13.10.2025

Neogames Finland ry:n lausunto oikeudenmukaisuutta digiympäristössä koskevasta säädös aloitteesta

Neogames Finland ry. kiittää mahdollisuudesta lausua talousvaliokunnalle asiassa E 78/2025 vp Valtioneuvoston selvitys: E-kirje: Ennakkovaikuttaminen: oikeudenmukaisuutta digiympäristössä koskeva säädös – Euroopan komission julkinen kuuleminen.

Neogames on Suomen pelialan kattojärjestö, joka koordinoi, kiihdyttää ja tukee suomalaisen pelialan kasvua. Neogamesin jäsenistö koostuu pelialan yrityksistä, yhdistyksistä, palveluntarjoajista, oppilaitoksista ja alueklustereista. Toimiva kuluttajansuojajärjestelmä alan eurooppalaisilla digitaalisilla kotimarkkinoilla on alan menestyksen elinehto. 2,85 miljardin euron liikevaihdollaan peliteollisuus on Suomen merkittävin ja kilpailukykyisin kulttuurivientiala. Alan 270 yritystä työllistävät noin 3 800 huippuammattilaista Suomessa ja 500 suomen ulkopuolella,. Suomessa työskentelevistä lähes 35% on ulkomaalaisia erityisosaajia, mikä kertoo alan merkityksestä huippuosaajien houkuttelussa Suomeen.[1]

Keskeiset pelialan näkemykset

Oikeudenmukaisuus digiympäristössä säädösaloite on Suomen peliteollisuuden kilpailukyvyn kannalta elintärkeä lainsäädäntöhanke. Digitaalisia palveluita tarjoavien eurooppalaisten yritysten toimintaedellytysten parantamisen ja reilun kilpailun turvaamisen on oltava yksi Suomen keskeisimmistä suuntaviivoista. Euroopan kuluttajalainsäädännön on turvattava suomalaisille yrityksille johdonmukaisesti toimiva ja kilpailukykyinen toimintaympäristö joka luo varmuutta investoida. Valitettavasti komission on varsinkin peliteollisuutta koskevilla avauksillaan kulkemassa Euroopan kilpailukykyä heikentävään suuntaan ilman riittäviä vaikutusarviointeja. **Peliala toivoo, että Euroopan strategisen kilpailukyvyn ja kuluttajansuojan tasapainottamisen on oltava Suomen kannanmuodostuksen perusta. Silloin kun digitaalisiin palveluihin kohdistuu jo olemassa olevaa sääntelyä, uuden sääntelyn tarvetta tulisi harkita erityisen huolellisesti, ja uuden sääntelyn tulisi olla viimesijainen keino.**

Suomi on Euroopan viiden suurimman pelinkehittäjämaan joukossa ja mobiilipeleissä Euroopan suurin. Noin kolmannes Suomen pelialan liikevaihdosta tulee EU-alueelta. Kuusi kymmenestä liikevaihdoltaan suurimmasta suomalaisesta peliyrityksestä hyödyntää free-to-play -liiketoimintamallia. Näiden yritysten osuus Suomen pelialan kokonaisliikevaihdosta oli vuonna 2024 noin 89%. Julkisten verotietojen mukaan näiden yritysten yhteenlaskettu yhteisöverotuotto oli vuosina 2022-2023 348 miljoonaa euroa. Tämä on noin 19 miljoonaa euroa enemmän kuin K-ryhmän yhteisöverotuotto vastaavana aikana.

