Supercell Oy:n lausunto Eduskunnan talousvaliokunnalle

Asia: Valtioneuvoston kirjelmä E 78/2025 vp — Euroopan komission aloite *Digital Fairness Act*
Päivämäärä: 15.10.2025

Johdanto

Supercell kiittää mahdollisuudesta antaa lausuntonsa Eduskunnan talousvaliokunnalle valtioneuvoston e-kirjeeseen liittyen Euroopan komission *Digital Fairness Act* -aloitteeseen.

Supercellin näkemyksen mukaan:

1. **Peliala on Suomelle taloudellisesti merkittävä ja strateginen vientiala.** Se yhdistää teknologian, kulttuurin ja innovaation ja toimii Suomen kilpailukyvyn ja kansainvälisen houkuttelevuuden vahvana veturina. **Suomen tulisi tukea toimialan kehitystä ajamalla EU-sääntelyä, joka parantaa alan toimintaedellytyksiä.**
2. **Suomen tulee kannassaan todeta, että pelien sisäisiin valuuttoihin ei kohdistu lisäsääntelytarpeita.** Free-to-play-malli on toimialalla vakiintunut liiketoimintamalli, ja pelin sisäiset valuutat (joita pelaaja voi tienata pelaamalla ja eräissä tapauksessa ostaa oikealla rahalla) ovat sen olennainen osa. Nyt tehdyt ehdotukset velvoittaisivat peliyhtiöitä näyttämään jokaisesta oikealla rahalla ostetusta pelin sisäisestä valuutasta erikseen euroarvon sitä pelin aikana käytettäessä, mikä osoittaa väärinymmärrystä pelien toiminnasta ja vaarantaa koko mallin elinkelpoisuuden.
3. **Supercell on samaa mieltä Suomen tavoitteesta, että kuluttajansuojan alalla tulisi olla horisontaalinen yleisluontoinen sääntely ja sääntely ei saisi runsauden ja yksityiskohtaisuuden vuoksi muodostaa hallitsematonta kokonaisuutta kuluttajille, yritykselle tai viranomaisille.**
4. **Supercellin näkemyksen mukaan uuteen sääntelyyn tulisi ryhtyä vain, jos on tunnistettu todellinen ja perusteltu lainsäädännöllinen aukko**. Monet komission esiin nostamat kysymykset on jo katettu olemassa olevassa EU-lainsäädännössä, josta osa on vasta hiljattain tullut voimaan ja vailla toimeenpanokäytäntöä. Luotu sääntely pitäisi testata käytännössä toimeenpanon ja ohjeistuksen muodossa ennen kuin tehdään uutta sääntelyä. **Supercell ehdottaa, että Suomi toisi vahvemmin kannassaan ilmi toiveen, että komissio Digital Fairness Actin säätämisen sijaan keskittyisi nykyisten sääntöjen tehokkaaseen täytäntöönpanoon ja ohjeistuksen laatimiseen.**
5. **Pelaajien suojaaminen on keskeinen osa Supercellin toimintaa.** Yrityksemme missio on luoda pelejä, joita pelaavat mahdollisimman monet useita vuosia ja jotka muistetaan ikuisesti. Tässä onnistumiseksi pelaajiemme positiivinen käyttökokemus - mukaan lukien kuluttajansuoja - on kaiken tekemisemme keskiössä.

1. Supercell on merkittävä suomalainen kasvuyritys ja vientitulojen lähde

Supercell on suomalainen mobiilipeliyhtiö, jonka peleillä on yli **5 miljardia latausta** ja yli **250 miljoonaa aktiivista pelaajaa kuukausittain**. Vuonna 2024 Supercellin liikevaihto oli **2,8 miljardia euroa**, josta reilu kolmannes tuli Euroopasta. Yhtiö työllistää lähes **900 työntekijää** ja tukee tuhansia työpaikkoja epäsuorasti suomalaisessa ja eurooppalaisessa peliekosysteemissä.

