U 63/2016 vp UJ38_2018
liv@eduskunta.fi

Liikenne- ja viestintävaliokunnalle

Neogames Finland ry:n lausunto OKM:n jatkokirjelmästä eduskunnalle komission ehdotuksesta Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiiviksi tekijänoikeudesta digitaalisilla sisämarkkinoilla (U 63/2016 vp UJ38)

Neogames kiittää lausuntopyynnöstä ja lausuu kunnioittaen seuraavaa.

Yleistä

Suomen kanta on pääosin onnistunut

Neogames pitää Suomen kantaa pääsin onnistuneena ja tasapainoisena.

Ohjelmisto- ja tietokantateollisuus sekä pelit ovat suomalaisen tekijänoikeustulon ydin

Suomen Tekijänoikeudellisen Yhdistyksen selvityksen[1] mukaan Suomen suorien tekijänoikeustulojen kokonaismäärä oli arviolta 8,55 miljardia euroa vuonna 2017. Suurimman osan tästä muodostivat ohjelmisto- ja tietokantateollisuuden alat 5,24 miljardin euron osuudellaan ja pelit 2,4 miljardilla euron osuudellaan. Kaikkien muiden tekijänoikeuden ydinalojen suorien tekijänoikeustulojen määrä oli arviolta 0,91 miljardia euroa.

Mitä raskaampi ja monimutkaisempi eurooppalaisesta tekijänoikeusjärjestelmästä tulee, sen nopeammin luova työ karkaa Euroopasta

Monet parlamentin direktiivin ongelmakohtiin löytämät ratkaisut perustuivat tekijänoikeuksien yhteisvalvontaorganisaatioiden aseman vahvistamiseen. Eurooppalaista tekijänoikeusjärjestelmää ei kuitenkaan tule rakentaa yksin tekijänoikeuksien yhteisvalvontaorganisaatioiden näkökulmasta, koska silloin unohtuu, että useiden kulttuurituotteiden, kuten pelien, yleisölle saattamista ei hallinnoida niiden kautta. Siltä osin kuin yhteisvalvontaorganisaatioiden kautta hallinnoiduille aineistoille ehdotetaan löysempää tekijänoikeushallinnollista taakkaa, ehdotetut muutokset ovat ongelmallisia, sillä ne asettavat kulttuurin eri alat eriarvoiseen asemaan.

Mitä enemmän eurooppalainen tekijänoikeusjärjestelmä nojaa raskaisiin tekijänoikeuksien yhteisvalvontaorganisaatioihin ja monimutkaisiin lisensointijärjestelmiin sitä merkittävämmän kilpailuedun järjestelmä luo sekä algoritmi- ja tekoälypohjaisille sisällöille ihmisten luomiin sisältöihin verrattuna että Euroopan ulkopuolisille lisensointipalveluille. Tästä musiikin eurooppalainen lisensointijärjestelmä on hyvä esimerkki, sillä juuri sen haastavuus ja raskaus on algoritmipohjaista

[1] https://copyrightsociety-fi-bin.directo.fi/@Bin/860bf85aa0af78ead168939602aa517f/1549388203/application/pdf/185099/33%20Direct%20copyright%20revenue%20streams%20in%20creative%20industries%20in%20Finland%20Muikku.pdf

musiikkia luovien palveluiden (esim. Jukedeck[2], Wolfram Tones[3] ja Muzoti[4]) kehityksen keskeinen innoittaja. Niiltä osin kuin musiikkilisenssejä ostetaan ihmisiltä ja työtä ei teetetä yrityksen sisällä, Euroopan ulkopuoliset globaalit lisensointipalvelut ovat käytettävyydeltään ja yksinkertaisuudeltaan paljon eurooppalaisia multiterritoriaalisia lisenssointipalveluita edellä.