[1] Lisätietoja alasta on saatavilla osoitteessa https://www.playfinland.fi/

Free-to-play on mobiilipelien tärkein liiketoimintamalli. Mallissa pelin voi ladata sovelluskaupasta ilmaiseksi ja peli on suunniteltu niin, että sitä voi pelata ja siinä voi edetä ilman painetta käyttää rahaa. Yrityksen liiketoiminta syntyy pelaajien pelissä tekemistä vapaaehtoisista maksuista tai pelin sisäisistä mainoksista. Liiketoimintamalli ei ole uusi, vaan ollut käytössä jo 2000-luvun alusta netin selainpeleissä. 2010-luvun alkupuolella malli tuli mobiilipeleihin ja on siten kuluttajille jo tuttu liiketoimintamalli. Vuoden 2024 Pelaajabarometrin mukaan ainakin joskus ilmaispelien lisäominaisuuksista maksoi 18,9 % suomalaisista, ja aktiivisesti (viikoittain tai kerran kuussa) 4.4 %. Huomattavaa on, ettei kukaan raportoinut toistuvia rahankäyttöön liittyviä ongelmia[2].

Komissio on aloitteen valmistelumateriaalissa uudelleentulkitsemassa pelin sisällä toimivat valuutat eli esimerkiksi timantit ja kultakolikot arvonkantajiksi kuten esimerkiksi bitcoinit tai muuksi virtuaalivaluutaksi. Pelien sisäiset valuutat eivät kuitenkaan ole virtuaalivaluuttoja vaan osa pelin digitaalista sisältöä, joille on käyttöä vain pelin sisällä ja joita ei ole mahdollista vaihtaa rahaksi. Niillä ei näin ollen ole itsenäistä rahallista arvoa, jota näyttää kuluttajille. Jos pelien sisäisille valuutoille laskettaisiin keinotekoinen arvo se olisi useimmiten alle yhden sentin luokkaa. Pelien sisäisten valuuttojen tulkitseminen digitaalisiksi arvonkantajiksi heikentäisi merkittävistä suomalaisten pelialan yritysten toimintaedellytyksiä, koska heidän pitäisi sisällyttää peleihinsä kotimarkkinoillaan lukuisia pelaajien kannalta turhauttavia ponnahdusikkunavaroituksia, jotka merkittävästi heikentävät pelien käyttäjäkokemusta Euroopassa. Mikäli kuluttajalainsäädäntöä viedään tähän suuntaan on olemassa merkittävä riski siitä, että unioni onnistuu luomaan jälleen uuden evästelainsäädännön jonka lisäarvo eurooppalaisten kuluttajien arjessa on olematon.

On niin alan yritysten kuin kuluttajien etu, että vallitsevaa toimintamallia, jossa kaikki maksutapahtumat tapahtuvat muusta pelistä selkeästi erottuvassa erillisessä pelin sisäisessä kauppapaikassa, ei muuteta. Mikäli maksutapahtumat tapahtuvat sekä pelin sisäisissä kauppapaikoissa että pelin sisällä pelaajalle hämärtyisi itse maksutapahtuman tapahtumisajankohta. Tämä myös saattaisi luoda virheellisen kuvan siitä, että varsinainen rahalla tapahtuva maksutapahtuma uusitaan pelivaluuttaa käytettäessä. Lisäksi pelaajalle saattaisi syntyä väärin käsitys siitä, että peliä pelaamalla ja pelin sisäistä valuuttaa keräämällä voisi ansaita rahaa, vaikka pelin sisäistä valuuttaa ei olekaan mahdollista muuttaa takaisin rahaksi.

On olemassa merkittävä riski siitä, että komissio rajoittaa lopullisessa säädöksehdotuksessaan pelien sisäisiin virtuaalivaluuttoihin perustuvaa liiketoimintamallia epätasapainoisella ja suhteettomalla tavalla. Euroopan digitaalinen sisämarkkina-alue on suomalaisten pelialan yritysten kotimarkkina ja sen ylisääntelyllä on merkittävä vaikutus alan suomalaisten yritysten globaaliin kilpailukykyyn. Pahimmillaan kansallisten kuluttajaviranomaisten oikeustoimet pelien sisäisten valuuttojen osalta kohdistuisivat vain unioniin rekisteröityihin yrityksiin, mikä vääristäisi merkittävästi reilua kilpailua markkinoilla. **Neogames toivoo Suomen kantaan tarkempaa linjaa, jossa todetaan Suomen vastustavan pelien sisäisten valuuttoihin liittyvää lisäsääntelyä.**

