



Mobiilipelien Oikeudelliset Haasteet

Markus Myhrberg

Mobiilipelien oikeudelliset haasteet

Paikkatietoa hyödyntävät
jatkuvamaailmaiset pelit

Markus Myhrberg
ACE LAW Oy

Sisällys

Esipuhe	5
Johdanto.....	6
1. Yleistä mobiilipeleistä ja paikannuksesta	7
1.1. Langattomien pelien oikeudellinen luonne	7
1.2. Peli paikannukseen perustuvana palveluna	7
1.2.1. Sähköisen viestinnän tietosuoja	8
1.2.2. Paikkatiedot	8
1.2.3. Tunnistamistiedot	8
1.2.4. Henkilötiedot	9
1.3. Pelin sisältöön kohdistuvat oikeudet	9
1.4. Muita peliin liittyviä veloituksia	10
2. Pelin osapuolet ja asema	11
2.1. Palveluiden käyttäjä eli pelaaja	11
2.2. Pelioperaattori	11
2.3. Teleyritys	11
2.4. Muut toimijat	12
3. Peliin liittyvät paikkatiedot ja tietosuoja	13
3.1. Paikkatietoihin liittyvä sääntely	13
3.1.1. Jatkuva ja kertaluontoinen paikantaminen ..	13
3.1.2. Informointivelvollisuus	13
3.1.3. Paikkatietojen käsittely	14
3.1.4. Alaikäisen paikkatietojen käsittely	14
3.1.5. Tietoturva	15
3.2. Tunnistamistiedot	15
3.3. Henkilötiedot	16
3.3.1. Henkilötietojen käsittely	16
3.3.2. Palvelun käyttäjän informointi	16
4. Peliin liittyvät sopimukset	17
4.1. Yleistä sopimuksista	17
4.2. Pelipalvelusta sopiminen ja suostumuksen hankkiminen	17
4.2.1. Pelioperaattori / pelaaja	17
4.2.2. Pelioperaattori / teleyritys	18
4.2.3. Pelaaja / teleyritys	19
4.2.4. Pelaaja / pelaaja	19
4.3. Käyttäjän tunnistaminen	19
5. Muu peleihin liittyvä sääntely	20
5.1. Tietoyhteiskunnan palveluiden tarjoaminen	20
5.2. Kuluttajansuoja ja etämyynti	20
5.3. Markkinoinnin sääntely	20
5.3.1. Sähköinen suoramarkkinointi	20

5.3.2. Muu markkinointi	21
5.4. Sananvapaus	21
5.5. Veikkauspelit	22
5.6. Vastuu palvelun sisällöstä	22
Keskeiset lait	24

Esipuhe

¹ <http://www.uta.fi/hyper/projektit/mogame/>

Mobiilipelien oikeudelliset haasteet -raportti liittyy *Tulevaisuuden langattomat peliratkaisut (MOGAME)* -tutkimusprojektiin,¹ jonka toteutuksesta vastasi Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio. MOGAME-projektin keskeisenä tarkoituksena oli tutkia mobiililaitteisiin parhaiten soveltuvia pelimuotoja. Oletuksena oli, että erityisesti jatkuvamaailmaiset pelit, paikkatieto ja pelaajien välinen kommunikaatio ovat matkapuhelimien yhteydessä kiinnostavia pelien osatekijöitä. Lisäksi projektissa tutkittiin viihdepelien ja rahapelien integrointia toisiinsa, sekä jatkuvamaailmaisten mobiilipelien pelien ansaintamalleja. Pelaajille nämä uudenlaiset mahdollisuudet tarjoavat entistä sosiaalisempia pelejä, joissa liikkuminen ja pelillisten elämysten sekoittuminen muuhun elämään (ns. pervasiivinen pelaaminen) tulee entistä keskeisemmäksi.

Osana tutkimusta kartoitettiin myös hankkeessa toteutetun pelikonseptin kaupallistamis- ja liiketoimintamahdollisuuksia. Tässä raportissa varatuomari Markus Myhrberg käy läpi keskeisiä paikannukseen ja monenpelaajan jatkuvamaailmamaisiin peleihin liittyviä säännöksiä ja muita huomioitavia seikkoja, jotka nousevat esiin kun näitä uudentyypisiä, paikkatietoisia ja jatkuvamaailmaisia monen pelaajan pelejä aletaan toteuttaa Suomen pelimarkkinoille.

Tampereella 28.2.2006
Petri Lankoski & Frans Mäyrä

Johdanto

Tämän raportin tarkoituksena on Tulevaisuuden langattomat peliliratkaisut (MOGAME) -tutkimusprojektiin liittyen tarkastella erityisesti paikkatietoja hyödyntävien mobiilipelien (langattomien pelien) oikeudellista sääntelyä. Raportin on tarkoitus toimia osana liiketoimintalähtöisiä ja käytännönläheisiä toimintaohjeita pelialan eri toimijoille. Pelipalvelun ympärillä on useita toimijoita, mutta tässä raportissa on keskitytty tarkastelemaan sääntelyä lähinnä peliä ylläpitävän tahon (pelioperaattori/pelipalveluntarjoaja) kannalta. Tilannetta tarkastellaan erityisesti käyttäjän suuntaan. Lisäksi raportissa sivutaan teleyrityksen ja joidenkin muiden pelin toteuttamiseen osallistuvien palveluidentarjoajien asemaa erityisesti sopimusten osalta.

Raportti painottuu yksityisyyden suojaan ja erityisesti paikannuspalveluihin sekä henkilötietojen käsittelyyn. Näiden osa-alueiden lisäksi raportissa tarkastellaan myös kyseessä olevaan pelipalveluun liittyviä yleisiä sopimusoikeudellisia vaatimuksia, sähköisen kaupankäynnin sääntelyä ja immateriaalioikeuksia.

Yksityisyyden suojaan liittyvät vaatimukset lähtevät perustuslain velvoitteista ja jatkuvat aina Viestintäviraston ja Tietosuojavaltuutetun ohjeisiin. Jo tämän kokonaisuuden hahmottaminen vaatii kattavaa osaamista ja eri osa-alueiden tunnistamista oikeudelliselta kannalta. Uusi sähköisen viestinnän tietosuojalaki on tuonut mukanaan osittain kaivattua lainsäädäntöä paikkatietojen ja tunnistamistietojen käsittelyn osalta. Uuden lain osalta ei ole olemassa vielä oikeuskäytäntöä, joten raportti perustuu osittain käytännön toiminnassa syntyneisiin tulkintoihin. Raportissa on myös yrityshaastattelun avulla kartoitettu mahdollisia käytännön ongelmatilanteita ja ratkaisumalleja.