Supercell on osoitus siitä, että **Suomi voi tuottaa maailmanluokan teknologia- ja kulttuuriyrityksiä**, joiden menestys perustuu luovuuteen, pitkäjänteisyyteen ja vastuullisuuteen. Vahva ja ennakoitava EU-sääntely-ympäristö on keskeinen edellytys sille, että voimme jatkossakin kehittää pelejä, jotka tarjoavat käyttäjilleen positiivisia pelaajakokemuksia sekä työllistävät, tuottavat verotuloja ja vahvistavat Suomen ja Euroopan kilpailukykyä.

2. Ei lisäsääntelyä pelien sisäisiin valuuttoihin

Ilmaiseksi pelattavat (*free-to-play*) pelit mahdollistavat, että miljoonat ihmiset voivat kokeilla ja pelata pelejä maksutta. Pelien sisäiset valuutat – kuten kolikot ja timantit – ovat tämän mallin perusta. Ne **eivät ole virtuaalivaluuttoja tai rahan kaltaisia välineitä**, **vaan osa pelin digitaalista sisältöä. Niitä ei voi muuttaa rahaksi eikä käyttää pelin ulkopuolella.**

Supercellin peleissä pelaaja voi halutessaan ostaa pelivaluuttaa oikeaa rahaa vastaan, mutta kaikki pelimme ovat pelattavissa myös täysin ilmaiseksi. Yli **80 % Supercellin pelaajista ei ole koskaan käyttänyt rahaa peleissämme.** Maksaminen tapahtuu aina selkeästi erillisessä kauppapaikassa, jossa hinnat ilmoitetaan euroina tai muussa paikallisessa valuutassa ja jokainen osto vahvistetaan erikseen. Tämä varmistaa läpinäkyvyyden ja pelaajan tietoisen päätöksenteon.

Euroopan komission ja CPC-verkoston ehdotus, jonka mukaan jokaisesta pelivaluutan käytöstä tulisi näyttää sen arvo euroina, **osoittaa väärinymmärrystä pelien toiminnasta ja pelaajakokemuksesta.** Käytännössä tämä tarkoittaisi, että pelaajan olisi hyväksyttävä hintatiedot kymmeniä kertoja yhden pelisession aikana – kuten jos verkkosivusto pakottaisi hyväksymään evästeet jokaisella sivunvaihdolla.

Tällainen sääntely **ei lisäisi kuluttajansuojaa, vaan heikentäisi käyttökokemusta** ja **tekisi free-to-play-mallista Euroopassa käytännössä mahdottoman**.

Supercellin sovellusten sisäisiä ostoja koskeva käyttäjädata tukee sitä, että Supercellin pelien pelaajat käyttävät rahaa harkiten ja vastuullisesti:

- 84 % pelaajista, jotka ovat pelanneet pelejämme viimeisen 12 kuukauden aikana, ei ole koskaan tehnyt yhtään maksutapahtumaa.

- Keskimääräinen maksutapahtuma syyskuussa 2025 oli 5,47 €.
- Syyskuussa 2025 vain 0,6 % maksutapahtumista palautettiin, mikä vastasi 0,85 %:a pelinsisäisestä liikevaihdosta.[1]

Nämä luvut osoittavat, että keskimääräinen kulutus on pienimuotoista, harkittua ja pelaajien hallinnassa. Ne myös vahvistavat, ettei pelivaluutoilla ole yhteyttä hallitsemattomaan rahankäyttöön tai arvoharhaan.

Pelien sisäisten valuuttojen juridinen luonne on jo määritelty EU-lainsäädännössä. EU:n oikeuskäytäntö ja sääntelylinjaukset ovat johdonmukaisesti katsoneet, että pelien sisäiset valuutat ovat **digitaalista sisältöä**, eivät itsenäisiä rahoitusvälineitä. Niiden tulkitseminen toisin **heikentäisi kuluttajansuojaa – ei vahvistaisi sitä.** Pelivaluuttojen ostot kuuluvat jo **kuluttajaoikeusdirektiivin (CRD)** ja **digitaalista sisältöä koskevan direktiivin (DCD)** piiriin, jotka tarjoavat pelaajille selkeät oikeudet, kuten virhevastuun ja peruutusmahdollisuuden. Uudelleenluokittelu johtaisi siihen, että kuluttajat **menettäisivät nämä oikeudet**, ja markkinoille syntyisi **merkittävää oikeudellista epävarmuutta**.