Sektorikohtaisista säädöksistä kohti horisontaalista yleissääntelyä

Muutoin Neogames pääsääntöisesti tukee perusmuistiossa esitettyjä Suomen perusperiaatteita kuluttajansuojalainsäädännön kehittämiseen, joiden mukaan:

[2] Pelaajabarometri 2024, s.60
https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/162303/978-952-03-3742-1.pdf?sequence=5&isAllowed=y

- kuluttajansuojalainsäädännön on oltava horisontaalista yleissääntelyä ja sektorikohtaisesta erityissääntelystä on hiljalleen luovuttava

- kynnyksen uusien säädösaloitteiden antamiseen kiirehtien oltava korkea, jotta olemassa olevan lainsäädännön toimivuudesta saadaan riittävää kokemusta,

- unionin on vältettävä sääntely-ympäristön pirstaloitumista ja turvattava kuluttajansuoja-, tietosuoja-, digi- ja datasääntelyn yhteentoimivuus.

Kuten perusmuistiossa todetaan, nyt valmisteilla oleva erityissääntely ei ole kaikilta osin johdonmukainen näiden horisontaalisten kuluttajansuojalainsäädännön perusperiaatteiden kanssa. **Oikeudenmukaisuus digiympäristössä koskeva säädöksen alle ei täten tule sisällyttää pelialaa koskevaa erityissääntelyä.**

Nykyisellään Euroopan kuluttajansuojalainsäädäntöä on yhdenmukaistettu direktiivien kautta. Tämä on johtanut Suomen peliteollisuuden kotimarkkina-alueen eli Euroopan digitaalisen sisämarkkina-alueen sääntelyn pirstaloitumiseen ja merkittäviin lainsäädännöllisiin markkinoille pääsyn riskeihin erityisesti pk-yrityksille. Suomen on tuettava asetusten käyttämistä ensisijaisena säädösinstrumenttina, jotta maakohtaisesta sääntelystä päästään luotettavaan ja johdonmukaisesti toimivaan digitaaliseen sääntely-ympäristöön.

Mikäli oikeudenmukaisuus digiympäristössä koskeva säädös johtaa uuteen EU-tason lainsäädäntöön, se astunee optimistisesti arvioiden voimaan kuluvan vuosikymmenen loppupuolella. Digitaalisten markkinoiden ongelmakohtiin on huomattavasti nopeampaa, helpompaa ja vaikuttavampaa tarttua itse- ja yhteissäätelyn (esim. PEGI-järjestelmä), tiedottamisen ja viranomaisohjeistusten ja -valvonnan kautta. Uuteen lainsäädäntöön tuleekin turvautua vain, jos digitaalisten markkinoiden epäkohtiin ei pystytä puuttumaan muilla keinoin.

Kuluttajansuojavelvotteita on arvioitava osana arvoketjua. Digitaalisilla markkinoilla on globaaleja portinvartijoina toimivia yrityksiä (esim. Apple ja Google), jotka vyöryttävät kuluttajansuojavelvoitteita heidän alustoidensa kautta toimivien pelikehittäjien harteille antamatta välttämättä niiden hoitamiseen riittäviä työkaluja. Pahimmillaan alustat suoranaisesti estävät eurooppalaisten velvoitteiden toteutumisen (esim. PEGI-ikärajoja ei saa näyttää Applen sovelluskaupassa ja Apple ja Google eivät suostu kertomaan pelinkehittäjälle, että pelaaja puhelimen asetuksista päätellen alaikäinen).

