

**Asia** Tietokone- ja konsolipelien tekijänoikeus ja lainausoikeus

**Hakija** Söderkullan kirjasto

**Annettu** 26.5.2015

### **Tiivistelmä**

*Tietokone- ja konsolipelit ovat yhteenliitettyinä teoksina tekijänoikeuslain suojaamia audiovisuaalisia multimediatuotteita, joihin sisältyvän ohjelmiston tarkoituksena on ohjata pelien toimintaa. Tekijänoikeuslain 19 § 3 momentin mukaan tekijän yksinoikeus saattaa yleisön saataviin tietokoneohjelman kappale ei raukea, vaikka teoksen kappale olisi tekijän suostumuksella myyty tai muutoin pysyvästi luovutettu. Säännöstä ei sovelleta tietokonepelien eikä muiden sellaisten tuotteiden lainaamiseen, jotka sisältävät tietokoneohjelman, mutta jotka ovat pääasiallisesti muita kuin tietokoneohjelmatuotteita.*

*Tekijänoikeuslaki 1§, 19 §.*

### **LAUSUNTOPYYNTÖ**

Hakija on pyytänyt tekijänoikeusneuvostolta lausuntoa tietokone- ja konsolipelien lainaamisesta kirjastosta kysyen, ovatko mainitut pelit verrattavissa kirjoihin tai elokuviin tekijänoikeuksien kannalta. Lisäksi hakija on kysynyt pitääkö kirjaston hankkia erillinen lainausoikeus lainattaviin peleihin.

### **VASTINEET**

Tekijänoikeusneuvosto on varannut Tekijänoikeusjärjestö Kopiosto ry:ltä mahdollisuuden antaa asiassa vastine. Tekijänoikeusneuvosto on varannut myös Neogames Finland Associationille, Av-tuottajien tekijänoikeusyhdistys Tuotos ry:lle ja Suomen peliohjelmisto- ja multimediateh-

distys Figma ry:lle mahdollisuuden antaa asiassa vastine. Neogames ei ole antanut asiassa vastinetta.

Kopiosto on lausunut, että konsoli- ja tietokonepelit ovat laaja ryhmä erilaisia vuorovaikutteisia mediatuotteita. Niiden tekijänoikeudellinen luonne ei ole perustellusti ratkaistavissa tekemällä koko monimuotoista medialajia koskevaa tekijänoikeudellista yleistystä, vaan harkinnan pitäisi olla teoskohtaista. Näillä syin vastineenantaja pidättäytyi lausumasta enemmälti kyseessä olevassa asiassa.

Tuotoksen vastineessa on mm. lopuksi lausuttu, että Tuotos on arvioinut lähinnä pelien suhdetta audiovisuaalisiin teoksiin, siten että audiovisuaalinen teos on geneerinen nimike ”elokuvalle”. Tässä yhteydessä ei ole ollut tarpeen arvioida voiko peli olla ”elokuva” kapeimmassa merkityksessään eli silloin kun sillä tarkoitetaan vain elokuvateatterilevityksessä tai tv-ohjelmassa tarjottavaa av-teosta. EU-tuomioistuimen 23.1.2014 Nintendo vastaan PC Box and 9Net - ratkaisu lienee luomassa lähtökohtaa sille, että ainakin konsolipelejä olisi pidettävä enemmänkin multimediateoksina. Peliala ja peliteollisuus on etenevästi siirtymässä konsoli - ja PC-peleistä Nintendo DS-kaltaisiin peleihin ja web-pohjaisiin mobiili- tai tablet-sovelluksiin. On kenties odotettavissa, että peli-termin sisään jää niin monimuotoisia tuotteita, ettei näitä kenties voida yksiselitteisesti määrittellä ja pelin tekijänoikeudellista suojaa siten kerralla määrittää.

Figman mukaan Konsoli- ja/tai tietokonepelit eivät ole verrattavissa kirjoihin tekijänoikeuden kannalta. Konsoli- ja/tai tietokonepelit eivät myöskään ole verrattavissa elokuvaan tekijänoikeuden kannalta. Kirjaston on hankittava tietokone- ja konsolipeleihin erillinen lainausoikeus. Osaa peleistä ei voi lainata lainkaan eikä lainattavia pelejä voi hankkia mistä tahansa.

## **TEKIJÄNOIKEUSNEUVOSTON LAUSUNTO**

Tekijänoikeuslain (404/61) 55 §:n mukaan tekijänoikeusneuvosto antaa lausuntoja tekijänoikeuslain soveltamisesta. Näiden lausuntojen luonne ei ole sitova.

