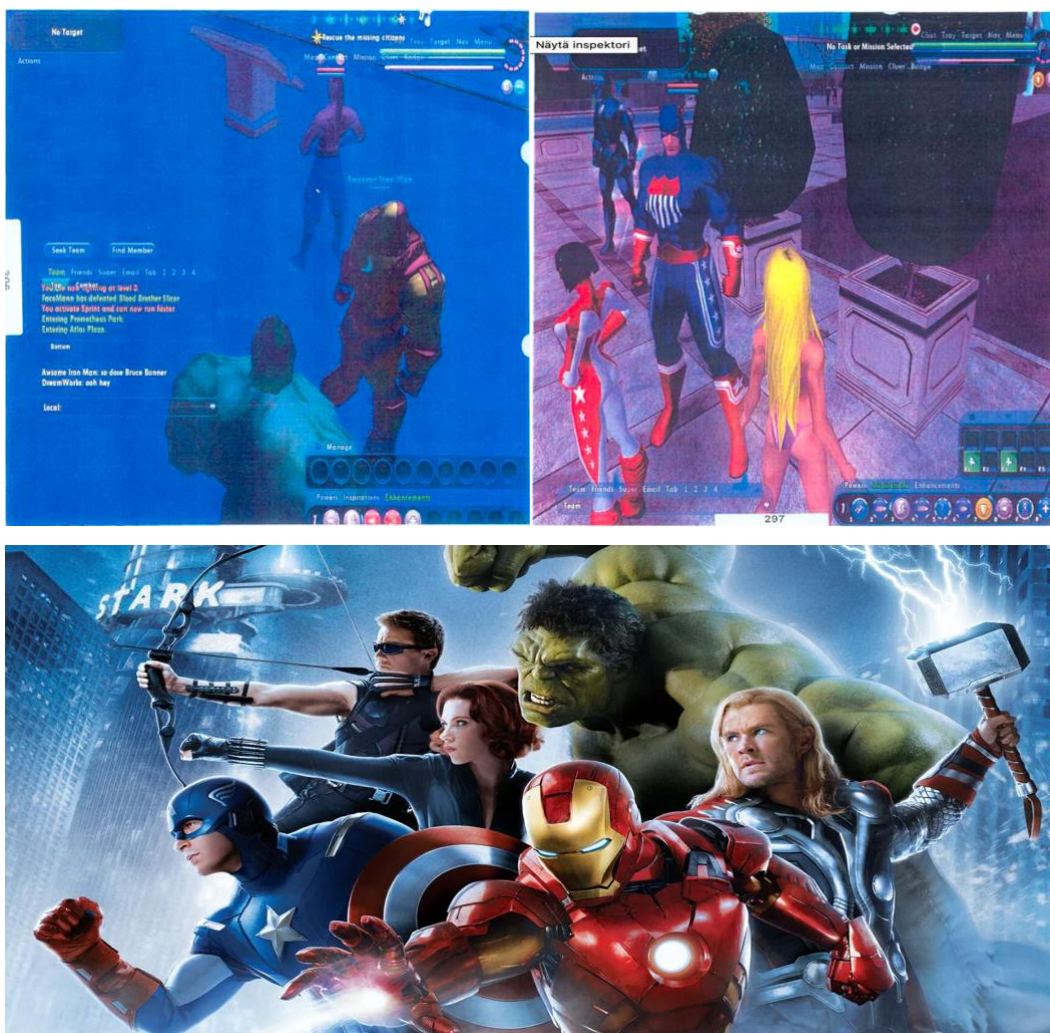
²⁵ Humphreys 2005, s. 43.

²⁶ Roblox 2025.

arvioivat, miten niiden järjestelmät voivat mahdollistaa tai helpottaa tavaramerkkien loukkauksia ja toteuttavat kohtuullisia toimenpiteitä näiden riskien lieventämiseksi.