Artiklat 4-8: Tekijänoikeuspoikkeamien on luotava toimiva kokonaisuus

Neogames tukee ehdotettuja muutoksia, jotka helpottavat kuvakaappausten, pelivideoiden ja jatkossa ehkä myös emuloitujen pelikohtausten käyttöä opetuksessa. Tekijänoikeuspoikkeaman rajaaminen pelkästään opetuskäyttöön ei kuitenkaan riitä. Monet tieteelliset julkaisusarjat eivät salli kuvakaappausten tai pelivideoiden sisällyttämistä tieteellisiin artikkeleihin niiden epäselvästä tekijänoikeusasemasta johtuen. Täten poikkeamaa olisi hyvä laajentaa koskemaan selkeästi myös tutkimusjulkaisuja opetuksen lisäksi.

Neogamesille on tärkeää, että Suomen digitaalinen kulttuuriperintö, jossa pelit näyttelevät merkittävää osaa, on mahdollista säilöä uusien sukupolvien käyttöön. Ehdotus myynnistä poistuneiden pelien saattamisesta yleisön saataville ei-kaupallisten palveluiden kautta onkin kannatettava niin kauan kuin oikeudenhaltijalla on mahdollisuus vetää peli pois jakelusta mistä vain tarpeelliseksi katsomastaan syystä.

Tutkimuksessa ja opetuksessa käytetyt aineistot ovat usein lähtöisin vanhoista peleistä. Tästä näkökulmasta on ongelmallista, että parlamentti ilmeisesti ei olisi sallimassa digitaalisen kulttuuriperinnön säilyttämiseen nojaavan tekijänoikeuspoikkeaman alaisen aineiston hyödyntämistä opetuspoikkeaman alla.

Artikla 13: ehdotetut toimenpiteet suojatun sisällön käytöstä eräissä tietoyhteiskunnan palveluissa sekä lisäävät oikeudenhaltijoiden hallinnollista taakkaa että vaikeuttavat merkittävästi viraali- ja somevaikuttajamarkkinointia

Vaikka parlamentin ehdottama kompromissi on askel oikeaan suuntaan, on se yhä sisällöltään kestämätön ja käytännön vaikutuksiltaan epäselvä ja vaikeasti ennakoitava. On täysin kestämätöntä, että Euroopan markkinoilla toimimista varten alustojen ja muiden digitaalisten yhteisöjen ylläpitäjien pitäisi hankkia lisenssit ja oikeudet etukäteen tietämättä, mitä lisenssejä ja oikeuksia lopulta tarvitsee.

Parlamentti nojaa kompromississaan siihen, että komission ja jäsenvaltioiden tulkintaohjeistukset selventävät, mitä parlamentti on tarkalleen ottaen päättänyt. Oikeusistuinten tulkinnat eivät kuitenkaan mitenkään väistämättä ole yhteneväisiä jäsenvaltioiden tai komission tulkinnan kanssa. Jotta eurooppalainen tekijänoikeusjärjestelmä loisi ennustettavan kehyksen uusien kulttuuripalveluiden ja -sisältöjen luomiselle, niin lainsäädännön itsensä kuin sen tulkinnassa auttavien viranomaisohjeistusten olisi oltava selkeitä ja helposti ymmärrettäviä.

Viraali- ja somevaikuttajamarkkinoinnin häiriintyminen iskee oikeudenhaltijoihin, erityisesti pelialan pk-yrityksiin. Digitaalisessa toimintaympäristössä toimivien yritysten luomien kulttuurisisältöjen markkinointibudjetit ovat nopeasti kohonneet satoihin miljooniin euroihin. Tämän vuoksi erityisesti eurooppalaisten digitaalisten sisältöjen kuten pelien saavutettavuus ja löydettävyys on heikentynyt merkittävästi. Tämän kehityksen seurauksena viraali- ja somevaikuttajamarkkinoinnista on tullut yhä tärkeämpi osa aloittelevien suomalaisten pelialan studioiden markkinointiponnisteluja. Koska viraalimarkkinointi pohjautuu suurelta osin pelien ympärille rakentuvien laajojen faniyhteisöjen itsensä luomaan sisältöön ja sen luomisen aktiiviseen kannustamiseen, on Suomen pelialan start-up yritysten menestyksen huolestuttavaa, että digitaalisten sisältöjen välittäjien vastuiden uudelleenarviointi on johtamassa juurikin tämän markkinointimallin toimivuuden heikkenemiseen.