## Tietokone- ja konsolipelien tekijänoikeussuojan ja lainaamisoi- keuden arviointi

Tekijänoikeuslain (TekijäL, 404/1961) 1 §:n mukaan sillä, joka on luonut kirjallisen tai taiteellisen teoksen, on tekijänoikeus teokseen. Tekijänoikeuslain 1 § sisältää esimerkkiluettelon tekijänoikeussuojaa saavista teostyypeistä. Suojaa saavat esimerkiksi kaunokirjalliset sekä selittävät kirjalliset ja suulliset esitykset, sävellysteokset, elokuvateokset sekä valokuvateokset ja muut kuvataiteen teokset. Tekijänoikeuslain 1 § 2 momentin mukaan kirjallisena teoksena pidetään myös muun muassa karttaa sekä tietokoneohjelmaa. Tietokoneohjelmaa on pidetty suojattavana teoksena jo ennen kuin siitä otettiin lailla 34/1991 säännös tekijänoikeuslain 1 § 2 momenttiin.

Tekijänoikeussuojaa saadakseen kirjallisen tai taiteellisen tuotteen on ylitettävä niin sanottu teoskynnys, eli sen on oltava tekijänsä henkisen luomistyön itsenäinen ja omaperäinen tulos. Itsenäisyys- ja omaperäisyysvaatimuksen katsotaan yleensä täyttyvän, jos voidaan olettaa, ettei kukaan muu vastaavaan työhön ryhtyessään olisi tehnyt samanlaista teosta. Tekijänoikeussuojan edellytyksenä ei ole muita erityisiä vaatimuksia. Ratkaisu teoskynnyksen ylittymisestä tehdään tapauskohtaisella harkinnalla. Tekijänoikeus suojaa sekä teosta kokonaisuutena että sellaista teoksen osaa, jota muusta teoksesta irrallaan tarkasteltuna voidaan pitää tekijänsä luovan työn omaperäisenä tuloksena.

Tekijänoikeuslain 2 § 1 momentin mukaan tekijänoikeus tuottaa, laissa säädetyin rajoituksin, yksinomaisen oikeuden määrätä teoksesta valmistamalla siitä kappaleita ja saattamalla se yleisön saataviin, muuttamattomana tai muutettuna. Tekijänoikeuslain 2 § 2 momentin mukaan kappaleen valmistamisena pidetään myös teoksen siirtämistä laitteeseen, jolla se voidaan toisintaa. Tekijänoikeuslain 2 § 3 momentin mukaan teos saatetaan yleisön saataviin, kun:

- 1) se välitetään yleisölle johtimitse tai johtimitta, mihin sisältyy myös teoksen välittäminen siten, että yleisöön kuuluvilla henkilöillä on mahdollisuus saada teos saataviinsa itse valitsemastaan paikasta ja itse valitsemanaan

aikana; 2) se esitetään julkisesti esitystapahtumassa län-  
nä olevalle yleisölle; 3) sen kappale tarjotaan myytäväksi,  
vuokrattavaksi tai lainattavaksi taikka sitä muutoin levi-  
tetään yleisön keskuuteen; taikka 4) sitä näytetään julki-  
sesti teknistä apuvälinettä käyttämättä.

Julkisena esittämisenä ja yleisölle välittämisenä pidetään  
myös esittämistä ja välittämistä ansiotoiminnassa suu-  
rehkolle suljetulle piirille.

Teos voidaan luoda useiden henkilöiden yhteistyönä. Täl-  
lainen useiden tekijöiden luovista panoksista muodostuva  
teos voi olla joko yhteisteos tai yhteenliitetty teos. Yhteis-  
teoksesta säädetään tekijänoikeuslain 6 §:ssä. Sen mu-  
kaan kahden tai useamman tekijän yhdessä luomaan te-  
okseen, jossa tekijöiden osuudet eivät muodosta itsenäisiä  
teoksia, on tekijöillä tekijänoikeus yhteisesti. Kullakin  
heistä on kuitenkin valta vaatimusten esittämiseen oi-  
keuden loukkauksen johdosta. Yhteenliitetty teos on ky-  
seessä silloin, kun tekijöiden panokset kokonaisuudesta  
ovat toisistaan erotettavissa. Tällöin kukin tekijöistä  
määrää muista riippumatta vain omasta osuudestaan.  
Esimerkkinä yhteenliitetystä teoksesta voidaan mainita  
kirja, jossa on sekä tekstiä että kuvitusta. Yhteenliitettyi-  
hin teoksiin ei sovelleta tekijänoikeuslain 6 §:n yhteiste-  
oksia koskevaa säännöstä.

