

Pelien sääntelyn kehityskaari Suomessa ja kansainvälisesti

Riku Neuvonen

1. Johdanto

Peliteollisuus on vuosikausia ollut viihdeteollisuuden suurimpia teollisuuden aloja. Laskutavoista riippuen se on yhtä suuri kuin elokuva- ja musiikkiteollisuudet yhteensä, ainoastaan televisio- ja suoratoistoteollisuus menee ohitse. Suomessa pelialan liikevaihto lähenee kolmea miljardia ja kotimaisen pelialan tapahtumista on tullut uutisten ykkösotsikoita.¹ Pelien kulttuurinen merkitys on myös muuttunut harrastajien eli nörttien toiminnasta kaiken kansan viihteeksi, jota voidaan tehdä niin pelikoneilla kuin matkapuhelimella.²

Peleillä tarkoitan tässä artikkelissa nimenomaan tietokone- ja konsolipelejä. Vanhahtava ilmaus olisi videopelit, mutta niiden viittauskohteina olevia laitteistoja ei ole ollut vuosikymmeniin. Pelejä on luonnollisesti muunlaisiakin, kuten leikkimäisiä pihapelejä tai lautapelejä. Näihin liittyvät kysymykset ovat kuitenkin erilaisia kuin digitaalisiin peleihin eikä niihin liittyen ole juuri lainkaan sääntelypainotteista tutkimusta. Suhteutettuna peliteollisuuden taloudelliseen ja kulttuuriseen merkitykseen ei tutkimusta yleisestikään ole paljoa sananvapauden, sääntelyn tai sääntelypolitiikan näkökulmasta.

Artikkelin lähestymiskulma on pelien sääntely, joka liittyy olennaisesti muiden audiovisuaalisten tuotteiden ja erityisesti kuvaohjelmien sääntelyyn sekä sananvapaussuojaan. Sääntelyn näkökulmasta kuvaohjelmien eli elokuvien, televisio-ohjelmien, tallenteiden, suoratoisto-ohjelmien ja pelien sääntelyssä sääntelykeinoja ovat suora sensurointi tai luokittelu. Luokittelulla tarkoitetaan ikärajan asettamista. Luokittelija voi olla virasto, yhteissääntelyorganisaatio tai puhdas itsesääntelyorganisaatio.

Monet pelitutkimuksen lähestymiskulmista ovat pelimaailman sisäisiä. Niissä käsitellään esimerkiksi pelien sääntöjä, pelimuotoja tai pelejä kulttuuritutkimuksen tai sosiaalisen vuorovaikutuksen näkökulmasta. Vastaavasti on olemassa tutkimuksia peliväkivallan vaikutuksista, joita ei ole todettu merkittävässä määrin olevan. Tutkimuksilla voidaan perustella eri sääntelyvaihtoehtoja, mutta suoranaista sääntelyn tai sääntelypolitiikan tutkimusta ei ole juurikaan ollut. Erityisesti oikeustieteen kiinnostus on kohdistunut laajasti pelien tekijänoikeuksiin.³ Suomessa pelit on mainittu sananvapauden yhteydessä, mutta myös pohdittu palkintolaatikoiden suhdetta arparajalainsäädäntöön, mitä on pidettävä mielenkiintoisena avauksena.⁴

Artikkelissa käydään läpi tietokone- ja videopelien sääntelyä Suomessa ja kansainvälisesti siltä osin kuin aiheesta on ollut kriittisesti tarkasteltuna kestäväää tutkimusta olemassa. Suuri osa

¹ Suomen pelialaa on tarkastellut erityisesti Juho Kuorikoski. Juho Kuorikoski: *Sinivalkoinen pelikirja – Suomen pelialan kronikka 1984–2014*, Fobos 2014. Juho Kuorikoski: *Pelin Suomi – tarinoista kotimaiselta pelialalta*, Gaudeamus 2021.

² Pelien kulttuurisesta merkityksestä Suomessa Usva Friman – Jonne Arjoranta – Jani Kinnunen – Katriina Heljakka – Jaakko Stenros (toim.): *Pelit kulttuurina*. Vastapaino 2022.

³ Esimerkiksi teos nimeltä *Video Games and the Law* koostuu pääosin tekijänoikeuskeskustelusta, tavaramerkeistä, patenteista, työoikeudesta ja eSportsiin sekä musiikkiin liittyvistä lisenssikysymyksistä, sananvapaudelle ja sääntelylle on annettu kolme sivua. Ron Gard – Elizabeth Townsend Gard: *Video Games and the Law*. Routledge 2017, s. 39-41.