[2] https://www.jukedeck.com
[3] http://tones.wolfram.com/
[4] https://www.muzoti.com

Pelisisällöistä on nopeasti tullut digitaalisten videonjakelualustojen ja suoratoistopalveluiden keskeinen sisältö musiikin rinnalle[5], mikä on tehnyt niistä keskeisimmän viraali- ja somevaikuttajamarkkinointikanavan. Suurimpien e-urheilusarjojen päätösotteluilla on kymmeniä miljoonia yhtäaikaisia katsojia suoratoistopalveluiden kautta[6] ja samaan aikaan sadat miljoonat ihmiset katsovat pelivideoita päivittäin Youtuben kaltaisten videonjakopalveluiden kautta[7]. Käytännössä suuriosa näistä sisällöistä on ei-kaupallisia yksittäisten pelaajien luomia sisältöjä, jotka direktiivi uhkaa sulkea pois alustoilta perusmuistiossa kuvatulla tavalla, joko ”whitelisting”-algoritmien pettäessä, alustojen sulkiessa ovensa ei-kaupallisilta toimijoilta tai ääritapauksessa vetäytyessä Euroopan markkinoilta.

Pitkällä aikavälillä direktiivin kerrannaisvaikutukset ovat Euroopan digitaalisen kulttuuriperinnön globaalille näkyvyydelle surulliset. Nykyseillään, esimerkiksi peleihin keskittyvällä tubettajatähdellä PewDiePie:lla on 84 miljoonaa seuraajaa Youtubessa. Se, että Youtuben merkittävin pelialan sometähti on Euroopasta, on nostanut merkittävästi eurooppalaisia pelejä maailmankartalle. Mikäli tekijänoikeusdirektiivin asettamien rajoitteiden ja kohtuuttomien velvoitteiden myötä uusien somealustojen saapuminen Eurooppaan viivästyy ja eurooppalaiset alustat hakevat kasvua alkuvaiheessa Euroopan ulkopuolelta, myös näiden alustojen edelläkävijyyden kilpailuedusta nauttiva somevaikuttajat kasvavat Euroopan ulkopuolelle nostaen vastaavasti enimmäkseen ei-eurooppalaisia sisältöjä globaalille yleisölle.

Näin ollen,

- Suomen kanta jonka mukaan direktiivi ei ole Suomelle hyväksyttävissä, jollei se kehity merkittävästi tasapainoisemmaksi Suomen yleiskannan mukaisesti, on ehdottoman kannatettava.

Artikla -14-16: Ehdotetut muutokset heikentävät eurooppalaisten toimijoiden kanssa laadittujen sopimusten luotettavuutta ja ennakoitavuutta ja tuovat kohtuuttoman hallinnollisen taakan

Direktiivissä ehdotetut uudet oikeudet tekijänoikeuskorvausten uudelleen neuvottelemiseksi sekä sen vahvistamat tiedonsaantioikeudet tekijänoikeudella suojattujen aineistojen myyntituloista ovat ongelmallisia: ne eivät palvele kunnolla ketään; eivät työn tilaajia, mutta eivät myöskään tekijöitä. Koska mitään direktiivin vaikuttavuusarviot eivät ole juurikaan kiinnittäneet huomiota pelialan tapaisiin useita eri taidemuotoja yhdisteleviin aloihin, sen kerrannaisvaikutuksia ei ole kunnolla huomioitu lainsäädäntöä työstettäessä. Pahimmillaan ehdotettu sääntely vie töitä eurooppalaisilta tekijöiltä.