5.5 Oikeuskäytäntö ja soveltaminen

DSA:n uutuuden vuoksi oikeuskäytäntöä ei vielä juuri ole. Aiempi oikeuskäytäntö antaa kuitenkin viitteitä vastuukysymysten arvioinnista. Tapauksessa *Marvel Enterprises, Inc. v. NCSoft Corporation* (2005), Marvel Enterprises haastoi pelin kehittäjän oikeuteen väittäen, että käyttäjät loivat ”lukemattomia” Marvel-hahmoja muistuttavia avatareja ja, että alusta hyötyi taloudellisesti näistä loukkauksista. Kalifornian tuomioistuin ei alkuvaiheessa hylännyt väitteitä teknologian mahdollisesta toissijaisesta vastuusta ja asia sovittiin Yhdysvalloissa ennen lopullista ratkaisua (ks. kuvat 4, 5 ja 6).²⁷

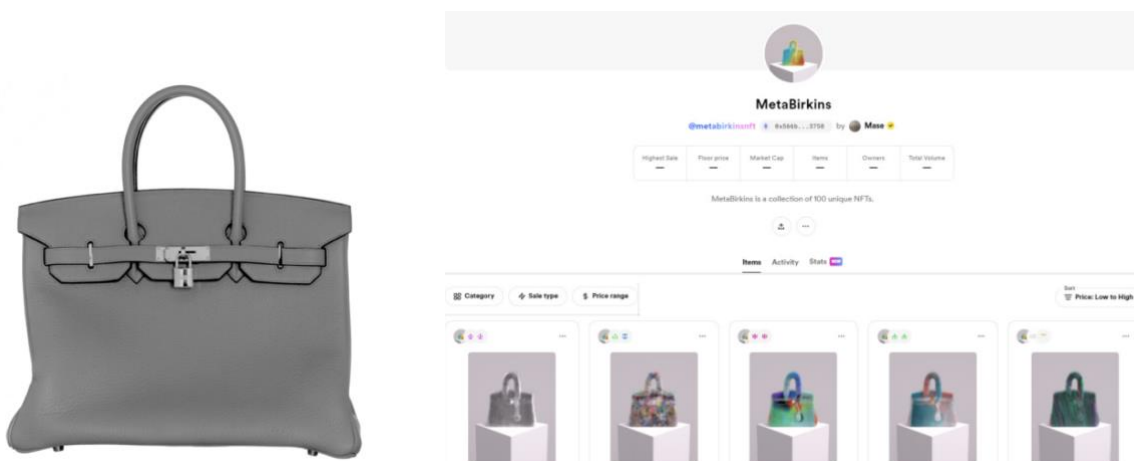


²⁷ Lastowka 2010, s. 155–156, 166–168.

Ylempänä kuvissa 4 ja 5 näkyvät NCSoftin luomat hahmot, jotka muistuttavat Marvelin luomia hahmoja: Rautamiestä (engl. Iron Man), Hulkkia ja Kapteeni Amerikkaa (engl. Captain America). Alempi kuva 6 sisältää Kostaja (engl. The Avengers) ryhmän hahmot, jotka Marvel on luonut. Kuten kuvista huomaa hahmot ovat hyvin samanlaisia.

Tapaus on merkityksellinen pelialustojen kannalta, koska se osoittaa, että työkalujen tarjoaminen voi joissain olosuhteissa johtaa alustan vastuuseen. Vaikka asia sovittiin, se havainnollistaa jännitettä alustojen tarjoamien luovien työkalujen ja tavaramerkkien haltijoiden oikeuksien välillä. Pelialustojen on tasapainoteltava käyttäjien luovuuden mahdollistamisen ja tavaramerkkien loukkausten ehkäisemisen välillä.

Hermès v. Rothschild (MetaBirkins) -tapauksessa Yhdysvaltain tuomioistuim, New Yorkissa totesi, että vaikka NFT:t ovat digitaalisia teoksia, ne voivat silti loukata tavaramerkkejä, jos ne aiheuttavat sekaannusvaaraa tai laimentavat tavaramerkin arvoa. Päätös vahvisti, että tavaramerkkisuoja ulottuu myös virtuaalisiin tuotteisiin ja että digitaalinen muoto ei itsessään suojaa loukkaukselta.²⁸ Tämä on merkittävää pelialustojen kannalta, koska se selventää, että virtuaaliset tuotteet, olivatpa ne NFT:itä, pelialustojen virtuaalisia vaatteita tai muita digitaalisia objekteja, voivat loukata tavaramerkkejä samalla tavalla kuin fyysiset tuotteet. Pelialustat eivät voi vedota siihen, että niiden alustoilla myytävät virtuaaliset tuotteet olisivat tavaramerkkisuojan ulkopuolella pelkästään siksi, että ne ovat digitaalisia.