Raportti perustuu pelipalveluihin liittyvän suoranaisen lainsäädännön lisäksi sopimusoikeudellisen käytännön kartoitukseen. Lisäksi raportissa on pyritty tarkastelemaan alalla vallitsevia käytäntöjä ja tulkintaohjeita.

1. Yleistä mobiilipeleistä ja paikannuksesta

1.1. Langattomien pelien oikeudellinen luonne

Mobiilipelillä tarkoitetaan tässä raportissa pelipalvelua, joka toteutetaan tietokoneohjelmien avulla ja jota käytetään langattoman päätelaitteella. Käsittelyn pohjana on pelin jatkuva-käyttöisyys, paikannuksen hyödyntäminen pelissä ja pelin vuorovaikutteisuus. Jatkuvakäyttöisyys ei sinänsä muuta pelin oikeudellista luonnetta, mutta paikannukseen perustuvat ominaisuudet tuovat mukanaan uutta sääntelyä. Pelin vuorovaikutteisuus tuo mukaan myös viestinnässä syntyvien tunnistamistietojen käsittelyn erityisvaatimukset.

Peleihin sisältyy erilaisia audiovisuaalisia osatekijöitä ja tietokoneohjelmia. Tekijänoikeudellisesti peliä voidaan pitää kokoomateoksena, tai "vain" audiovisuaalisena teoksena tai tietokoneohjelmana. Tällä on sinänsä merkitystä lähinnä oikeuksien jakautumisen kannalta kokonaisuutta tarkastellen. Yksittäiset elementit nauttivat yleensä immateriaalioikeussuojaa kokonaisuudesta riippumatta. Peli/pelipalvelun toteutus saattaa sisältää myös muita immateriaalioikeuden suojan kohteita, kuten tavaramerkkejä ja patenteja. Lisäksi peliin liittyy muita juridisia elementtejä sisällön ja palvelun toteuttamisen osalta muun muassa myynnin ja markkinoinnin sekä viestinnän osalta.

Tässä raportissa on keskitytään pääasiassa peliin liittyviin tietosuojakysymyksiin, erityisesti paikkatietojen hyödyntämiseen, mutta samalla käydään läpi lyhyesti myös muita pelipalveluun liittyviä oikeudellisia kysymyksiä.

1.2. Peli paikannukseen perustuvana palveluna

Paikannukseen perustuvalla tai paikannusta hyödyntävällä pelillä tarkoitetaan peliä, jossa hyödynnetään pelaajan antamaa tai paikannettavan päätelaitteen avulla saatavia paikkatietoja. Tällainen pelipalvelu muodostuu paikannuksesta, paikkatiedon välityksestä ja peliin liittyvistä muista tiedoista. Keskeisenä seikkana on se, että päätelaitteen paikannus mahdollistaa käyttäjän/pelaajan seurannan.

Paikannukseen perustuvassa palvelussa on yksityisyyden suojan kannalta olennaista, että käyttö perustuu paikannettavan tietoisuuteen palvelun erityispiirteistä ja hänen antamaansa suostumukseen. Palveluntarjoajan on huolehdittava riittävästä informoinnista sekä hankittava palvelun käyttäjän suostumus. Näiden toteuttamisessa palveluntarjoajalla on useita erilaisia

toteutusvaihtoehtoja, joihin palataan tarkemmin myöhemmin tässä raportissa.

1.2.1. Sähköisen viestinnän tietosuojaja

Paikkatietotojen ja viestien välittämiseen liittyvien tunnistamistietojen käyttöä säännellään sähköisen viestinnän tietosuojalaissa (SVTSL), joka tuli voimaan 1.9.2004. Ennen kyseistä lakia erityisesti paikkatietojen asema ja niihin liittyvä sopiminen olivat sääntelemättä.

SVTSL:ssa on omaksuttu paikkatieto- ja tunnistamistietokäsitteet. Lisäksi paikannuksen yhteydessä käytetään termiä lisäarvopalveluntarjoaja, jolla tarkoitetaan nimenomaan paikkatietoja hyödyntävän palvelun tarjoajaa. (Lisäarvopalvelulla on muissa yhteyksissä usein laajempi merkitys.) Tässä raportissa on muiden sisällöntarjoajien osalta käytetty tietoyhteiskunnan palveluiden tarjoamista koskevasta laista tulevaa termiä "tietoyhteiskunnan palveluidentarjoaja" ja joiltakin osin lyhyemmin "sisältöpalvelun tarjoaja" -termiä.

1.2.2. Paikkatiedot

SVTSL:n mukaan paikkatiedolla tarkoitetaan tietoa, joka ilmaisee liittymän tai päätelaitteen maantieteellisen sijainnin, ja jota käytetään muuhun tarkoitukseen kuin verkkopalvelun tai viestintäpalvelun toteuttamiseen.

Lain mukaan teleyritys ja lisäarvopalvelun tarjoaja (pelioperaattori) saavat käsitellä paikkatietoja lisäarvopalveluiden (palkantamiseen perustuva palvelu) tarjoamiseksi ja hyödyntämiseksi. Laki antaa teleyritykselle oikeuden käyttää paikkatietoja, jos liittymän tilaaja ei ole sitä kieltänyt. Lisäarvopalvelujen tarjoajien osalta lähtökohtana on käyttäjän suostumus.

1.2.3. Tunnistamistiedot

Kun kyseessä on langattomaan viestintään perustuva palvelu, syntyy pelin pelaamisen yhteydessä viestejä, jotka sisältävät pelaajan tunnistamistietoja. SVTSL:n mukaan tunnistamistiedolla tarkoitetaan tilaajaan tai käyttäjään yhdistettävissä olevaa tietoa, jota viestintäverkossa käsitellään viestien siirtämiseksi, jakelemiseksi tai tarjolla pitämiseksi.

Tunnistamistietojen käsittely on sallittu, jos käsittelevä taho on viestinnän "varsinainen" osapuoli. Pelioperaattori ja pelaajan välisessä viestinnässä pelioperaattori voidaan katsoa viestinnän osapuoleksi, jolloin erillistä perustetta käsittelylle ei tarvita. Jos tietoja siirtyy käyttäjältä (pelaajalta) toiselle, pelioperaattori ei ole viestinnän osapuoli, ja tällöin käsittelylle vaaditaan SVTSL:n mukainen "erityisperuste" tai käyttäjän yksinomainen suostumus. Näihin palataan tarkemmin kohdassa 3.2.