Pelien, elokuvien ja animaatiosarjojen tapaisissa suurissa poikkitaiteellisissa tuotannoissa yksittäisen teoksen osan liiketaloudellista merkitystä on vaikea arvioida: Direktiivi on selkeästi kirjoitettu perinteisestä muusikon ja levy-yhtiön suhteesta käsin. Yksittäisen pelin luomiseen osallistuu helposti kymmeniä henkilöitä eri rooleissa graafikoista koodareihin, muusikoita pelisuunnittelijoihin jne. Suurimpiin niin kutsuttuihin AAA-tuotantoihin saattaa osallistua jopa satoja eri henkilöitä eri tehtävissä. Esimerkiksi kaikkien aikojen suurimpiin tuotantoihin kuuluvan Red Dead Redemption II:n tekemiseen osallistui sen Englantiin sijoittuneen julkaisijan mukaan noin 2000 henkeä ympäri maailmaa. Samaan aikaan pelien muuntautuessa entistä enemmän kulttuurituotteista kulttuuripalveluiksi myös niin elinkaari ja siten niiden tuotantoon osallistuvien ihmisten määrä pitkän ajan kuluessa kasvaa. Yhden yksittäisen henkilön luomien sisältöjen taloudellisen merkittävyyden arvioiminen onkin tällaisessa tilanteessa äärimmäisen haastavaa.

Raportointivelvollisuus loisikin sekä suurille yrityksille että varsinkin pk-yrityksille merkittävän hallinnollisen taakan, kun niillä olisi velvollisuus, pahimmillaan vastoin oikeudenhaltijan tahtoa, ylläpitää rekisteriä kaikista peleihinsä sisältöjä tavalla tai toisella maksua vastaan luoneista tahoista. Pelialaa vaivaavasta työntekijäpulasta johtuen myös työntekijöiden vaihtuvuus on yrityksissä ja maasta toiseen on suurta. Erityisesti yrityksestä lähteneiden työntekijöiden ajantasaisten yhteistietolistojen ylläpitäminen vuosikymmenten ajan on haastavaa

[5] https://socialblade.com/youtube/top/100/mostsubscribed
[6] Katso esim. https://www.riftherald.com/2018/12/11/18136237/riot-2018-league-of-legends-world-finals-viewers-prize-pool
[7] https://venturebeat.com/2018/12/08/youtube-game-videos-were-viewed-for-50-billion-hours-in-2018/

toimialalla, jossa huipputyöntekijöille on globaalit työmarkkinat. Taannehtivasti tämä olisi täysin mahdotonta.

Raportointivelvollisuus on riski liikesalaisuuksille: Pelien tarkat myyntiluvut ovat liikesalaisuuksia, joita ei yleensä luovuteta yrityksen ulkopuolisille tahoille. Käytännössä artikla 14 kuitenkin johtaisi tilanteeseen, jossa esim. eurooppalaisen musiikin käyttäminen peleissä johtaisi myös pelien tarkkojen myyntilukujen luovuttamiseen yhtiön ulkopuolelle. Tämä on erityisen ongelmallista pörssiyhtiöiden kannalta, koska pelikohtaisen myyntitulojen jakaminen laajalle suljetulle joukolle lisäisi merkittävästi sisäpiirikauppojen riskejä.

Mikäli artiklan 15 luoma sopimusriski siirtyy arvoketjussa eteenpäin, ehdotus asettaa maakunnalliset alihankintaketjut vaaraan: Tällä hetkellä useille Suomen paikkakunnista on syntynyt vakiintuneita alihankintaketjuja, joissa menestyneet pelikehitysstudiot ostavat sisältöjä peleihinsä pienemmiltä paikallisilta studioilta, mikä mahdollistaa myös pienille studioille omien pelien kehittämisen ilman heikosti saatavilla olevaa riskirahoitusta. Tällä hetkellä on epäselvää, mikä toimija pitkässä arvoketjussa lopulta kantaisi sopimusten avaamiseen liittyvän riskin, jos siitä tekijälle maksetun korvauksen katsotaan olevan kohtuuton: alihankkija, jolta pelinkehittäjä sisällön osti, pelinkehittäjä itsessään, joka alun perin hyödynsi tekijänoikeudella suojattua sisältöä pelinsä luomiseen vai julkaisija, jolle pelinkehittäjä luovutti sisällön yleisölle saattamista varten?