⁴ Sivuan sananvapautta ja viestinnän sääntelyä käsitteleviä tutkimuksia myöhemmin. Palkintolaatikoista Kärki, Anssi: *Arpajaisten ja uhkapelien määritelmien soveltuvuudesta palkintolaatikoihin eli ns. loot box –mekanismeihin*. *Lakimies* 3-4/2020, s. 348-372.

sääntelytutkimuksesta on luonteeltaan kuvailevaa. Kirjoituksen tarkoituksena on toimia katsauksena pelien sääntelyyn ja sitä koskevaan tutkimukseen ja samalla myös keskustelun avauksena tuleville tutkimuksille. Keskeisiä kysymyksiä katsauksessa ja keskustelun avauksessa on ensiksi, millainen on pelien suhde sananvapauteen ja toiseksi millaisin mekanismein pelejä säännellään.

2. Pelit ja sananvapaus

2.1 Pelin sääntelyn varhaishistoriaa

Digitaalisten pelien historia on käytännössä yhtä vanhaa kuin tietokoneet. Ensimmäisenä varsinaisena pelinä pidetään peliä nimeltä Pong vuodelta 1972, joka oli peliautomaatissa ja koska kuva oli niin sanottu videonäyttö, alettiin puhua videopeleistä.⁵ Peli oli kaksiulotteisella ruudulla pelattavaa pöytätennistä, jossa pelaajien ohjattavina olivat mailat. Tällaisten yksinkertaisten pelien kohdalla jotkut teemat saattoivat nostaa keskustelua, mutta varsinaisesti sääntelyä ei vaadittu missään. Pongin tyyppisten pelihallipelien ohella koteihin tuli 80-luvulla ensin televisioon kytkettäviä pelikonsoleita ja myöhemmin tietokoneiden mahdollisuuksia pelikoneina hyödynnettiin entistä tehokkaammin.

Tietokone- ja konsolipelit olivat verraten pienen piirin harrastuksia vielä 80- ja 90-luvuilla. Peleillä oli kuitenkin suuri merkitys ja voidaan sanoa, että esimerkiksi Suomessa paljon myydyt tietokoneet 80- ja 90-luvulla Commodoren C-64 – konetta ja Amiga-koneita myytiin nimenomaan peleillä.⁶ Myöhemmin myös PC-koneista kehittyi merkittäviä pelikoneita. Varsinaisen uuden käänteen aloittivat kuitenkin uudet pelikonsolit, joista Playstation nousi 1990-luvun lopulla suurten massojen suosikiksi. Pelaamisen murtautuminen suuren yleisön suosioon johti peliteollisuuden kasvuun ja samalla myös sääntelyvaatimusten lisääntymiseen. Eräänlaisena vedenjakajana niin pelien suosion kuin sääntelyvaatimusten suhteen voidaan pitää vuotta 2000.

Tätä aikaa edeltävät pelit saattoivat olla yhden henkilön kokonaan tekemiä. Nykyisenkaltaisia suuriin elokuvatuotantoihin rinnastuvia pelejä ei ollut. Tästä syystä pelien sisältö vaihteli todella suuresti. Sekaan mahtui paljon erilaisia teemoja, jotka omana aikanaan ja nykypäivänä herättäisivät valtavaa paheksuntaa. Todennäköisesti osa sisällöistä olisi jopa lainvastaisia tai ainakin nykyluokittelujärjestelmissä sallittu ainoastaan aikuisille. Tämä edellyttäen, että pelien ilmiästä olisi voinut päätellä jotain sopimatonta.

Sähköisen viestinnän aikakaudella sääntely on perinteisesti seurannut teknistä kehitystä. Elokuva oli monin paikoin ilman sääntelyä tai itsesääntelyn varassa vuosikymmeniä useissa maissa. Radion kohdalla radioamatöörit ja jopa pienet kaupalliset toimijat ehtivät aloittaa toimintansa ennen kuin sääntelijä tai valtiovetoinen toiminta ehti alkaa. Television osalta valtiojohtoinen yleisradiotoiminta ehti toiminnan aloittajaksi, vaikka esimerkiksi Suomessa yksityinen toimija ehti vauhdittamaan kehitystä. Elokuvien muuttuessa kotona katsottaviksi videoiden tulon myötä syntyi niitä koskeva moraalipaniikki, joka Suomessa johti aikuissensuuriin. Pelien kohdalla ei kuitenkaan syntynyt vielä samanlaisia moraalipaniikkeja, vaan pelit tulivat elokuvien ja videoiden eli kuvaohjelmien sääntelyn piiriin vähitellen 1990-luvun loppupuolelta lähtien.