1.2.4. Henkilötiedot

Keskeisenä osana paikannukseen perustuvien pelien sääntelyä ovat myös henkilötiedot, joita kertyy eri rekistereihin. Henkilötietoja ja niiden käsittelyä sääntelee henkilötietolaki. Lain mukaan henkilötietoja ovat kaikki luonnolliseen henkilöön tai hänen perheeseensä liitettävissä olevat tiedot.

Henkilötietolaki koskee pelissä syntyviä rekistereitä, joista pelaajat ovat tunnistettavissa. Myös tunnistamistietoja ja paikkatietoja voidaan pitää henkilötietoina. On myös syytä muistaa, että SVTSL on erityislaki ja sen säännösten "vaietetessä" on syytä aina tarkastaa henkilötietolain vaatimukset.

1.3. Pelin sisältöön kohdistuvat oikeudet

Paikkatietoja hyödyntävien pelien sisältöön kohdistuu myös erilaisia immateriaalioikeuksia. Tekijänoikeus ja tietokantasuoja lienevät yleisimmät suojamuodot. Paikannus perustuu usein sovellukseen, jossa hyödynnetään karttoja tai luodaan itse tietokantoja, joista muodostuu karttoja. Karttojen on todettu erikseen olevan tekijänoikeuslain suojaamaa materiaalia. Kuten muun tyyppisissä peleissä ja formaateissa muutkin suojamuodot kuten tavaramerkit ja mallisuoja ovat usein olennaisia suojamuotoja.

Tekijänoikeus suojaa karttojen lisäksi esimerkiksi tekstejä, kuvia, ääntä ja sommittelua. Myös pelimoottori ja muut tietokoneohjelmat ovat tekijänoikeussuojan alaisia. Tekijänoikeuden lähtökohtana on se, että suojan kohde on omaperäisen ja luovan työn tulos eli ylittää niin sanotun teoskynnyksen. Tällöin oikeudet kuuluvat sille, joka on luonut kyseessä olevan suojatun kohteen. Varsinaisen pelin sisällön lisäksi myös peliin esimerkiksi liittyvät www-sivut nauttivat ainakin tekstit ja kuvien, joskus myös rakenteen, osalta tekijänoikeussuojaa.

Tietokantasuojan kohteena on suuri joukko tietoja, joiden kerääminen tai esittäminen on edellyttänyt huomattavaa panostusta. Pelissä muodostuvat paikkatietoja ja muita pelaajatietoja sisältävät tietokannat voivat hyvinkin olla tietokantasuojan piirissä.

Tavaramerkillä voi suojata pelin nimeä/logoa ja mahdollisesti myös pelihahmoja pelin tunnuksena. Tavaramerkki estää muita käyttämästä vastaavaa tunnusta tai hahmoja samanlaisessa toiminnassa. Mallioikeus suojaa tuotteen ulkomuotoa. Kyseinen suojamuoto on hyödynnettävissä esimerkiksi luotavien pelihahmojen osalta. Toisin kuin tekijänoikeus ja tietokantasuoja, nämä suojamuodot vaativat lähtökohtaisesti aluekohtaisen rekisteröinnin.

Pelipalvelun teknologisen ratkaisun osalta suojana voi toimia patentti, joka on keksintöjen suojamuoto. Pelipalvelun teknisen rakentamisen ja ylläpidon yhteydessä on aina syytä selvittää, mitä teknologiaa on jo patentoitu kyseiseltä teknologia-

alueelta mahdollisten patenttiloukkausten välttämiseksi. Jos kehitetään omaa teknologiaa patentointimielessä, on syytä kiinnittää huomiota mm. uutuusvaatimukseen.

Immateriaalioikeuksien osalta pelioperaattorin on varmistettava, että se on hankkinut kaikki tarvittavat oikeudet, ja myös itse suojannut liiketoiminnan kannalta olennaiset immateriaalioikeudet. Jos sisällön tuottamisessa käytetään ulkopuolisia tahoja, on muistettava siirtää tarvittavat oikeudet (sopimuksella). Myös pelaajien kanssa on syytä sopia mahdollisista sisältöön liittyvistä oikeuksista, jos pelaajilla on mahdollisuus tuottaa sisältöä tai tietokantoja.

1.4. Muita peliin liittyviä velvoitteita

Pelitoimintaan liittyy paljon muutakin sääntelyä. Kotimaisesta lainsäädännöstä ja oikeuskäytännöstä voi poimia ainakin seuraavaa sääntelyä: yleinen sopimusoikeus, kuluttajaoikeus - erityisesti etämyyntisäännökset ja markkinoinnin sääntely, sähköinen suoramarkkinointi (säännökset SVTSL:ssa), tietoyhteiskunnan palveluiden tarjoamista koskevat vaatimukset, sananvapauslaki ja sisältöön liittyvät erityislait, kuten arpajaislaki jne.

Sopimusoikeutta käsitellään raportin kolmannessa jaksossa ja muita sääntelyalueita lyhyesti raportin lopussa. Aiheen laajuuden takia kaikkia peliin liittyviä oikeudellisia osa-alueita ei voida tässä raportissa käsitellä.

2. Pelin osapuolet ja asema

Pelin toteuttamiseen voi osallistua useita eri osapuolia ja osapuolten välillä syntyy erilaisia sopimussuhteita. Osapuolia voivat olla esimerkiksi: käyttäjä/tilaaja, teleyritys, pelioperaattori, paikkatiedon (lisäarvopalvelun) tuottaja, mahdollinen varmennepalvelu, sisällöntuottaja, ja suoramarkkinoija. Ohessa on eritelty tärkeimmät osapuolet ja sovittavia asioita.

2.1. Palveluiden käyttäjä eli pelaaja

Käyttäjällä (pelaajalla) tarkoitetaan tässä raportissa yksityishenkilöä, jolla on sopimusperusteisesti oikeus käyttää peliä ja joka on paikannuksen kohteena. Hän on samalla myös suoramarkkinointiviestien saaja ja markkinoinnin kohde sekä mahdollisten lisä-/sisältöpalveluiden käyttäjä.

Käyttäjällä on liittymäsopimus teleyrityksen kanssa. Hänen on tehtävä myös sopimus pelioperaattorin kanssa. Sopimus määrittää osapuolten oikeudet ja velvollisuudet. Koska pelaaja on lähtökohtaisesti kuluttaja-asemassa, tulevat kuluttajalainsäädännön (pakottavat) vaatimukset huomioitavaksi.