Pelialan arvoketjussa haasteena ei ole rahan- ja ajanhallintatyökalujen puuttuminen. Kaikki merkittävät pelien jakelualustat tarjoavat tähän työkaluja, erityisesti lasten osalta. Haavoittuvassa asemassa olevien kuluttajien suojelun kannalta haasteena on pikemminkin se, että nämä työkalut perustuvat sovellusten kätkemiseen päätelaitteelta eivätkä sovellusten informoimiseen rajoitustyökalujen päälle kytkennästä. Erityisesti tämä on ongelma silloin, kun peli on pelisisältönsä puolesta soveltuva 9-vuotiaille, tietosuojakäytänteidensä puolesta soveltuva 13-vuotiaille ja kuluttajansuojakäytänteidensä puolesta soveltuva 18-vuotiaille. Neogames yhtyy Suomen kantaan, jossa ikärajoja koskevia vaatimuksien osalta tulisi arvioida tarkkaan, mihin arvoketjun osaan vaatimukset kohdistetaan. Järjestelmää pitäisi kehittää siten, että päätelaitteilla ja/tai jakelualustoilla olisi velvollisuus informoida laitteelle asetettuja sovelluksia siitä, että ajanhallinta/ikärajatyökalut on kytketty päälle ja näin ollen on oletettavaa, että käyttäjä on haavoittuvassa asemassa oleva kuluttaja.

Pimeät käytännöt

Digipalveluasetuksen pimeitä käytänteitä käsittelevä 25. artikla on valitettava esimerkki epämääräisestä ja vaikeatulkintaisesta trilogineuvotteluissa syntyneestä yleissäädöksestä. Onkin äärimmäisen tärkeää, että digitaalinen oikeudenmukaisuus -aloite pohjaa mahdollisen toimenpiteensä näiden käytänteiden osalta tutkittuun tietoon ja selkeästi kohdennettuihin toimenpiteisiin. Neogames ry kiittääkin Suomea linjasta, jonka mukaan uuden sääntelyn tulee olla riittävän tarkkarajaista.

Pimeät käytänteet ovat käsitteenä jäsentymätön ja niitä koskevassa julkisessa keskustelussa niihin on laajimmillaan sisällytetty jopa taiteen vapauden piiriin kuuluvat ratkaisut kuten tarinan luvun päättäminen niin sanottuun cliffhangeriin. Toisaalta keskustelussa käsitteen piiriin on sisällytetty toimintamalleja, jotka ovat jo nyt EU:ssa kiellettyjä kuten harhaanjohtava mainonta. Yleisestä pimeitä käytänteitä koskevasta keskustelusta on siirryttävä keskusteluun niistä yksittäisistä aggressiivisista ja harhaanjohtavista menettelyistä jotka eivät jo ole nykyisen kuluttajansuojalainsäädännön piirissä.

Oikeudenmukaisuus digiympäristössä koskevassa säädöksessä on pyrittävä rakentamaan koherenttia lainsäädäntöympäristöä yleisen tietosuoja-asetuksen, digimarkkina-asetuksen ja tulevan tekoälyasetuksen luomien velvoitteiden päälle. Aloitteen tulee keskittyä kuluttajansuojan ydinalaan koskeviin kysymyksiin ja jättää esim. henkilödataa koskevat kysymykset tietosuoja-asetuksen ja sen soveltamisen alle.

Yleissäätelyn haasteena on se, että se usein jättää kohtuuttoman paljon harkintavaraa lainsäädännön toimeenpanosta vastaaville viranomaisille sen suhteen, mitä he katsovat kielletyiksi toiminnoiksi. Tämä luo yrityksille kestämättömän liiketoimintariskin, kun toimeenpanoviranomainen voi yllättäen kieltää ohjeistuksellaan vakiintuneen liiketoimintavan. Ensisijaisesti pimeiden käytänteiden sääntelyn pitäisikin tapahtua yhteissääntelyn kautta (esim. PEGI-järjestelmä).

Riippuvuutta aiheuttavat suunnitteluominaisuudet

Neogames muistuttaa, että suunnitteluominaisuuksien toteaminen riippuvuutta-aiheuttaviksi on aina perustuttava tutkittuun tietoon.