⁵ Steven L. Kent: *Ultimate History of Video Games*, Three Rivers Press 2001, s. 41-43.

⁶ Erityisesti Commodore 64:n vaiheista Suomessa Juho Kuorikoski: *Commodore 64 – Tasavallan tietokone*. Minerva 2017.

Poikkeuksena oli Iso-Britannia, jossa pelien sääntely tuli osaksi videosääntelyä ja näin pelejä luokitteli eli niille asetti ikäraajat British Board of Film Classification (BBFC) vuodesta 1981 alkaen. Tämä ei kuitenkaan koskenut kaikkia pelejä, vaan ainoastaan niitä, jotka väkivallan, rikollisuuden esittämisen tai seksuaalisen sisällön vuoksi olivat poikkeuksen piirissä. Tällaiset sisällöt saattoivat olla jopa rikoslain vastaisia ja niiden myyntiä voitiin rajoittaa tai kieltää kokonaan.⁷ Käytännössä vain muutama peli luokiteltiin ja suurin osa kuului poikkeuksen piiriin ennen kuin pelien luokittelu laajentui itsesääntelyn (Pan-European Game Information, PEGI) ja poikkeusten alan supistamisen kautta vuonna 2010.⁸

Vastaavasti Suomessa kansainvälistä huomiota saaneena tapauksena Suomessa oli Raid over Moscow-peliin liittynyt kohu. Pelissä Yhdysvallat hyökkäsi Neuvostoliittoon ja nimensä mukaisesti pelin lopussa pommitetaan Moskovaa. Neuvostoliiton painostuksesta asiasta tehtiin eduskunnassa kirjallinen kysymys.⁹ Neuvostoliitto painosti Suomea kieltämään pelin, mutta koska elokuva- tai videotarkastus ei koskenut pelejä, ei sitä voitu kieltää. Samoin tasavallan presidentti ei nostanut syytettä maanpetoksesta Suomen ulkopoliittisten suhteiden vaarantamisen vuoksi pelistä arvostelun kirjoittanutta Mikrobitti-lehden toimittajaa vastaan.¹⁰ Peli oli monta viikkoa myyntilistojen kärjessä.¹¹

Peliteollisuuden alkuaikaa ja jopa suuren kasvun aikaa leimaavat toisaalta pienet moraalipaniikit, jotka ovat johtaneet sääntelyvaatimuksiin. Esimerkiksi Iso-Britanniassa parlamentin jäsenet vaativat sääntelyä jo vuonna 1981. Taustalla oli muun muassa sellaisten pelien kuin elokuvaan Death Race 2000 perustuvan pelin Death Race ja Space Invaders –pelin aiheuttama huoli pelien väkivaltaisuudesta.¹² Death Racessa pelaajan piti ajaa gremlinien (ei kunnan suomennosta) ylitse ja tätä pidettiin liian väkivaltaisena. Peli jopa poistettiin hyllyistä joistakin kaupoista Britanniassa, mutta sen myyntiä ei kielletty. Space Invadersissa pelaaja puolestaan ampui tasaisena virtana alas valuvia avaruusolentoja. Oma asiansa on ollut Custer's Revenge, joka sisälsi raiskausosion.¹³ Suhteutettuna moniin muihin aloihin ovat peleihin liitetyt moraaliset paniikit olleet suhteellisen vähäisiä, vaikka pelejä on liitetty esimerkiksi kouluammuskelijoihin eri maissa.

2.2 Pelien sananvapaus

Lähtökohtaisesti pelit nauttivat samanlaista sananvapauden suojaa kuin muutkin ilmaisumuodot. Suomessa pelien sananvapaussuojaa ei ole ratkaisukäytännössä varsinaisesti käsitelty sen enempää perustuslakivaliokunnassa kuin tuomioistuimissa. Perustuslain 12 §:n kvalifioitu lakivaraus

⁷ Ren Reynolds: Play Britannia – The Development of U.K. Video Game Policy, teoksessa Video Game Policy (Steven Conway & Jennifer deWinter toim.). New York: Routledge 2016 s. 113-127, s. 118.

⁸ Daithí Mac Síthigh: Medium Law. Routledge 2018, s. 53.