2.2. Pelioperaattori

Pelioperaattori toimii palvelun myyjänä ja ylläpitäjänä eli tietoyhteiskunnan palveluiden tarjoajana sekä samalla paikannuttajana eli lisäarvopalveluiden tarjoajana. Lisäksi pelioperaattori voi lähettää joko erillisestä pyynnöstä tai tilattuna palveluna erilaista viestintää, kuten sähköistä suoramarkkinointia sekä tarjota kolmansien osapuolten lukuun sisältöpalveluita, jolloin pelioperaattori toimii (suora)markkinoijana.

Lisäarvopalvelun tarjoajana pelioperaattorilla on oikeus käsitellä paikkatietoja, jos se on saanut siihen suostumuksen paikannettavalta. Suostumuksen hankkimiseen ja muihin velvoiteteisiin palataan tarkemmin luvussa 3.

2.3. Teleyritys

Teleyritys toimii pelissä paikantajana ja tiedonsiirtopalvelun tarjoajana. Paikantaminen tapahtuu siis teleyrityksen toimesta ja teleyritys luovuttaa paikkatietoja lisäarvopalvelun toteuttamiseksi eli pelioperaattorille pelipalvelun tarjoamista varten.

Teleyrityksellä on oikeus käsitellä paikkatietoja, jollei tilaaja ole sitä kieltänyt. Teleyrityksen on huolehdittava, että tilaajalla on mahdollisuus käyttää helposti ja ilman erillistä maksua kiello-oikeuttaan. Erillisellä maksulla ei tarkoiteta normaalia

viestin välityksestä syntyvää maksua. Näin ollen normaalihintainen tekstiviesti sopii hyvin kielto-oikeuden toteuttamismahdollisuudeksi. Toki muutkin perinteisemmät keinot kuten paperilomake ovat mahdollisia.

2.4. Muut toimijat

Pelipalveluun liittyy muitakin toimijoita. Pelin toteuttamiseen liittyvää tietoa ja sisältöä voidaan hankkia ulkopuolelta. Lisäksi peliin voi sisältyä palveluja ja viestintää muilta palveluja tarjoavilta tahoilta. Tällaisia voivat olla muun muassa markkinointiin tai veikkauspalveluihin liittyvät palvelut.

Edellä mainittujen toimijoiden osalta on varmistauduttava oikeudesta käyttää pelissä syntyviä tietoja sekä sopimuksin varmistuttava velvollisuuksien noudattamisesta. Lisäksi on huomioitava kuhunkin sisältötyyppiin liittyvä mahdollinen erityissääntely.

3. Peliin liittyvät paikkatiedot ja tietosuoja

3.1. Paikkatietoihin liittyvä sääntely

Paikkatiedolla tarkoitetaan siis sellaista tietoa, joka ilmaisee matkapuhelinliittymän tai muun päätelaitteen maantieteellisen sijainnin ja jota käytetään johonkin muuhun tarkoitukseen kuin verkkopalveluun tai viestintäpalvelun toteuttamiseen. Keskeistä on sijainnin ilmaisemisen lisäksi nimenomaan käyttötarkoitus.

Lähtökohdaksi tässä raportissa on otettu teleyrityksen matkaviestinverkkoon perustuva paikantamistekniikka. Paikkatietojen käsittelyyn liittyvät vaatimukset voivat tulla kyseeseen myös muun tyyppisessä paikannuksessa, kuten esimerkiksi GPS-paikannuksessa, jos syntyviä tietoja voi käsitellä joku muu kuin laitteen haltija. Oikeudelliselta kannalta eri tekniikoissa korostuvat samat keskeiset seikat, joita on tarkasteltu tässä raportissa.

Paikkatietojen sääntely koskee käsittelyä riippumatta tekniestä toteutustavasta. Myös Internetin IP-osoitteet saattavat olla paikkatietoja, koska niistä voidaan paikantaa tietty käyttäjä suhteellisen tarkasti. Muut palvelussa syntyvät viestien välittämiseen liittyvät tiedot ovat yleensä tunnistamistietoja. Rajanveto paikkatietojen ja tunnistamistietojen välillä tehdään tietojen käyttötarkoituksen perusteella.

3.1.1. Jatkuva ja kertaluontoinen paikantaminen

Paikannettavalla pelaajalla tulee olla mahdollisuus itse päättää, koska ja missä hänet on mahdollista paikantaa tilatun palvelun (pelin) avulla. Jos jatkuva paikantaminen kytketään pois eli käytännössä kun pelaaja kirjautuu ulos pelistä, on paikannuksen jatkamiseen saatava lähtökohtaisesti uusi suostumus. Käytännössä voitaneen sopimusteitse huolehtia siitä, että kirjautumalla uudelleen peliin pelaaja antaa samalla suostumuksen paikantamiseen. Sopimukseen palataan tarkemmin luvussa 4.

3.1.2. Informointivelvollisuus

Pelaajan on oltava selvillä, mihin saatuja paikkatietoja käytetään, ja minne ja mihin tarkoituksiin niitä mahdollisesti luovutetaan. Pelioperaattorin ja teleyrityksen on huolehdittava, että paikannettavalla on saatavilla helposti ja jatkuvasti tietoa käsiteltävien tietojen tarkkuudesta, tarkoituksesta ja kestosta. Lisäksi on informoitava siitä, voidaanko paikkatietoja luovuttaa kolmannelle taholle. Lisäarvopalvelun tarjoajana pelioperaattorin on huolehdittava, että tiedot ovat saatavilla ennen palvelu-

kohtaisen suostumuksen antamista eli käytännössä pelipalvelusopimuksen tekemistä.

Kirjallista sopimusta käytettäessä tiedot voidaan antaa sopimuksenteon yhteydessä. Informointivelvollisuus voidaan toteuttaa myös erillisissä käyttöehdoissa tai tietosuojailmoituksen (Privacy Policyn) yhteydessä. Tällöinkin on syytä huolehtia tietojen tarkkuudesta ja todellisesta mahdollisuudesta tutustua tietoihin ennen suostumuksen antamista. Palvelun aikana informointivelvollisuus mahdollisista muutoksista voidaan toteuttaa www-sivujen välityksellä.

3.1.3. Paikkatietojen käsittely

Paikkatietoja voivat käsitellä SVTSL:n mukaan vain teleyrityksen ja lisäarvopalvelun tarjoajan palveluksessa olevat tai näiden lukuun toimivat henkilöt palvelun tarjoamiseksi ja hyödyntämiseksi. Tämä tarkoittaa sitä, että pelioperaattorin on käsiteltävä tietoja oman henkilökunnan voimin tai tehtävä asianmukaiset "alihankintasopimukset" tietojen käsittelyn osalta.