Joskus koko peli voi olla suunniteltu tietyn ominaisuuden tai toimintamallin ympärille. Mikäli kyseinen toimintamalli myöhemmin todettaisiin riippuvuutta aiheuttavaksi, voi pelin uudelleensuunnittelu olla mahdotonta siten, että pelaaja voisi halutessaan laittaa toiminnon pois päältä tai päälle.

Erilaisista suunnitteluominaisuuksista on jo nyt mahdollista informoida pelaajaa etukäteen, jotta he voivat tehdä tietoon perustuvia kulutuspäätöksiä.

Digitaalisten tuotteiden, kuten videopelien, erityisominaisuudet

Pelialan on digitaalisten markkinoiden itse- ja yhteissäätelyn edelläkävijä. Pelialan eurooppalainen itsesääntely järjestelmä PEGI[3] on toiminut jo reilusti yli 20 vuotta. Järjestelmä sai alkunsa pelien lapsille haitallisista sisällöistä varoittavista ikärajamerkinnöistä. Vuosien saatossa järjestelmää on

[3] https://pegi.info

täydennetty alan omilla käytännesäännöillä[4]. Suomen valtion edustajana PEGI-yhteissäätelyjärjestelmässä toimii KAVI[5]. Globaalisti eri alueiden ikärajaluokitusjärjestelmien yhteentoimivuutta koordinoi IARC[6].

PEGI-järjestelmä koostuu ikäraja- ja sisältömerkinnöistä[7] sekä käytännesäännöistä[8]. Ikäraja- ja sisältömerkinnät tarjoavat niin lapsille, heidän huoltajilleen kuin muille haavoittuvassa asemassa oleville ryhmille oleellisia ennakkotietoja peleistä ennen ostopäätöksen tekemistä. PEGI-järjestelmää kehitetään jatkuvasti tiiviissä yhteistyössä EU:n jäsenvaltioiden edustajien, akateemisten tutkijoiden ja alan keskeisten toimijoiden kanssa.

Alan eurooppalaisen itsesäätelyn lisäksi keskeiset pelien jakelualustat ovat olleet kuluttajien ajan- ja rahanhallintatyökalujen suunnannäyttäjiä digitaalisilla markkinoilla:

- **Microsoft Xbox:** https://www.xbox.com/fi-FI/community/for-everyone/responsible-gaming
- **Microsoft Store:** https://support.microsoft.com/fi-fi/account-billing/aseta-sovellus-ja-pelirajoituksia-a45e2d2d-4b55-a320-c8e5-daf610447a05
- **Sony Playstation:** https://www.playstation.com/fi-fi/support/account/playstation-family-account-set-up/
- **Nintendo Switch**: https://www.nintendo.fi/nintendo-switch-perhe/lapsilukko

Pelikonsolien esimerkkiä noudattaen myös keskeiset mobiili ja PC alustat ovat rakentaneet omat järjestelmänsä peliajan ja -rahan hallintaan:

- **Apple iOS**: https://support.apple.com/fi-fi/HT201304
- **Apple OS:** https://support.apple.com/en-gb/guide/mac-help/mchl8490d51e/mac
- **Google Android**: https://support.google.com/googleplay/answer/1075738?hl=fi
- **Steam**: https://help.steampowered.com/en/faqs/view/6B1A-66BE-E911-3D98

Vuosien saatossa peliala on kehittänyt monia turvaominaisuuksia, jotka suojelevat kuluttajia ja aivan erityisesti lapsia ei-toivotuilta pelien sisäisiltä ostoilta. Näistä keskeisimpiä ovat jo edellämainitut työkalut pelaamiseen käytetyn ajan ja rahan hallintaan, pelien sisäisistä ostoista ennakkoon ilmoittava PEGI-sisältömerkintä ja PEGI-käytännesäännöt, jotka kattavat pelien sisäisten ostojen lisäksi myös pelien satunnaissisällöt. **Uuden lainsäädännön sijaan, unionin tulisi keskittyä alan PEGI-yhteissääntelymekanismien vahvistamiseen, koska ne tarjoavat tehokkaan ja ketterän tavan ohjata teknologisen murroksen edellä kiitävän pelialan kehitystä.**