⁹ Kirjallinen kysymys 40/1985 ja ulkoasiainministeriön muistio 196/1985. Pelistä osana poliittisperusteista sananvapauden sääntelyä Riku Neuvonen: Sananvapauden sääntely Suomessa, Lakimiesliiton Kustannus 2012, s. 195-196.

¹⁰ Suomettamiseksi kutsuttuun aikaan peilattuna tätä on pidettävä merkittävänä seikkana, koska Suomi hyvin legalistisin perustein torppasi tilanteessa Neuvostoliiton vaatimukset. Riku Neuvonen: Sananvapauden historia Suomessa, Gaudeamus 2018, s. 302.

¹¹ Pelistä ja kohusta enemmän Tero Pasanen: ”Hyökkäys Moskovaan!” Tapaus Raid over Moscow Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla, teoksessa Pelitutkimuksen vuosikirja (toim. Jaakko Suominen ja muut), Tampere 2011, s. 1-11.

¹² Reynolds 2016, s. 114-117.

¹³ Faltin Karlsen: Analyzing Game Controversies – A Historical Approach to Moral Panic and Digital Games teoksessa The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments, Ashley ML Brown & Jonas Linderöth, & Torill Elvira Mortensen (toim.). New York: Routledge 2015 s. 15-32, s. 15-19

kuvaohjelmien luokittelusta välttämättömäksi lasten suojelemiseksi on perustana myös pelien luokittelulle.¹⁴ Tätä tulkintaa ei ole myöskään ollut mitään perustetta kiistää. Yhtenä kysymyksenä voidaan kuitenkin pitää suomalaisessa ja eurooppalaisessa sananvapausajattelussa olevaa kaupallisen viestinnän erilaista sananvapausuojaa, silloin kun kysymyksessä ovat puhtaasti mainostarkoituksiin tehdyt pelit.¹⁵

Samoin pelit kuuluvat Euroopan ihmisoikeussopimuksen 10 artiklan suojan alaan, vaikka tästä ei ole olemassa suoranaista mainintaa tai Euroopan ihmisoikeustuomioistuimen tulkintaa. Analogiana voidaan katsoa, että ikärajalokitukset vastannevat elokuvaa koskenutta Otto-Preminger Institut-tapausta, jossa jopa elokuvan kieltäminen katsottiin kuuluvaksi valtion harkintamarginaaliin.¹⁶ Euroopan ihmisoikeusjärjestelmän taustalla oleva Euroopan neuvosto on todennut pelien nauttivan sananvapausuojaa, mutta samalla edellyttänyt, että niissä huomioidaan erityisesti alaikäiset ja pelien esittämä kuva on linjassa ihmisoikeuksien kanssa.¹⁷

Ei ole myöskään mitään perustetta epäillä, etteivätkö pelit olisi EU:n perusoikeuskirjan 11 artiklan sananvapausuojan piirissä. Euroopan komissio on korostanut vuoden 2008 tiedonannossaan, että pelien julkaisijoiden ja kuluttajien ilmaisuvapautta pitää kunnioittaa. Tiedonannon selvitysosuudessa Yhdistynyt Kuningaskunta, Irlanti, Saksa ja Italia ovat kieltäneet täysin tiettyjen pelien myynnin. Komission mukaan tällaisiin kieltoihin tulisi turvautua vain äärimmäisen ihmisarvon loukkauksen tapauksessa ja kieltojen tulisi olla poikkeuksellisia.¹⁸ EU:n perusvapauksien ja ikärajalokittelun osalta EU:n tuomioistuin on ratkaisussa *Dynamic Medien* todennut, että kuvaohjelmille asetetut ikäraajat ovat hyväksyttävä rajoitus tavaroiden vapaalle liikkuvuudelle. Näin ollen vallitsevan tulkinnan mukaan kansallisilla viranomaisilla on lastensuojelun perusteella oikeus vaatia asianmukaisia merkintöjä.¹⁹

Yhdysvalloissa sananvapausmäärittelyn lähtökohta poikkeaa Euroopasta siten, että käytännössä sananvapausuoja edellyttää korkeimman oikeuden nimenomaista ratkaisua. Pelien osalta tällainen ratkaisu on *Brown vastaan Entertainment Merchants Association*, jossa korkein oikeus totesi Kalifornian päätöksen kieltää tiettyjen pelien myymisen lapsille olevan sananvapauden turvaavan perustuslain ensimmäisen lisäyksen vastaista.²⁰ Yhdysvalloissahan kieltä asetetaan esteitä koskeva nimenomaan valtiovaltaa, jota edustavat myös osavaltiot. Käytännössä päätös vakiinnutti itsesääntelyn aseman Yhdysvalloissa pelien sääntelyn keskeisenä elementtinä.²¹