Käsittelyssä on aina otettava huomioon tarkoitussidonnaisuus. Käsittely on sallittu tarkoituksen (palvelun) vaatimassa laajuudessa ja paikannettavien yksityisyyden suojaa vaarantamatta. Palvelun toteuttamisen kannalta tarpeettomat tiedot on hävitettävä tai tehtävä anonyymeiksi.

Jos tiedot on tehty anonyymeiksi siten, että niistä ei voi tunnistaa käyttäjää, voi tietoja käsitellä vapaasti esimerkiksi palvelun kehittämistä varten.

3.1.4. Alaikäisen paikkatietojen käsittely

Alle 15-vuotiaan osalta paikkatietojen käsittelyn kieltämisestä ja palvelukohtaisesta suostumuksesta päättää kyseisen henkilön huoltaja. Alaikäisten käyttäjien matkapuhelinten liittymäsopimukset ovat yleensä huoltajan nimissä (huoltaja on tällöin tilaaja), mutta päätelaite, jolla pelipalveluja käytetään on alaikäisen hallussa (käyttäjä). Jos suostumus paikantamiseen (eli yleensä liittyminen peliin) tapahtuu kyseisen päätelaitteen kautta, palvelun tarjoajan eli pelioperaattorin on käytännössä mahdotonta täysin varmistua, kuka suostumuksen paikantamiseen todella antaa. Jos peliin alunperin liittymisen osalta huoltajan suostumus on kontrolloitu, voisi alle 15-vuotiaskin antaa paikantamiseen palvelukohtaisen suostumuksen.

Matkaviestimen osalta liittymän tilaaja voi halutessaan kieltää kokonaan tietyn matkaviestimen paikantamisen. Teleyrityksen suuntaan tapahtuvan kiello-oikeuden käyttämisellä voidaan siten estää liittymän kaikenlainen paikantaminen. Näin ollen alaikäisten huoltajilla on tätä kautta mahdollisuus vaikuttaa kyseisten palveluiden käyttämiseen.

3.1.5. Tietoturva

Palvelussa syntyviä tietoja on säilytettävä tietoturvallisesti. Tässä on syytä ottaa huomioon SVTSL:n yleiset tietoturvasäännökset. Tämä käsittää lain mukaan toiminnan turvallisuuden, tietoliikenneturvallisuuden, laitteisto- ja ohjelmistoturvallisuuden sekä tietoaaineistoturvallisuuden. Näihin liittyvät toimet on suhteutettava palveluun liittyvien uhkien vakavuuteen, tekniseen kehitystasoon ja kustannuksiin. Lisäarvopalvelun tarjoajana pelioperaattori vastaa tietoturvasta myös kyseistä lisäarvopalvelua kokonaan tai osittain toteuttavan kolmannen osapuolen osalta. Näin ollen, jos palvelua hankitaan muualta tai ulkoistetaan, on kyseisissä sopimuksissa huomioitava tietoturva-velvoitteet.

Tietoturvan toteuttamiseksi pelioperaattorilla on oikeus ryhtyä tiettyihin lain määrittelemiin toimenpiteisiin liittyen sähköpostien välittämisen estämiseen, haittaohjelmien suodattamiseen ja muihin vastaaviin teknisiin toimenpiteisiin, jos toimet ovat välttämättömiä. Lähdetessä toteuttamaan kyseisiä toimenpiteitä, on koko ajan otettava huomioon yksityisyyden suoja ja viestien luottamuksellisuus, mutta samalla myös sääntely sananvapauden osalta.

Koska paikka- ja tunnistamistiedot ovat samalla henkilötietoja, tulevat myös henkilötietolain säännökset sovellettavaksi tietojen suojaamisen osalta.

3.2. Tunnistamistiedot

Pelipalvelua käytettäessä syntyy automaattisesti viestiliikenteeseen liittyviä tunnistamistietoja. Jos palveluntarjoaja on viestinnän osapuolena, tunnistamistietojen käsittelylle ei ole estettä. Jos palveluntarjoaja vain välittää viestintää, kuten pelaajien välisiä viestejä, on käsittelylle oltava SVTSL:n mukainen peruste. Yleisenä perusteena on käsittely palvelun toteuttamiseksi ja käyttämiseksi sekä tietoturvasta huolehtimiseksi. Lisäksi perusteena voi olla: 1) laskutus, 2) teknisen vian tai virheen havaitseminen ja 3) väärinkäytösten havaitseminen, estäminen ja selvittäminen.

SVTSL:n mukaan tunnistamistiedot ovat luottamuksellisia ja niitä saa käsitellä vain palvelun tarjoamiseen eikä tietoihin saa olla pääsyä muilla kuin palvelun toteuttamista varten pääsyn tarvitsevilla. Tältä osin pelioperaattorin on syytä tehdä kirjalliset ohjeistukset, jotka pelipalvelua hoitavista henkilöistä pääsevät käsittelemään tietoja. Pelioperaattorin osalta ei tietojen käsittelytiedoille ole erityistä tallennusvelvoitetta. Teleyrityksen on tallennettava lokitiedot kahdeksi vuodeksi. Kaiken käsittelyn osalta tulee muistaa tarpeellisuusvaatimus.

3.3. Henkilötiedot

3.3.1. Henkilötietojen käsittely

Henkilötietojen käsittelyyn sovelletaan siis henkilötietolakia. Henkilötietojen käsittely kattaa kaiken toiminnan keräämisestä ja tallentamisesta aina luovuttamiseen ja tietojen hävittämiseen. Käsittelylle tulee aina olla henkilötietolain mukainen peruste, joista yleisimpiä ovat rekisteröidyn suostumus tai asiakkuussuhde.

Henkilötietojen käsittelyssä on otettava huomioon muun muassa suunnitelmallisuusvaatimus (mihin tarkoitukseen); tarkoituksenmukaisuusvaatimus (tarpeelliset tiedot), käyttötarkoituksidonnaisuus (vain siihen tarkoitukseen, mihin kerätty) ja huolellisuusvaatimus. Jo ennen tietojen keräämisen aloittamista on siis suunniteltava, mitä tietoja ja mihin tarkoitukseen kerätään. Kaikista rekistereistä on laadittava rekisteriseloste, jonka on oltava saatavilla rekisterinpitäjällä.

Rekisteröidyllä on kerättyihin tietoihin tarkastusoikeus, ja hän voi käyttää henkilömatrikkeleihin ja markkinatutkimuksiin sekä suoramainontaan, etämyyntiin ja muuhun suoramarkkinointiin liittyvää kielto-oikeuttaan tietojen luovuttamisen osalta.

3.3.2. Palvelun käyttäjän informointi

Käyttäjää informoitava miten ja mihin tarkoitukseen henkilötietoja käsitellään sekä mahdollisista luovutuksista sekä rekisterinpitäjästä (pelioperaattori).