Pääsy digitaalisiin kulttuurisisältöihin

Suomen pitkäaikaisena linjana on ollut korostaa lasten osallistamista digitaaliseen kansalaisuuteen heidän suojelemisen ohella. Pääsy digitaalisiin kulttuurisisältöihin, oikeus vastaanottaa ja jakaa tietoa

[4] https://pegi.info/pegi-code-of-conduct
[5] https://pegi.info/page/pegi-committees
[6] https://www.globalratings.com/ratings-guide.aspx
[7] https://pegi.info/fi/node/59
[8] https://pegi.info/fi/node/48

on lasten keskeinen ihmisoikeus, jota ei tule perusteettomasti rajoittaa. **Onkin tärkeää, että Suomen perusmuistioluonnoksessa digitaalisen kuluttajansuojaympäristön kehittämistä tarkastellaan lasten suojelemisen lisäksi myös lastenoikeuksien näkökulmasta.** Ilmaispelit, jotka usein perustuvat satunnaiselementtien ja virtuaalivaluuttojen vastuulliseen hyödyntämiseen mahdollistavat kaikille lapsille, heidän sosioekonomiseen taustaan katsomatta, pääsyn digitaalisen kulttuurin äärelle. Vanhempien mahdollisuus ostaa tai kieltää ostot tarjoaa tehokkaan ja selkeän tavan lasten rahankäytön hallintaan. Samalla pelien sisäiset valuutat mahdollistavat lapsille mahdollisuuden tehdä itsenäisiä päätöksiä pelien sisällä vanhempiensa asettamissa puitteissa.

Jo pelkästään lasten pääsyn kieltäminen **maksullisia satunnaiselementtejä sisältäviin peleihin** rajoittaisi merkittävistä lasten pääsyä digitaaliseen kulttuuriin. Lähes kaikki pelit pitävät sisällään satunnaiselementteja, joten lasten pääsyn kieltäminen kaikkiin **satunnaiselementtejä sisältäviin peleihin ylipäätään** tarkoittaisi käytännössä lasten pääsyn kieltämistä lähes koko pelikulttuuriin.

Sopimattomat personointikäytännöt

Yleinen tietosuoja-asetus tarjoaa jo nykyisellään kattavat ja kokonaisvaltaiset puitteet sille millä ehdoilla henkilödataa saa käyttää profilointiin. Yleinen tietosuoja-asetus kieltää jo nyt haavoittuvassa asemassa olevien henkilöryhmien data käsittely ilman heidän nimenomaista suostumustaan. **Mikäli yleisen tietosuoja-asetuksen kattamat erityisten henkilöryhmien kategoriat eivät ole tarpeeksi kattavat, tulisi asia ratkaista päivittämällä yleistä tietosuoja-asetusta, eikä kuluttajansuojalakia.**

On myös tärkeää pitää mielessä, että personoimattomia tarjouksia ei voi edellyttää kaikissa tilanteissa, koska se ei käytännössä sovellu kaikkiin tuotteisiin ja palveluihin. EU-tasolla valuuttakurssimuutokset voivat olla niin nopeita ja merkittäviä, että hinta on pakko personoida esim. kuluttajan kotimaan valuutan mukaan.

Digitaalisia sopimuksia koskevat ongelmat

Euroopan digitaalinen sisämarkkina-alue on Suomalaisten peliyritysten kotimarkkina-alue. Koska digitaalisen sisämarkkina-alueen lainsäädännöllinen pirstaloituminen luo merkittäviä markkinoille pääsyn esteitä alan yrityksille, tulisi Suomen edistää myös sopimusehtoja käsittelevien direktiivien täysharmonisaatiota unionissa.