3. Pelien sääntely Suomessa ja kansainvälisesti

¹⁴ Kvalifioitun lakivarausten tulkinnasta nimenomana lasten suojelemiseksi Liisa Nieminen: Lasten suojeleminen sananvapauden rajoitusperusteena, teoksessa *Viestintäoikeuden vuosikirja 2019* (toim. Päivi Korpisaari). Helsingin yliopiston oikeustieteellinen tiedekunta 2020, s. 46-70.

¹⁵ Tällaisten "advergamesien" määritelmä ja asema ovat edelleen avoimia. Teresa de la Hera: *Digital Gaming and the Advertising Landscape*. Baltimore: Project Muse, 2020.

¹⁶ *Otto-Preminger-Institut vastaan Itävalta*, 20.9.1994, hakemus 13470/87.

¹⁷ *Human Rights Guidelines for Online Game Providers*. Council of Europe H/inf(2008) 8.

¹⁸ Komission tiedonanto kuluttajien ja erityisesti alaikäisten suojelemisesta videopelien haitoilta (COM(2008) 207 lopullinen).

¹⁹ EUT C-244/06.

²⁰ 564 U.S. 786 (2011).

²¹ Aiemmistä alempien oikeusasteiden tapauksissa, joissa julkisen vallan sääntelyä on pidetty sananvapauden vastaisena William Cross: *Hot Coffee and Freeze-Dried First Amendment Analysis: The Dubious Constitutionality of Using Private Ratings for Public Regulation of Video Games*. *First Amendment Law Review* 4(2), 2006, s. 299-341.

3.1. Pelien sääntely Suomessa

Suomessa ulkomaisista moraalisisistä paniikeista oli tullut sarjakuvakohu ja vuoden 1987 aikuissensuurin toteuttaneen videotarkastuslain vaikuttimena ollut videokohu. Sen sijaan edellä mainittua ulkopoliittista kohua lukuun ottamatta pelit eivät Suomessa nousseet missään vaiheessa kovin suuren huolen kohteeksi. Erilaiset huolet olivat varsin pistemäisiä. Pelit jäivät tarkastuksen ulkopuolelle virallisesti vuoden 1987 laissa video- ja muiden kuvaohjelmien tarkastamisesta (697/1987), jonka 6 §:n perusteella pelit oli nimenomaisesti vapautettu tarkastuksesta. Videopelejä ei pidetty lain hallituksen esityksen perusteella samanlaisina kuvaohjelmina kuin muita kuvaohjelmia.²² Tätä ennen pelejä ei mainittu lainkaan lainsäädännössä ja näin ollen tarkastusmenettely ei koskenut niitä.

Suomessa pelit eli vuorovaikutteiset kuvaohjelmat tulivat sääntelyn piiriin kuvaohjelmalaissa vuonna 2000. Määritelmä oli sama kuin vuoden 1987, jossa sitä oli käytetty sääntelyn piiristä pois sulkemiseen. Kuvaohjelmalain mukaisesti kuvaohjelmat tuli luokitella, että niitä sai välittää alle 18-vuotta täyttäneille, mutta pelit oli vapautettu tarkastuksesta. Pelien tarkastusta pidettiin liian raskaana, jolloin maahantuojan tuli luokitella peli ikärajalta.²³ Pelit tuli kuitenkin ilmoittaa Valtion elokuvatarkastamolle, joka saattoi ottaa pelin tarkastettavaksi epäillessään maahantuojan ikärajaluokitusta. Hankalissa tapauksissa maahantuojat kysyivät neuvoa elokuvatarkastamolta.

Suomen tilanne selkiytyi, kun yleiseurooppalainen luokittelujärjestelmä PEGI (Pan-European Game Information) tuli Suomessa käyttöön käytännössä heti perustamisensa jälkeen 2003. Valtion elokuvatarkastamo rekisteröi PEGIn ikäraajat ja näin ollen ne olivat voimassa Suomessa. Ikärajoissa oli muutamia eroavaisuuksia ja Suomessa ikärajaa muutettiin esimerkiksi jääkiekkopelien osalta, ne kun sisälsivät tappeluita eli väkivaltaa.