Informointivelvollisuuden voi toteuttaa pelin www-sivujen yhteydessä olevalla tietosuojailmoituksella tai käyttäjäsovimuksen henkilötietojen käsittelyä koskevan sopimuskohdan avulla.

4. Peliin liittyvät sopimukset

4.1. Yleistä sopimuksista

Lähtökohtana kaikelle liiketoiminnalle on asioista sopiminen. Sopimusoikeutemme lähtökohtana on sopimusvapaus ja muotovapaus. Tämän edelle ajaa kuitenkin pakottava lainsäädäntö, jota on mm. kuluttajansuojalaissa ja SVTSL:ssa

Yritysten ja yhteisöjen välisiin suhteisiin ei ole yleensä liity pakottavaa lainsäädäntöä. Irtaimen tavaran kaupan osalta sovellettavaksi voi tulla kauppalaki, mutta pelien osalta kyseen tulevat lähinnä aineettomat oikeudet, joten kauppalaki ei lähtökohtaisesti sovellu. Tällöin sopimusten merkitys korostuu.

Joissakin laeissa, kuten tietoyhteiskunnan palveluita koskevassa laissa ja sananvapauslaissa, on (pakottavan kaltaista) sääntelyä, jota pelioperaattorin on noudatettava säilyttääkseen mm. vastuuvapauden sisällön välittämisen ja tallentamisen osalta.

Pelioperaattorin ja käyttäjän väliseen sopimukseen tulee sovellettavaksi kuluttajansuojalaki. Sopimuksessa on otettava huomioon myös edellä mainittu suostumus paikantamiseen. Muilta osin sopimusta sääntelevät pitkälle kuluttajansuojalain säännökset.

4.2. Pelipalvelusta sopiminen ja suostumuksen hankkiminen

4.2.1. Pelioperaattori / pelaaja

Pelioperaattorin on tehtävä pelaajan kanssa sopimus pelin käytämisestä. Sopimus määrittelee palvelun sisällön ja käyttöehdot.

Sopimus voidaan tehdä sähköisesti sähköpostilla, tekstiviestillä, www-sivuilla tai perinteisenä paperiversiona. Sähköisten sopimusten peruseriaatteena on myös muotovapaus, mutta erityisesti kuluttajansuojalain ja tietoyhteiskunnan palveluiden tarjoamista koskevan lain määräykset sisältävät määrämuotovaatimuksia, jotka on huomioitava sopimustoiminnassa.

Tehtäessä sopimus mobiililaitteella esimerkiksi tekstiviestillä, vahvistusmenettely ja riittävien tietojen toimittaminen vaativat yleensä myös muiden sähköisten viestimien käyttämistä, jotta kyseiset tiedot ja sopimusehdot tulevat osaksi sopimusta. Pelioperaattorin kannalta lienee helpointa pitää riittävät tiedot ja yleiset käyttö-/sopimusehdot saatavilla www-sivuilla. Näihin tulee myös viitata markkinoinnin ja tilauksen yhteydessä. On siis olennaista varmistua, että sopimus on ylipäättänsä syntynyt ja yleiset ehdot ovat tulleet pelaajaa sitoviksi. Yleisten käyttöehtojen on siis oltava tutustuttavissa ennen sopimusta/tilausta, jotta ne tulevat sitovaksi. Tietoyhteiskunnan palveluita koske-

van sääntelyn perusteella (ja myös hyvän sopimuskäytännön kannalta) käyttäjän voitava tallentaa ja tulostaa ehdot.

Pelioperaattori tarvitsee SVTSL:n mukaisesti erillisen, yksiselitteinen suostumuksen paikantamiseen. Suostumuksen voi pyytää palvelua koskevan sopimuksen/yleisten käyttöehtojen yhteydessä. Myös sähköisesti tehty sopimus on pätevä ja suostumus yleensä riittävän yksilöity ja esimerkiksi tekstiviestin yhteydessä tietoja tarvittaessa täydennetään viittaamalla www-sivuilla tai muutoin saatavilla oleviin ehtoihin.

Sähköisen viestinnän tietosuojaan liittyvät erityisehdot edellyttävät, että tiettyjen tietojen on oltava saatavilla koko sopimuksen ajan. SVTSL:n mukaan palvelun käyttäjällä on oltava milloin tahansa helposti ja ilman erillistä maksua vastaan mahdollisuus peruuttaa suostumuksensa paikantamiseen tai kieltää tietojen käsittely väliaikaisesti. Tämä on otettava huomioon pelisopimuksessa. Itse sopimuksenhan ei tarvitse päättyä tai keskeytyä, vain paikkatietojen hyödyntämisen. Pelioperaattorin tulee järjestää palvelu siten, että myös väliaikainen käsittelyn kieltäminen on mahdollista ja pelaaja voi halutessaan taas kytkeytyä uudelleen mukaan peliin. (Kytkeytymisen tulee käsittää samalla suostumus. Tämä tulisi huomioida jo aiemmin hyväksytyissä yleisissä ehdoissa.)

Pelipalvelusopimuksessa on olennaista määritellä kyseinen palvelu ja käyttöehdot. Käyttäjälle olennaista on tietenkin hinnasta ja maksutavasta sopiminen sekä sopimukseen kesto.

Muita sopimukseen otettavia määrittelyjä ovat: käyttöoikeuden rajaus ja kielletyt käyttötavat, vastuunjakautuminen ja vastuunrajoitukset, vastuu peliin liittyvästä liittymästä, suostumus sähköiseen suoramarkkinointiin, oikeudet sisältöön, sopimuksen purkaminen ja irtisanominen. Osa näistä määrittelyistä tulee myös suoraan kuluttajasuojalain vaatimuksista.

4.2.2. Pelioperaattori / teleyritys

Pelioperaattorin (lisäarvopalveluntuottajan) on tehtävä sopimus teleyrityksen kanssa. Käytännössä sopimus joudutaan tekemään useampien teleyritysten kanssa. Teleyritysten sopimuskäytännöt eroavat toisistaan. Sovittavaksi tulevat paikkatietojen siirtoon liittyvät yleiset seikat, maksut, tilitykset ja tekniset vaatimukset. Lisäksi lain mukaan sopimukseen on sisällytettävä vakuutus, että pelioperaattori on hankkinut tarpeelliset suostumukset käyttäjiltä. (Teleyrityksellä itsellään on siis oikeus paikantamiseen, ellei kyseessä olevan liittymän tilaaja ole tätä kieltänyt.)