Kuvassa 7 (vasemman puoleinen kuva) näkyy aito Hermès Birkin -laukku. Kuvassa 8 (oikean puoleinen kuva) on kuvakaappaus MetaBirkin Rarible kaupasta.

²⁸ Center for art law 2024.

Gucci teki vuonna 2021 virallisen yhteistyön Robloxin kanssa ja loi Gucci Garden -kokemuksen alustalle. Yhteistyön yhteydessä Roblox ja Gucci pyrkivät poistamaan luvattomia Gucci-tavaramerkkejä sisältäviä virtuaalisia tuotteita alustalta. Virallisesta yhteistyöstä huolimatta luvattomia Gucci-tavaramerkkejä sisältäviä tuotteita on edelleen saatavilla Robloxissa, mikä korostaa haasteita, joita alustat kohtaavat pyrkiessään valvomaan massiivista määrää käyttäjien luomasta sisällöstä.²⁹ Vaikka alusta tekee yhteistyötä tavaramerkin haltijan kanssa ja pyrkii aktiivisesti poistamaan loukkaavaa sisältöä, käyttäjät voivat jatkuvasti luoda uutta loukkaavaa sisältöä. Tämä havainnollistaa, miksi DSA:n ilmoitus- ja toimintamenettely on keskeinen mekanismi. Ilmoitus- ja toimintamenettely luo jatkuvan prosessin, jossa tavaramerkkien haltijat voivat ilmoittaa loukkauksista ja alustat voivat reagoida niihin.

²⁹ Fashion Network 2022.

6 Johtopäätökset

Tutkielmani pääkysymyksenä oli selvittää pelialustojen oikeudellinen vastuu käyttäjien luomasta, tavaramerkkiä loukkaavasta sisällöstä DSA-asetuksen valossa. Tutkielmani osoittaa, että vastuu ei ole yksiselitteinen vaan ehdollinen ja riippuu useista tekijöistä. Se riippuu erityisesti siitä, onko alusta tosiasiallisesti tietoinen loukkaavasta sisällöstä, onko se toiminut neutraalina välittäjänä vai ottanut aktiivisen roolin sisällön luomisessa, sekä siitä, onko oikeudenhaltija tehnyt DSA:n mukaisen asianmukaisen ilmoituksen. Vastuu aktualisoituu vasta, kun alusta on saanut tiedon loukkauksesta. DSA selkeyttää aiempaa sähköisen kaupankäynnin direktiiviä ja paljastaa samalla perustavanlaatuisen jännitteen siitä, miten säännellä alustoja, jotka eivät ole pelkkiä passiivisia välittäjiä eivätkä suoria sisällöntuottajia. Tutkielmassani mainittu yhteisluominen haastaa toisin sanoen perinteiset vastuumallit, jotka perustuvat selkeään erotteluun tuottajan ja välittäjän välillä.

DSA:n 6 artiklan vastuuvapaussäännökset mahdollistavat vastuusta vapautumisen, jos alusta ei ole saanut tosiasiallista tietoa laittomasta sisällöstä ja toimii viipymättä tiedon saatuaan. Tämä suojaa alustoja liialliselta vastuulta ja kannustaa alustoja nopeaan reagointiin. Käytännössä malli kohtaa kuitenkin haasteita. Gucci-Roblox-tapaus havainnollistaa alustojen ongelmaa, sillä virallisesta yhteistyöstä huolimatta luvattomia tuotteita on edelleen saatavilla. Käyttäjät voivat luoda sisältöä, joka loukkaa tavaramerkin haltijaa ja alusta ei välttämättä kykene poistamaan sitä yhtä nopeasti ja tehokkaasti. Tämä herättää kysymyksen siitä, onko ilmoitus- ja toimintamenettely tarpeeksi riittävä ja, että tulisiko sitä kehittää, jotta se pystyisi vastaamaan tavaramerkkiloukkauksiin paremmin.