Kuvaohjelmalakia uudistettiin vuonna 2011 ja valtiollinen elokuvatarkastus lopetettiin. Ikärajaluokitukset vastasivat entistä enemmän PEGIn luokituksia. Vastuu kuvaohjelmien luokittelemisesta annettiin kuvaohjelmien jakelijoille ja käytännössä luokittelun tekevät kuvaohjelmaluokittelijat, jotka voivat olla yksityisiä toimijoita. Pelien osalta laissa nimenomaisesti säädetään 16 §:n 3 momentissa, että PEGIn kaltaisen organisaation antamat luokitukset voidaan automaattisesti hyväksyä kuvaohjelmalain mukaisiksi.²⁴

Suurelta osin Suomessa pelien sääntely on kulkenut muiden kuvaohjelmien sääntelyn rinnalla. Ensin pelit olivat sääntelyn ulkopuolella, sen jälkeen osa muuta sääntelyä ja vähitellen on siirrytty tunnustamaan eurooppalaisen itsesääntelyn merkitys. Verrattuna moniin muihin maihin Suomessa myös kaikenlaiset kohut ja muut ovat olleet maltillisia, vaikka toki pelit on otettu mediassa esiin esimerkiksi kouluampumisten yhteydessä.

3.2 Pelien sääntelyn kansainvälinen viitekehys

Maailmanlaajuisesti pelien sääntely vaihtelee suuresti. Tässä yhteydessä otan keskeisimmäksi tutkimisen kohteeksi PEGI-järjestelmän ja kevyeksi vertailukohdaksi Yhdysvallat.

²² HE 95/1986 vp s. 21.

²³ HE 2/2000 vp s. 38-39.

²⁴ HE 190/2010 vp s. 26-27 ja s. 37-38.

Pan-European Game Information eli PEGI otettiin käyttöön vuonna 2003. Sen taustalla on pelialan järjestö Interactive Software Federation of Europe.²⁵ Perustamisen taustalla olivat pitkät neuvottelut erilaisten sidosryhmien kanssa tarvittavasta sääntelystä ja luokittelussa käytettävien ikärajojen sisällöstä.²⁶ EU:n komissio on toistuvasti katsonut PEGI:n toiminnan edistävän ihmisoikeuksien ja erityisesti lasten turvallisen ympäristön tavoitteita.²⁷ Luokittelujärjestelmä onkin ollut vahvasti mukana turvallisemman internetin ja medialukutaitoa edistävien hankkeiden suosituksissa. Luokittelussa pelille määritellään ikäraja ja sisältösymboleita kuvaamaan arveluttavia sisältöjä.

Euroopan parlamentti on päätöslauselmassaan komission tiedonannon pohjalta todennut, että peleistä on haittojen lisäksi myös selkeitä hyötyjä ja ne ovat osa nykyistä digitaalista toimintaympäristöä.²⁸ Parlamentti kehottaa jäsenvaltioita jatkamaan ja tiivistämään yhteistyötä PEGI-järjestelmän kehittämiseksi. Parlamentin näkemyksen mukaan pelialalla tulee pyrkiä itsesääntelyyn ja näin välttämään tarvetta EU-tason lainsäädännölle.

Tällä hetkellä PEGI-järjestelmässä on mukana noin 30 maata, joissa sen luokittelut ovat korvanneet kansallisen järjestelmän ja monissa muissa valtioissa PEGI-luokitukset ohjaavat käytännössä kansallista luokitusta. Huomionarvoista on, että kaikissa Euroopan, saati maailman, maissa ei ole erityistä luokittelulainsäädäntöä, vaan äärimmäiset ilmaisut menevät rikoslain puolelle. Näissäkin maissa pelien tekijät ja pelilaitteiden tekijät käyttävät PEGI-luokitusta, jolloin siitä on tullut osa näidenkin maiden sääntelyjärjestelmää. Euroopan ihmisoikeusjärjestelmän taustalla oleva Euroopan Neuvosto on yhteistyössä Interactive Software Federation of Europe luonut periaatteet ihmisoikeuksien huomioimisesta verkkopeleissä, joten voidaan sanoa, että itsesääntely on EU:n lisäksi saanut myös EN:n hyväksynnän.²⁹ PEGillä on myös vuodesta 2007 saakka ollut verkkopeleihin keskittynyt PEGOnline-järjestelmä.