Palvelun toteuttamiseksi teleyrityksen kanssa on sovittava myös palvelussa käytettävien muiden viestien välittämisestä sekä muista liiketoimintaan liittyvistä sopimusehdoista.

4.2.3. Pelaaja / teleyritys

Pelaajalla (tilaajana) on liittymäsopimus teleyrityksen kanssa matkaviestinpalveluiden hankkimisesta. Näissä yleisissä sopimusehdoissa on määritelty myös paikkatietoihin liittyviä seikkoja. Mikäli tilaaja on jossakin vaiheessa kieltänyt liittymän paikkatietojen hyödyntämisen, ei teleyritys voi luovuttaa tietoja pelioperaattorille, jolloin käytännössä pelaaminen ei ole mahdollista.

4.2.4. Pelaaja / pelaaja

Pelaajien välillä ei ole yleensä sopimusta. Peliin saattaa liittyä ominaisuuksia, joissa käytännössä pelaajat paikantavat toisiaan tai kommunikoivat suoraan toisilleen. Tällöin on olennaista, että pelaaja on antanut pelioperaattorille suostumuksen paikantamiseen ja paikkatietojen luovuttamiseen toisille pelaajille. Tämä on siis huomioitava pelipalvelusopimuksessa/yleisissä käyttöehdoissa.

4.3. Käyttäjän tunnistaminen

Sähköisessä palveluiden yleinen ongelma on palvelun käyttäjän tunnistaminen. Tunnistamismenettelyille ei ole erityisvaatimuksia, mutta jonkin asteista varmistusmenettelyä on yleisellä tasolla käytettävä. Yleensä käytössä on jonkinlainen käyttäjätunnus/salasana-yhdistelmä. Matkapuhelin mahdollistaa myös tunnistamisen numeron perusteella (kun ko. numero on rekisteröity palveluun)

Yksityisyyden suojan kannalta on olennaista, että paikannettava laite on sen paikannukseen suostumuksen antaneen henkilön hallussa. Käytännössä tämäkään ei ole aukottomasti mahdollista. Tällöin voidaan noudattaa periaatetta, jonka mukaan laitteen jatkuvasta paikantamisesta on tiedotettava säännöllisen väliajoin paikannettavaan laitteeseen. Käyttäjillä on syytä olla myös velvollisuus ilmoittaa pelioperaattorille mahdollisista väärinkäytöksistä ja muista vastaavista seikoista.

5. Muu peleihin liittyvä sääntely

5.1. Tietoyhteiskunnan palveluiden tarjoaminen

Pelipalvelun tarjoaminen on samalla sähköistä kauppaa, joten sovellettavaksi tulee laki tietoyhteiskunnan palveluiden tarjoamisesta. Lain mukaan palvelun tarjoajan on annettava tiettyjä ennakkotietoja itsestään ja palvelusta, kuten elinkeinon harjoittajan nimi ja osoite sekä yhteisötunnus ja arvonlisäverotunniste.

Lisäksi on palvelun yhteydessä on kuvattava muun muassa tilausmenettely, sopimuksen teon tekniset vaiheet, syntyneen sopimuksen tallentaminen, noudatetut käytäntösäännöt ja sopimuskielet. Hinnan ja käyttöehtojen lisäksi on ilmoitettava etäviestimestä käytöstä johtuvat perushinnan ylittävät kulut, peruutusoikeus (tai sen puuttuminen), jatkuvassa tai yli yhden vuoden sopimuksessa irtisanomisehdot ja tukipalvelut. Nämä kaikki tiedot kannatta sijoittaa yleisiin käyttöehtoihin.

5.2. Kuluttajansuoja ja etämyynti

Pelaajat ovat useimmiten yksityishenkilöitä ja näin ollen sovellettavaksi tulevat kuluttajansuojalain säännökset, jotka ovat suurimmalta osalta pakottavia kuluttaja-asemassa olevan henkilön hyväksi. Kuluttajansuojalaissa on tarkat säännökset palvelussa tarvittavista tiedoista, tilauksen vahvistusmenettelystä ja tilauksen mahdollisesta peruuttamisoikeudesta.

Pelipalvelun osalta ongelmaksi muodostunee tarvittavien tietojen antaminen. Jos oletetaan, että pelisopimus tehdään päätelaiteen avulla, ei ole käytännössä mahdollista antaa kaikkia palveluun ja tuotteeseen liittyviä tietoja esim. matkaviestimellä. Tällöin tarkempien tietojen tulee olla saatavilla esimerkiksi pelin www-sivuilla.

5.3. Markkinoinnin sääntely

5.3.1. Sähköinen suoramarkkinointi

SVSTL sääntelee myös sähköistä suoramarkkinointia. Lain mukaan yksityishenkilölle suunnatulle sähköiselle suoramarkkinoinnille on aina saatava etukäteinen suostumus. Viimeaikaisen oikeuskäytännön perusteella on todettavissa, että suostumusta ei voi yleensä pyytää erikseen sähköisesti.

SVSTL:n mukaan suoramarkkinointiviestistä tulee ilmetä sen kaupallinen luonne (otsikkotasolla), kenen puolesta/lukuun markkinointia suoritetaan ja lähderekestieri.

Pelipalvelua voi hyvin käyttää suoramarkkinointiin, mutta siihen on saatava etukäteissuostumus esimerkiksi yleisissä sopimusehdoissa/peliin rekisteröidyttäessä. Suostumuksen pyytämistä pelin aikana voidaan pitää kiellettyinä, jos viesti sisältää minkäänlaisia markkinointitietoja (käytännössä jo tarjottavan palvelun yhteystiedot/nimi täyttää markkinoinnin määritelmän).

Jo olemassa olevan asiakassuhteen hoitamiseen liittyvä viestintä ei ole suoramarkkinointia eikä vaadi erillistä suostumusta. Näin ollen pelipalveluun liittyvä tiedottaminen on sallittua. Lisäksi SVTSL:ssa on säännös, jonka mukaan palvelun tilauksen yhteydessä saatua yhteystietoa voi käyttää samankaltaisten palveluiden tarjoamiseen samalle käyttäjälle. Tämä mahdollistaa ainakin uusien peliominaisuuksien tarjoamisen.

5.3.2. Muu markkinointi

Jos pelimaailmassa näkyy esimerkiksi tuotemerkkejä, tämä voidaan tulkita yleiseksi markkinoinniksi. Tämän tyyppinen markkinointi, toisin kuin (sähköinen) suoramarkkinointi päätelaitteeseen, on lähtökohtaisesti sallittua

Kaikkea markkinointia sääntelee yleisesti kuluttajansuojalaki ja yritysten välisissä suhteissa laki sopimattomasta menettelystä elinkeinotoiminnassa. Markkinointi ei saa olla harhaanjohtavaa tai hyvän tavan vastaista tai kuluttajan kannalta sopimattonta. Lisäksi lapsiin kohdistuvaan markkinointiin on syytä kiinnittää erityistä huomiota.