Mikäli riski siirtyy arvoketjussa ylöspäin, sopimusriskit ajaisivat myös suomalaiset toimijat ostamaan alihankintana tuotettavat sisällöt kotipaikkakunnan sijaan EU:n ulkopuolelta, esim. Ukrainasta tai tulevaisuudesta Briteistä, koska:

- EU:n ulkopuolella tekijä hallinnoi itse oikeuksiaan ainakin joiltain osin ja saa päättää niiden käytöstä,
- Työn tilaaja ei joudu raskaaseen raportointivelvollisuuteen,
- Työn tilaajan ei tarvitse pelätä, että tekijä vaatisi ennakoimattomia lisämaksuja työstään
- Työn tekijän ei tarvitse pelätä, että tekijä peruisi antamansa oikeudet

Sama koskisi erityisesti suurten suomalaisten pelitalojen mahdollisuutta kilpailla AAA-pelien tapaisia suurtuotantojen miljoonien eurojen rahoituksesta, koska rahoittajat siirtyisivät tuottamaan Euroopan markkinoille kohdennetut kulttuurisisällöt siellä, missä tekijänoikeuslainsäädäntö varmasti mahdollistaa luotettavien sopimusten solmimisen.

Erityisesti vuosikymmenten raportointivelvollisuuden osalta ylläoleva kannustaisi ylipäätään siirtämään luovaa työtä EU:n ulkopuolelle.

Lisäksi sopimusriskit estävät digitaalisen aikakauden uusien työtehtävien syntymisen: Digitaalisella aikakaudella tekijän ja kuluttajan välinen raja-aita on nopeasti murtumassa, kun faniyhteistöjen joukkoistamiseen perustuvat sisällöntuotantomallit kehittyvät ja yleistyvät. Suomen pelialan pitkän tähtäimen tavoitteena on, että entistä useampi ihminen saisi elantonsa pelaamisesta. Sopimusriskeistä johtuen ehdotettu direktiivi veisi helposti pohjan kaikilta toimintamalleilta, jotka tähtäävät siihen, että pelaajia kannustetaan luomaan peleihin sisältöjä maksamalla siitä heille korvausta.

Näin ollen, jotta heikomman osapuolen hyväksi ehdotetut suojatoimenpiteet ovat oikein kohdennettuja ja kohtuullisia:

- ensisijaisesti, olisi toivottavaa, että pelien kaltaiset monitahoiset aineistokokonaisuudet rajattaisiin kyseisten artiklojen soveltamisalan ulkopuolelle, mitä neuvotteluissa on jo ehdotettu ohjelmistojen osalta
- Jos tämä ei ole mahdollista:
    - Artikla 14(3):n osalta tulisi palata muotoiluun, jossa teoksen kokonaisuuden kannalta ei-merkittävät kontribuutiot tulisi selkeästi rajata näiden oikeuksien ulkopuolelle.
    - Artiklan -14 osalta ”kohtuullinen ja oikeansuhtainen” korvaus pitäisi muuttaa ”muotoon kohtuullinen korvaus”, koska oikeansuhtaisen korvauksen määrittäminen yksittäiselle henkilölle on suurimmillaan tuhansien henkilöiden tuotannoissa useinmiten

mahdotonta.

- Artiklassa 16a tulisi vähintäänkin palattava parlamentin muotoiluun, jonka mukaan peruuttamisoikeutta ei sovelleta, jos oikeuksien käyttämättä jättäminen johtuu pääasiallisesti olosuhteista, joihin tekijän tai esiintyjän voidaan kohtuudella odottaa vaikuttavan. Tästä mahdollinen esimerkki on tilanne, jossa tekijä ei toimita yhteystietojaan.
- Artikla 18 tulisi muuttaa siten, että direktiivi koskee vain sen kansallisen voimaantulon jälkeen luotuja teoksia ja sopimuksia, koska taannehtivasti kaikkien oikeudenhaltijoiden tavoittaminen on mahdotonta.

Neogames Finland ry:n puolesta,

Jari-Pekka Kaleva
Senior Policy Analyst

www.neogames.fi
jari-pekka.kaleva@neogames.fi