Jo olemassa oleva EU-lainsäädäntö kattaakin nämä teemat riittävästi, eikä lisäsääntelylle ole todellista tarvetta.

3. Kuluttajansuojalainsäädännön tulee olla horisontaalista

Supercell tukee valtioneuvoston perusmuistiossa esitettyjä Suomen keskeisiä linjauksia kuluttajansuojalainsäädännön kehittämiseen. Lainsäädännön on oltava **horisontaalista ja yleisesti sovellettavaa**, ei yksittäisiä toimialoja erikseen sääntelevää. Tämä takaa sääntelyn johdonmukaisuuden ja tasapuoliset kilpailuedellytykset.

Uusien säädösaloitteiden kynnyksen tulee olla korkea. EU:ssa on jo laaja kuluttajansuojaa koskeva lainsäädäntökehys, joiden yhteensovittaminen ja tehokas toimeenpano tarjoavat kestävän pohjan digitaaliselle kuluttajansuojalle (esim. jo mainitut kuluttajaoikeusdirektiivi CRD ja digitaalista sisältöä koskeva direktiivi DCD sekä digipalvelusäädös DSA, digimarkkinasäädös DMA, sopimattomia kaupallisia menettelyjä koskeva UCPD-direktiivi, tekoälysäädös AIA ja yleinen tietosuoja-asetus GDPR). Uuteen sääntelyyn tulee ryhtyä vain, jos on tunnistettu todellinen lainsäädännöllinen aukko, ei silloin, kun kyse on mahdollisista valvonnan tai täytäntöönpanon haasteista.

[1] Reklamaatioista mikään ei ole liittynyt siihen, että palautuspyynnön taustana olisi käyttäjän epäselvyys pelin sisäisen valuutan luonteesta/arvosta. Tällaista evidenssiä ei myöskään sen paremmin CPC-verkosto kuin komissio ole pystynyt esittämään.

Kuluttajansuojan vahvistamisen on tapahduttava **pirstomatta sääntely-ympäristöä** tai vaikeuttamatta Euroopan yritysten toimintaa. EU:n tulee myös varmistaa, että kuluttajansuoja-, tietosuoja- ja digisääntely pysyvät **yhteensopivina ja teknologianeutraaleina**.

Supercell ehdottaa, että Suomi toisi vahvemmin kannassaan ilmi toiveen, että komissio keskittyisi Digital Fairness Actin säätämisen sijaan nykyisten sääntöjen tehokkaaseen täytäntöönpanoon ja ohjeistuksen laatimiseen.

4. Yhteenveto ja johtopäätökset

Supercell tukee komission tavoitetta vahvasta kuluttajansuojasta, mutta korostaa, että **tavoite on oikea, keinot väärät**, mikäli sääntely uhkaa Euroopan pelialan elinvoimaa.

Suomen tulisi *Digital Fairness Act* -valmistelussa korostaa:

1. **Kilpailukykyä ja kasvua:** Peliala on Suomelle strateginen vientiala – EU-sääntelyn tulee tukea, ei vaikeuttaa, vastuullisesti toimivia yrityksiä.
2. **Ei lisäsääntelyä pelivaluutoille:** Pelien sisäiset valuutat ovat free-to-play-mallin perusta ja jo kattavasti säännelty.
3. **Horisontaalista ja suhteellista lähestymistä: Digital Fairness Actin säätämisen sijaan komission tulisi keskittyä nykyisten sääntöjen tehokkaaseen täytäntöönpanoon ja ohjeistuksen laatimiseen.**

Euroopan kilpailukyvyn ja digitaalisen suvereniteetin kannalta on ratkaisevaa, että sääntely perustuu **tutkittuun tietoon, suhteellisuusperiaatteeseen ja toimivien käytäntöjen vahvistamiseen** – ei uusien, päällekkäisten velvoitteiden luomiseen.

Supercell on sitoutunut jatkamaan rakentavaa vuoropuhelua lainsäätäjien ja viranomaisten kanssa yhteisen tavoitteen – **turvallisen, reilun ja kilpailukykyisen digitaalisen Euroopan** – puolesta.

Kunnioittavasti

Supercell Oy

Markku Ignatius