Merkittävin poikkeus PEGI-järjestelmässä voidaan pitää Saksaa, jossa on käytössä oma ISK-järjestelmänsä Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Järjestelmän taustalla vuodesta 1951 säädetty ja useasti muutettu laki alaikäisten suojelemisesta, Jugendschutzgesetz. Ikärajajärjestelmä sääntelee ikäluokittelujen kautta sitovasti pelien myyntiä ja myös mainontaa. Järjestelmän luokitteluisia omia erityiskysymyksiään verrattuna muuhun Eurooppaan ovat olleet väkivaltakuvaukset ja Saksassa kielletyt natsisymbolit, jotka on kielletty Saksan rikoslaissa. Näihin säädöksiin on tehty niin sanottu sosiaalisen hyväksyttävyyden lauseke, joka mahdollistaa jonkinlaiset poikkeukset kieltoihin. Nämä muutokset tehtiin vuonna 2018 ja niiden vaikutukset vaativat vielä arviointia.

Yhdysvalloissa, Kanadassa ja jossain määrin Meksikossa on käytössä luokittelujärjestelmä ESRB (Entertainment Software Rating Board).³⁰ Yhdysvalloissa pelikohuja olivat aiheuttaneet aiemmin mainitut Death Race ja Custer's Revenge, mutta varsinaisesti Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards (1987) selkeämmällä ulkoasullaan ja seksuaalisella sisällöllä sai aikaan

²⁵ Mac Síthigh 2018 s. 55-58.

²⁶ Christopher T Marsden: Internet Co-Regulation: European Law, Regulatory Governance and Legitimacy in Cyberspace. Cambridge: Cambridge University Press, 2011, s. 157–160.

²⁷ Erityisesti komission tiedonanto kuluttajien ja erityisesti alaikäisten suojelemisesta videopelien haitoilta (COM(2008) 207 lopullinen).

²⁸ Euroopan parlamentin päätöslauselma 12. maaliskuuta 2009 kuluttajien ja erityisesti alaikäisten suojelemisesta videopelien haitoilta (2008/2173(INI)).

²⁹ Human Rights Guidelines for Online Game Providers. Council of Europe H/inf(2008) 8.

³⁰ Judd Ethan Ruggill & Ken S. McAllister: E(SRB) Is for Everyone – Game Ratings and the Practice of Content Evaluation, teoksessa Video Game Policy (Steven Conway & Jennifer deWinter toim.). New York: Routledge 2016, s. 71-84.

varoitustarrojen merkitsemisen peliin. Tästä huolimatta varsinaisen itsesääntelyyn alkuun meni vuosia ja se edellytti vuosien 1993 ja 1994 kuulemisia kongressissa pelien haitallisista sisällöistä.³¹ ESRB aloittikin toimintansa pian kuulemisten jälkeen syyskuussa 1994. Järjestelmässä pelit saavat ikäluokituksen, sisältökuvauksia ja myös maininnan, jos pelissä on esimerkiksi pelin sisäisiä ostoja.³²

PEGI, ESRB, USK, Brasilian luokitteluviranomainen ja Australian luokitteluviranomainen tekivät aloitteen International Age Rating Coalitionin (IARC) perustamisesta vuonna 2013.³³ Sen tarkoituksena on virtaviivaistaa luokittelujen saamista ja eri menettelyitä.³⁴ Olennaista IARC:n toiminnassa on, että se kattaa myös verkkojakelun ja näin myös useat mobiilipelejä levittävät sovelluskaupat. Osa kaupoista käyttää ESRB:n tai PEGIn luokitteluja. Tietoverkkojen globaalin luonteen vuoksi maailmanlaajuiset itsesääntelymekanismit todennäköisesti tulevat saamaan suurempaa roolia.

4. Pelien sääntelyn tulevaisuudennäkymiä

Pelit ovat olleet sananvapauden alan keskusteluissa muun muassa sarjakuvien ohella omalla erityisellä kaistallaan. Ne ovat omanlaisensa viihteen ja taiteen muoto, mutta muutamia moraalisia paniikkeja lukuun ottamatta ei ole syntynyt samanlaisia kampanjoita kuin vaikka 1980-luvulla videoita vastaan. Peliteollisuuden kasvu liittyy samaan aikaan kuin globalisaation ja digitalisaation merkityksen lisääntyminen, jolloin pelien tuotanto ja jakelu olivat jo osa ”rajatonta” maailmaa, jossa kansallisvaltioperusteinen sääntely menetti merkitystään. Erinäiset kansalliset järjestelmät Saksassa, Australiassa ja muutamissa muissa valtioissa säilyivät, mutta Yhdysvalloissa ja EU:n alueella sääntelyn muodoksi tuli itsesääntely. EU:n osalta tällä mallilla on ollut vahva tuki.