Pakollisen peruutuspainikkeen käyttöönotto olisi taloudellisesti ja teknisesti raskasta, eikä se välttämättä hyödyttäisi kuluttajia. Peruutuspainikkeen lisääminen siten, ettei kuluttajan tarvitsisi kirjautua tililleen, loisi todennäköisesti merkittäviä tietoturvariskejä järjestelmän toiminnalle.

Kuluttajaoikeusdirektiivi 2011/83/EU takaa kuluttajalle 14 päivän vetäytymisoikeuden etäsopimuksen tekemisen jälkeen. Se jättää elinkeinonharjoittajalle harkintavallan tiedottaa kuluttajalle vetäytymisoikeuden ehdoista, määräajasta ja menettelyistä. Vaikka kuluttajaoikeusdirektiivi sisältää mallilomakkeen vetäytymistä varten, se määrää myös, että *”jäsenvaltiot jäsenvaltiot eivät saa asettaa malliperuuttamislomakkeelle muita muotovaatimuksia […]*”. Näiden säännösten joustavuus on mahdollistanut yritysten kehittää ja mukauttaa peruutus- ja palautuskäytäntöjään liiketoimintamallinsa mukaisesti tarjoten kuluttajille heidän tuotteisiin tai palveluihin sopivimman menettelyn. Neogames tukee tavoitetta lisätä kuluttajien tietoisuutta vetäytymisoikeudesta, mutta katsoo, että yksityiskohtaiset säännökset, kuten vetäytymispainike kaikkiin etäsopimuksiin, eivät

heijasta liiketoimintakentän monimuotoisuutta ja aiheuttaisivat tahattomia seurauksia kuten esimerkiksi tahattomat rajoitukset kuluttajien mahdollisuuksille vetäytyä sopimuksista osittain.

Yksinkertaistamistoimenpiteet

Neogames kiittää perusmuistion selkeästi kannustavan komissiota yksinkertaistamistoimenpiteiden edistämiseen ja päällekkäisyyksien poistamiseen.

Monet pelikehitysstudioista ovat yksinyrittäjiä jotka työskentelevät kotoaan käsin. Kotiosoitteen julkistamiseen internetissä liittyy merkittäviä riskejä, joiden välttämiseksi olisi toivottavaa, että fyysisten osoitetietojen julkaisemista luovuttaisiin kuluttajalainsäädännössä. Mikäli kuluttaja välttämättä tarvitsee yrityksen osoitetietoja ne ovat aina saatavilla yritysrekisteristä erikseen pyytämällä. Oleellisinta kuluttajan kannalta on se, että yritys tarjoaa hänelle tehokkaat keinot kommunikoida elinkeinonharjoittajan kanssa. Laisäädännön teknologianeutraliteetin kannalta olisi toivottavaa, että yksittäisistä viestintävälineistä joilla kuluttajan on voitava kommunikoida elinkeinonharjoittajan kanssa ei säädettäisi lain tasolla vaan niistä linjattaisiin ohjeistuksilla.

Neogames kannattaa komission esitystä siitä, että vaatimusta pyytää kuluttajalta erillinen ennakkosuostumus peruuttamisoikeudesta luopumiseen tarkasteltaisiin uudelleen. Nykyinen käytäntö on alunperin kirjoitettu verkosta vuokrattavia elokuvia varten. Se aiheuttaa kuluttajille niin merkittävää turhautumista ponnahdusikkunoihin heidän tehdessä useita peräkkäisiä mikromaksuja pelissä, että moni pelialan yritys on joutunut luopumaan sen käytöstä.