5.4. Sananvapaus

Sananvapautta sääntelee ylimmällä tasolla Suomen perustuslaki. Tarkempaa sääntelyä sananvapaudesta (joukkoviestinnässä) annetaan sananvapauslaissa (laki sananvapauden käyttämisestä joukkoviestinnässä), joka sääntelee avoimelle yleisölle suunnattua viestintää.

Peliin liittyvä viestin välitystä, keskustelua ja erilaisia tulos- taulukoita, joiden toiminnasta ja ylläpidosta pelioperaattori käytännössä vastaa. Peliin liittyvät julkiset keskustelualueet ja pelin www-sivut ovat yleensä sanavapauslain piirissä, sillä yksittäinenkin viesti on osa joukkoviestintää, jos sen vastaanottaa ennalta määrittelemätön yleisö. Vastaavasti viestintä pelaajalta toiselle on kohdeviestintää eikä ole sanavapauslain sääntelyn piirissä.

Sanavapauslaissa on määritelty verkkoviesti ja verkkojulkaisu -käsitteet. Verkkoviestejä ovat kaikki sähköisen viestintäverkon avulla yleisön saataville toimitetut viestit. Muodostaakseen verkkojulkaisun, verkkoviestien tulee muodostaa säännöllisesti ilmestyvä kokonaisuus. Tämä erottelu on olennaista, sillä verkkojulkaisuja koskevat tietyt erityisvelvollisuudet kuten vastaavan toimittajan nimeäminen ja oikaisu- ja vastinevaatimukset.

Sanavapauslaissa on kuitenkin lähdetty siitä, että yritysten tai yhteisöjen ”normaalit” verkkosivut, portaalit, linkkikokoelmat ja keskustelupalstat eivät muodosta verkkojulkaisua. Jos sivustojen sisältöä kuitenkin etukäteisesti muokataan, niin tällainen puuttuminen viestintään saattaa merkitä aineiston käsittelemistä, ja sitä kautta normaalin verkkojulkaisun velvoitteita. Jälkikäteinen kontrolli ja aineiston poistaminen tai www-sivujen päivitys ja muokkaus eivät tee sivustosta verkkojulkaisua. Pelioperaattori toimii lähinnä verkkoviestien teknisenä välittäjänä, ja tältä osin toimintaan sovelletaan vain viranomaisen määräyksestä tapahtuvaa tunnistamistietojen luovutusta, verkkoviestin jakelun keskeyttämistä ja hävittämistä koskevia säännöksiä.

Sanavapauslaki ei tuo mukanaan valvontavelvollisuutta. Vaikka pelioperaattorilla ei tällaista velvollisuutta pelisivustojen osalta olekaan, on pelipalvelun jonkinasteinen tarkkailu kuitenkin asianmukaista, jotta mahdolliset kunniaa tai yksityiselämää loukkaavat sekä ”hyvän tavan vastaiset” viestit saadaan poistettua asianmukaisesti. Mahdollisuus näihin toimenpiteisiin on huomioitava myös pelipalvelusopimuksessa /yleisissä käyttöehdoissa

5.5. Veikkauspelit

Peliin voi sisältyä elementtejä, joilla voidaan toteuttaa pelin sisällä tiettyjä veikkauspelejä. Veikkauspelit ja muut pelit, joissa on mahdollisuus rahapalkintoihin on säännelty suhteellisen tiukasti arpajaislaissa, ja käytännössä pelin yhteydessä vain siihen erikseen oikeutettu taho (ei-pelioperaattori, esim. Veikkaus) voi tuottaa sisältöä veikkauspelejä varten.

Pelaaminen luotolla ei ole lähtökohtaisesti mahdollista, mutta peliin voidaan ottaa esimerkiksi ”peliraha” -ominaisuus, jolloin osa pelin kuukausimaksusta voitaisiin käyttää rahapeleihin. Tällöin veikkauspeliä voidaan käyttää esimerkiksi tekstiviestillä ja palvelun hinta veloitetaan pelirahasta/-tililtä. Pelioperaattorin on tiedotettava kyseisen veikkauspelin sisällöstä ja erillishinnoittelusta.

5.6. Vastuu palvelun sisällöstä

Pelioperaattori ei ole lähtökohtaisesti vastuussa sisällöstä, johon se ei puutu eli jos toimii vain välittäjänä. Välittäjän vastuuta yleisesti sääntelee laki tietoyhteiskunnan palvelujen tarjoamisesta (sähköisen kaupan laki). Laissa on määrittelyt tilanteille, joissa verkkopalveluntarjoajan (ISP) roolissa toimiva pelioperaattori on vapaa vastuusta mahdollisen laittoman materiaalin osalta. Sisällön tekijänoikeuksien loukkausten osalta lakiin on otettu myös niin sanottu *notice and take down* -menettely,

jonka avulla oikeuksienhaltijat voivat saada oikeudettoman materiaaliin poistettua palvelusta.

Vaikka pelioperaattori ei ensisijaisesti vastaa käyttäjien tuottamasta materiaalista esimerkiksi pelin keskustelusivuille, on yleisissä käyttöehdoissa syytä ottaa lauseke, jossa kielletään kaiken laillisen ja hyvän tavan vastaisen sekä kolmannen osapuolen immateriaalioikeuksin suojatun materiaalin/viestien lähettäminen pelioperaattorin palveluun. Pelioperaattorin itsensä tuottamasta sisällöstä tai kolmannelta osapuolelta hankitusta sisällöstä pelioperaattori vastaa normaalisti palveluntarjoajana. Pelioperaattorin on syytä huomioida sopimuksissa vastuun kanavoiminen mahdollisten loukkausväitteiden tai vahingonkorvauksen osalta.

Keskeiset lait

Suomen perustuslaki (731/199)

Henkilötietolaki (523/1999)

Sähköisen viestinnän tietosuojalaki (516/2004)

Laki tietoyhteiskunnan palvelujen tarjoamisesta (458/2002)

Kuluttajansuojalaki (38/1978)

Laki sananvapauden käyttämisestä joukkoviestinnässä (460/2003)

Laki sopimattomasta menettelystä elinkeino toiminnassa (1061/1978)

Tekijänoikeuslaki (404/1969)

Kaikki lait löytyvät ajantasaisina palvelusta www.finlex.fi