Pelien oikeudellinen tutkimus on keskittynyt suurelta osin tekijänoikeuksiin.³⁵ Toisena elementtinä tulevat ylipäättään kaupalliset oikeudet. Tulevaisuudessa erityisesti virtuaalisten maailmojen kehittyminen asettaa myös sääntelyn uusien kysymysten eteen, koska virtuaalinen todellisuus jäljittelee yhä enemmän niin sanottua todellista maailmaa.³⁶ Tällöin yleinen sääntelyn lisääntyminen verkkoympäristössä ulottuu entistä selkeämmin myös peleihin, jotka todennäköisesti entistä enemmän konvergoituvat muiden sisältöjen ja alustojen kanssa.

PEGIn tyyppiset itsesääntelyorganisaatiot ovat tulevaisuudessa todennäköinen vaihtoehto pelien ja muiden sisältöjen luokitteluun. Tällaiset organisaatiot edellyttävät selkeän toimintaperiaatteen ja vahvan tuen, jolloin esimerkiksi Saksan kaltaiset poikkeukset ovat todellakin poikkeuksia.³⁷ Internetin valtioiden ja kansainvälisten järjestöjen (esim. EU) toimivallan rajat ylittävä luonne

³¹ Kuulemisissa mainituista peleistä tuli saman tien erittäin suosittuja. Kent 2001 s. 466-480.

³² André H. Caron & Ronald I. Cohen: *Regulating Screens: Issues in Broadcasting and Internet Governance for Children*. Montreal: McGill-Queen's University Press 2013, s. 91-94.

³³ Mainituista maista Australiassa on ollut useita oikeuskiistoja liittyen jopa pelien kieltämiseen, esimerkiksi tästä Mark Finn: *Rockstar versus Australia*, teoksessa *Video Game Policy* (Steven Conway & Jennifer deWinter toim.). New York: Routledge 2016, s. 98-112.

³⁴ Mac Síthigh 2018 s. 59-60.

³⁵ Aiheesta on julkaistu tarkkoja oppaita kuten *Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers*. Geneva, Switzerland: World Intellectual Property Organization, 2019.

³⁶ Tästä esimerkiksi Marc Jonas Blitz: *The First Amendment, Video Games, and Virtual Reality Training* teoksessa *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality* (toim. Marc Jonas Blitz & Woodrow Barfield), Edward Elgar 2019, s. 242-274.

³⁷ Marsden 2011 s. 162-163.

johtaa siihen, että sääntely täytyy kohdistaa vakaisiin toimijoihin, kuten sovelluskauppojen ja ehkä jopa pilvipalvelujen tarjoajiin. Tällaisessa sääntelyssä itsesääntelyyn perustuva luokittelu on joustavin ja toimivin vaihtoehto. Erityisesti jos toiminnalla on taloudellisesti merkittävän alueellisen toimijan, kuten EU:n, tuki. Huomattavaa on, että pelien sääntelyssä määritelmillä ja moraalilla kannanotoilla on edelleen painoarvoa, esimerkiksi Suomessa jääkiekkopelin sisältämä väkivalta ei ole johtanut yhtä korkeaan ikärajaan kuin monissa muissa maissa. Tältä osin kriittiselle tutkimukselle on sijaa.³⁸

Muutoin pelien, sananvapauden ja oikeuden välisten yhteyksien avaaminen on vielä alussa. Tässä artikkelissa avattiin latua perinteisen sananvapauden ja sääntelyn suuntaan, aiemmin on käsitelty esimerkiksi niin sanottuja palkintolaatikoita ja virtuaalista omaisuutta. Alan yritykset ja niiden käyttämät asianajotoimistot tuntevat varmasti myös immateriaalioikeuden ja kaupallisen toiminnan ulottuvuudet. Oma kysymyksensä on sitten sananvapaus pelissä, esimerkiksi valtavan verkossa pelattavan moninpelin tapahtumien raportointi käyttäen pelin sisäisiä mekanismeja.

³⁸ Gareth Scott ja Frans Mäyrä: Re-conceptualizing Game Violande -Who is Protected and from What?, teoksessa Video Game Policy (Steven Conway & Jennifer deWinter toim.). New York: Routledge 2016 s. 131-145.