Tietotekniikan kehityksen ja laajamittaisen käyttöönoton  
myötä niin sanotut multimediatuotteet ovat yleistyneet  
voimakkaasti. Multimediateokset ovat sisällöltään ja  
luonteeltaan hyvin erilaisia. Joissakin korostuu tietojen  
kokoaminen ja hakeminen, kuten tietosanakirjat ja muut  
hakuteokset. Oikeuskirjallisuudessa on todettu, että täl-  
laisia multimediatuotteita voitaisiin pitää lähinnä kirjal-  
lisina teoksina, vaikka niihin sisältyisi otteita elokuvate-  
oksista. Joissakin tapauksissa taas multimedias-  
sa korostuu audiovisuaalinen kokonaisuus, jolloin olisi luonte-  
vampaa katsoa multimediateos elokuvateokseksi.

Tietokonepelejä on puolestaan usein luonnehdittu audio-  
visuaalisiksi multimediatuotteiksi niiden sisältäessä ään-  
tä, liikkuvaa kuvaa ja tietokoneohjelmia. Multimediatuot-  
teet voivat sisältää myös tekijänoikeussuojan ulkopuolelle  
jäävää materiaalia (esim. luonnosta äänitetyt lintujen ää-  
net). Tyypillistä alan kehitykselle on erilaisten media-  
alustojen, jolle teokset on tallennettu, määrän kasvu ja  
vaihtoehtoisuus samankin teoksen suhteen.

Siitä, miksi teostyyppiksi multimedia pitäisi katsoa, on esitetty oikeuskirjallisuudessa erilaisia näkemyksiä. Multimediaa voidaan pitää esimerkiksi taiteellisena tai kirjallisena teoksena, yhteenliitettynä teoksena, elokuvateoksena taikka kokoomateoksena. Multimediatauote, joka ei yllä teostasoon, voi saada tekijänoikeuslain 49 § 1 momentin 2 kohdan nojalla suojaa tietokantana. (Harenko, Kristiina: *Multimedian tekijänoikeudet - perusteita ja arvioita*, s. 6-, Haarmann, Pirkko-Liisa: *Tekijänoikeus & lähioikeudet*, s. 42).

Teostyyppin valinta vaikuttaa multimediatauotteeseen kohdistuvan tekijänoikeudellisen suojan sisältöön, sillä eri teostyyppijä kohdellaan tekijänoikeuslaissa osin eri tavoin. Eräät säännökset koskevat vain kirjallisia ja sävellysteoksia ja eräät vain taideteoksia.

Elokuvateoksia kohdellaan laissa eräin kohdin muista teostyypeistä poiketen. Tekijänoikeuslain 19 § 3 momentti, 25j §, 25k § ja 40 b § sisältävät tietokoneohjelmia koskevia erityissäännöksiä. Tekijänoikeuden rajoituksista säädetään tekijänoikeuslain 2 luvussa. Myös tekijänoikeuden rajoituksia sovelletaan vastaavasti eri tavalla eri teostyyppisiin. Esimerkiksi tekijänoikeuden haltijan yksinomaisen levitysoikeuden rajoituksia (lain 19 §) ei ole säädetty elokuvateoksia ja tietokoneella luettavassa muodossa olevia tietokoneohjelmia koskeviksi. Tekijänoikeuslaissa ei ole olemassa erityisiä multimediaa koskevia säännöksiä. (Harenko, Kristiina: *Multimedian tekijänoikeudet - perusteita ja arvioita*, s. 6-, Haarmann, Pirkko-Liisa: *Tekijänoikeus & lähioikeudet*, s. 42).

Oikeuskirjallisuudessa on esitetty myös, että multimediaan sovellettavat säännökset voitaisiin valita multimedian pääasiallisen teostyyppin mukaan. Koska multimediateokset ovat hyvin erilaisia, lienee perusteltua ratkaista multimedian teostyyppi tapauskohtaisesti. (Harenko, Kristiina: *Multimedian tekijänoikeudet - perusteita ja arvioita*, s. 8, 12).