Monialaiset kysymykset

Viranomaisverkostojen yhteistyötä on vahvistettava

Jo nyt digimarkkinasäädöstä käsittelevä korkean tason työryhmä yhdistää edustajat Euroopan sähköisen viestinnän sääntelyviranomaisten yhteistyöelimen (BEREC), Euroopan tietosuojavaltuutetun (EDPS) ja Euroopan tietosuojaneuvoston, Euroopan kilpailuviranomaisten verkoston (ECN), kuluttajansuojan yhteistyöverkoston (CPC-verkosto) ja audiovisuaalialan sääntelyviranomaisten eurooppalaisen sääntelyryhmän (ERGA) keskuudesta. Vastaava ratkaisu tarvitaan myös kuluttajalainsäädännön puolelle. Neogames kiittää Suomen kantaa, jonka mukaan Suomi pitää tärkeänä varmistaa kuluttajansuoja-, tietosuoja- ja digisääntelyn yhdenmukainen tulkinta esimerkiksi tehostamalla eri viranomaisverkostojen yhteistyötä.

länvarmennuksen on oltava riskiperusteista

On arvioitava tarkasti milloin mitkäkin iänvarmennusratkaisut ovat tarkoituksenmukaisia. Alaikäisten suojeleminen verkossa tulee tapahtua monin eri tavoin. Nämä tavat on aina arvioitava riskianalyysiin ja -arvioon perustuen tapauskohtaisesti ja lapsen edun mukaisesti. länvarmennusvaatimukset eivät saa johtaa tilanteisiin, joissa lasten pääsy kulttuuriin rajoittuu sääntelyn elinkeinonharjoittajille luoman rasitteen vuoksi. Jos velvoitteet sisältävät liikaa byrokratiaa ja ne luovat merkittäviä lisäkustannuksia, ne johtavat helposti tilanteen, jossa lasten pääsy kulttuurituotteisiin estetään oletusarvoisesti.

Iänvarmennus ei saa johtaa tilanteeseen, jossa vanhempien mahdollisuudet hallita lastensa digitaalista ympäristöä heikentyvät. PEGI-ikäluokitusjärjestelmä on kehitetty auttamaan vanhempia tekemään tietoon perustuvia päätöksiä lastensa pelaamista peleistä. Sen tarkoituksena ei ole estää 11-vuotiasta lasta pelaamasta PEGI 12 -luokiteltua peliä, vaan varmistaa, että 11-vuotias pyytää vanhempansa suostumuksen siihen. Pakolliset iänvarmennusprosessit luovat helposti tilanteeseen, jossa digitaalinen infrastruktuuri ei enää tarjoa vanhemmille mahdollisuutta säätää lapsen digitaalinen ympäristöä vastaamaan hänen kypsyystasoaan eikä hänenikäänsä.

Iänvarmennusjärjestelmät eivät saa muodostaa markkinoillepääsyn estettä. EU:n digitaalisen identiteettilompakon tulee olla yrityskäyttäjille maksuton. Muutoin sen käyttöoikeus iänvarmennustarkoituksiin muodostaa helposti markkinoillepääsyn esteen. Lisäksi ainakin alkuvaiheessa eurooppalainen identiteettilompakko tarjoaa mahdollisuuden vain sen tarkistamiseen onko käyttäjä alle 18 vai ei.

Pelejä ei pelata vain kodeissa. Kirjastot ovat hyvä esimerkki keskeisestä toimijasta, joka pyrkii turvaamaan digitaalisen kulttuurin saavutettavuuden lapsille ja kaventamaan digitaalista kuilua eri sosioekonomisten ryhmien välillä. Iänvarmennusjärjestelmiä ei saa toteuttaa tavalla, joka estää tai hankaloittaa esim. virtuaalitodellisuuslaitteiden julkista käyttöä silloin, kun paikalla on todellinen henkilö tarkistamassa pelaajan iän.

Neogames kiittää Suomen kantaa edistää riskiperusteista lähestymistavan arviointia iänvarmennukseen. Komission tulisi ottaa mallia kansallisia tietosuojaviranomaisista, jotka ovat ohjeissaan korostaneet, että ikävarmennusratkaisujen tulisi olla suhteessa tunnistettuun riskiin erityisesti silloin, kun kyse on käyttäjän perusoikeuksiin kohdistuvista vaikutuksista. Vahvempaa iänvarmennusta tulisi vaatia vain silloin, kun myös käyttäjälle kohdistuvat mahdolliset riskit ovat suuria.