Ilmoitus- ja toimintamenettely lisäksi jännitetä on havaittavissa ennakoivien toimenpiteiden ja kielletyn yleisen valvontavelvollisuuden välillä. Aikaisemmin totesinkin, että DSA:n vastuumalli on reagoiva eikä se edellytä ennakoivia toimenpiteitä. DSA:n 8 artiklassa kielletään yleinen valvontavelvollisuus käyttäjien sananvapauden ja alustojen toimintaedellytysten turvaamiseksi, mutta 34 artikla edellyttää kuitenkin erittäin suurilta verkkoalustoilta järjestelmäriskien arviointia. Kysymys kuuluukin, että missä kulkee raja kohtuullisten riskinhallintakeinojen ja kielletyn yleisen valvonnan välillä sekä kuka lopulta määrittelee nämä rajat. Toimiiko rajojen määrittelijöinä lainsäätäjä, tuomioistuimet vai alustat itse?

Tämä jännite korostuu erityisesti, kun tarkastellaan pelialustojen aktiivista roolia. Alustat tarjoavat yhä kehittyneempiä työkaluja virtuaalisten tuotteiden luomiseen, mikä taas toisaalta helpottaa tavaramerkkiä loukkaavan sisällön luomista. Syntyy tilanne, jossa alustan taloudellinen menestys riippuu käyttäjien luovuuden mahdollistamisesta, mutta juuri tämä luovuus voi altistaa alustan oikeudelliselle vastuulle. Keskeinen kysymys toisin sanoen on, että milloin alustan rooli muuttuu passiivisesta aktiiviseksi. Jos alusta suosittelee käyttäjien luomia tuotteita, jotka sisältävät tavaramerkkejä, onko se ottanut aktiivisemmän roolin? Entä jos alusta tarjoaa valmiita malleja tai väripaletteja, jotka muistuttavat tunnettuja brändejä? DSA:n soveltamiskäytäntö on vasta muotoutumassa, ja nämä kysymykset selkeytyvät tulevien tuomioistuinratkaisujen myötä. On kuitenkin huomattava, että mitä aktiivisemmin alustat osallistuvat sisällön luomisprosessiin, sitä vaikeampaa niiden on vedota pelkkään välittäjän rooliin. Tämä asettaa pelialustat vaikeaan tilanteeseen, jossa niiden on tasapainoitava innovaation ja vastuun välillä ilman selkeitä oikeudellisia raameja.

Aktiivisen roolin problematiikka johtaa laajempaan kysymykseen tasapainosta eri osapuolten välillä. DSA pyrkii tasapainottamaan tavaramerkkien haltijoiden oikeuksia, alustojen liiketoimintamallia ja käyttäjien luovuutta. Tasapaino on kuitenkin hauras ja epäsymmetrinen. Tavaramerkkien haltijat joutuvat jatkuvasti valvomaan alustoja, alustat tasapainottelemaan luovuuden tukemisen ja sisällön hallinnan välillä, ja käyttäjät voivat joutua tilanteeseen, jossa vilpittömässä mielessä luotu sisältö poistetaan. Erityisen ongelmallista on, että DSA ei riittävästi huomioi pelialustojen käyttäjien erityisluonnetta. Suuri osa käyttäjistä on nuoria tai alaikäisiä, jotka eivät välttämättä ymmärrä tavaramerkkioikeuksien merkitystä. DSA:n 20 artiklan valitusjärjestelmä tarjoaa jonkin verran suojaa virheellisiltä poistoilta, mutta se ei ratkaise sitä ongelmaa, että nuoret käyttäjät eivät välttämättä ymmärrä toimintansa oikeudellisia seurauksia. Tämä nostaa esiin kysymyksen siitä, onko nykyinen sääntelykehys riittävän joustava ottamaan huomioon pelialustojen käyttäjäkunnan monimuotoisuuden.

Lopuksi voimme todeta, että DSA tunnustaa pelialustojen erityisluonteen yhteisluomisen mahdollistajina, mutta jättää monia kysymyksiä avoimiksi. DSA:n onnistuminen riippuu näin ollen siitä, miten joustavasti se sopeutuu jatkuvasti kehittyvään digitaaliseen ympäristöön. DSA:n periaatepohjaisuus antaa sille mahdollisuuden vastata muutoksiin, mutta lopullinen arvio sen tehokkuudesta voidaan tehdä vasta tulevien vuosien oikeuskäytännön pohjalta.