Tekijänoikeuden rajoitukseen kuuluvien tekijänoikeuden haltijan yksinomaisen levitysoikeuden rajoituksista säädetään mainitussa tekijänoikeuslain 19 § 1 momentissa: Kun teoksen kappale on tekijän suostumuksella ensimmä-

mäisen kerran myyty tai muutoin pysyvästi luovutettu Euroopan talousalueella, kappaleen saa levittää edelleen. 2 momentin mukaan mitä 1 momentissa säädetään, ei koske teoksen kappaleen saattamista yleisön saataviin vuokraamalla tai siihen verrattavalla oikeustoimella. Rakennustaiteen, taidekäsityön tai taideteollisuuden tuotteen saa kuitenkin vuokrata yleisölle.

Kyseisen lainkohdan 3 momentin mukaan mitä 1 momentissa säädetään, ei koske elokuvateoksen tai tietokoneella luettavassa muodossa olevan tietokoneohjelman kappaleen saattamista yleisön saataviin lainaamalla. Lainkohdan 5 momentin mukaisesti teoksen kappaleen, joka on tekijän suostumuksella ensimmäisen kerran myyty tai muutoin pysyvästi luovutettu Euroopan talousalueen ulkopuolella, saa 1 momentin mukaisesti 3 momentissa olevin rajoituksin mm. saattaa yleisön saataviin lainaamalla.

Hallituksen esityksen (HE 287/1994) yksityiskohtaiset perustelut 19 § 3 momentin osalta kuuluvat: ”Säännöstä ei ole tarkoitettu sovellettavaksi sellaisen tuotteen lainaamiseen, johon sisältyy tietokoneohjelma, jos kyseessä on pääasiallisesti muu kuin ohjelmatuote. Esimerkkinä voidaan mainita elektroninen kirja, joka rinnastuu muihin kirjoihin, vaikka sen osana olisi myös hakuohjelma. Tällaisen elektronisen kirjan lainaamiseen yleisölle ei tarvita lupaa. Kuitenkin jos ohjelmaa levitetään tuotteesta erillään, vaaditaan ohjelman lainaamiseen yleisölle oikeudenhaltijan lupa. Pykälän 3 momentin mukaan tekijän lupa tarvitaan myös elokuvateoksen kappaleen lainaamiseen yleisölle. Säännös on tarkoitettu sovellettavaksi talenteisiin, joiden pääasiallisena sisältönä on elokuvateos. Esimerkiksi sellaisen multimediatuotteen, johon muun aineiston ohella sisältyy katkelmia elokuvista, lainaamiseen yleisölle ei tarvita lupaa.”

Tietokonepelien tekijänoikeudellista asemaa on tarkasteltu aiemmin laajasti tekijänoikeusneuvoston ratkaisussa 2001:15, jossa niitä päädyttiin pitämään yhteenliitettyinä teoksina.

## **Analyysi ja johtopäätökset konsoli- ja tietokonepelien tekijänoikeussuojasta ja lainaamisoikeudesta**

Teknisesti arvioiden konsoli-, video- ja tietokonepelit ovat kaikki viime kädessä tietokonepelejä. Pelikonsoli on useimmissa tapauksissa viihdekäyttöön, ensisijassa juuri pelien pelaamiseen suunniteltu henkilökohtainen tietokone, jonka ohjelmisto- ja laitearkkitehtuuri on suunniteltu ja laitteisto valmistettu ensisijaisesti pelikäyttöön, usein yhden valmistajan toimesta ja tämän markkinoimia pelejä ja muuta viihdettä silmällä pitäen.

Tietokonepelit eivät ole tekijänoikeudellisesti arvostellessa kaikilta ominaisuuksiltaan verrattavissa kirjoihin eivätkä elokuviinkaan. Tekijänoikeusneuvoston ratkaisussa 1992:3 päädyttiin siihen, etteivät videotietokonepelit olleet kokonaisuutena elokuvateoksia. Pikemminkin ne ovat oma, audiovisuaalinen multi- tai monimediateoksien ryhmään kuuluva, laajasti käytetty ja kaupallisesti merkittävä teoslaji, joka on yleisemmin luonnehdittavissa tekijänoikeuden perinteistä termiikkaa käyttäen usein yhteenliitettyksi teokseksi. Tekijänoikeusneuvosto päätyi tähän ratkaisussaan 2001:15 multimedian lainaamisen yhteydessä.

Useimmiten tietokonepelit sisältävät ääntä, liikkuvaa tai liikkumatonta kuvaa ja tietokoneohjelmistoja vaihtelevissa määrin muodostaen monitahoisen aineistokokonaisuuden kuten Euroopan unionin tuomioistuimen ratkaisussa C-355/12 (Nintendo vastaan PC Box and 9Net) on todettu. Pelien sisältämän tietokoneohjelmien tarkoituksena on useimmiten pääsääntöisesti ohjata pelien toimintaa. Käyttäjän kannalta olennainen piirre on niitten toiminnallinen vuorovaikutteisuus: Käyttäjän tekemien valintojen perusteella yksittäisen pelaajan pelikokemus voi vaihdella voimakkaastikin pelikerrasta ja –tilanteesta toiseen.

Yhteenliitettyssä teoksessa suojaa saavat tietokoneohjelma kirjallisena teoksena, musiikki sävellysteoksena ja kuvat eri tyyppisinä kuvataiteen tuotteina. Kukin yhteenliitetyn teoksen tekijöistä määrää muista riippumatta omasta osuudestaan. Kullakin tekijällä on tekijänoikeuslain 2 §:ssä tarkoitettu tekijänoikeus omaan osuuteensa. Teki-

jänoikeuslain 2 §:n mukaan tekijänoikeus tuottaa, laissa säädetyin rajoituksin, lähtökohtaisesti yksinomaisen oikeuden määrätä teoksesta valmistamalla siitä kappaleita ja saattamalla se yleisön saataviin esimerkiksi tarjoamalla teoksen kappale lainattavaksi.

Tekijänoikeuslain esitöiden (HE 287/1994) mukaan lain 19 § 3 momentin mukaan oikeus tietokoneella luettavassa muodossa olevan tietokoneohjelman kappaleen saattamiseen yleisön saataviin lainaamalla ei raukea, vaikka teoksen kappale olisi tekijän suostumuksella myyty tai muutoin pysyvästi luovutettu, ei ole tarkoitettu sovellettavaksi sellaisten tuotteiden lainaamiseen, jotka sisältävät tietokoneohjelman, mutta jotka ovat pääasiallisesti muita kuin tietokoneohjelmatuotteita.

Tekijänoikeusneuvosto on myös ottanut huomioon EU-tuomioistuimen ratkaisun C-355/12 Nintendo vastaan PC Box and 9Net. Tuomioistuin totesi ratkaisun kohdassa 23, että videopelit ovat monitahoinen aineistokokonaisuus, joihin kuuluu paitsi tietokoneohjelma, myös graafiset elementit ja äänielementit, joilla siitä huolimatta, että ne on koodattu tietokonekielelle, on oma luova arvo, jota ei voida supistaa koodaukseen. Näin ollen videopelejä ei voi pitää yksinomaan tietokoneohjelmina.

Tekijänoikeusneuvosto katsoo, että nykyään tietokonepelejä ei useimmiten ole pidettävä vain tietokoneohjelmina tai elokuvateoksina. Siksi tällaisten tuotteiden levitysoikeudet raukeavat tekijänoikeuslain 19 § 1 momentin nojalla, kun tietokonepelin kappale on tekijän tai tekijänoikeuden haltijan suostumuksella myyty tai muutoin pysyvästi luovutettu. Oikeuksien raukeaminen kohdistuu vain tekijän suostumuksella myytyyn tai muutoin pysyvästi luovutettuun teoskappaleeseen tai teoskappaleisiin, ei itse teokseen. Tällaisten tallenteiden lainaaminen ei siten edellytä tekijän tai tekijänoikeuden haltijan lupaa.

Tekijänoikeuslain 19 § 4:n mukaan teoksen tekijällä on oikeus korvaukseen teoksensa kappaleiden lainaamisesta yleisölle, lukuun ottamatta rakennustaiteen, taidekäsitöiden ja taideteollisuuden tuotteita. Korvausta voidaan vaatia ainoastaan kolmen viimeisimmän kalenterivuoden aikana tapahtuneesta lainaamisesta. Oikeutta korvaukseen ei kuitenkaan ole, jos lainaaminen tapahtuu tutkimusta tai opetustoimintaa palvelevasta kirjastosta. Tässä



momentissa tarkoitettuun oikeuteen sovelletaan, mitä 41 §:ssä säädetään. Oikeustoimi, jolla tekijä luovuttaa oikeutensa tässä momentissa tarkoitettuun korvaukseen, on mitätön.

Puheenjohtaja

Marcus Norrgård

Sihteeri

Perttu Virtanen

Lausunto on käsitelty tekijänoikeusneuvoston täysistunnossa. Asian ratkaisemiseen ovat osallistuneet Marcus Norrgård (puheenjohtaja), Pirjo Kontkanen, Ilmo Laevuo, Aku Toivonen, Tuula Hämäläinen, Anniina Huttunen, Martti Kivistö, Jussi Mäkinen, Mari Lampenius, Tiina Toivonen.