

Pelit, sananvapaus ja sääntely

Artikkeli

Riku Neuvonen
Helsingin yliopisto

Tiivistelmä

Pelien sananvapaussuoja ja pelien sääntely on ollut pelitutkimuksessa ja oikeustieteessä sivupolun katvealue. Pelit ovat vuosien saatossa aiheuttaneet useita kohuja. Tässä artikkelissa pelejä rinnastetaan sääntelyn osalta teemoiltaan ja estetiikaltaan vastaavien elokuvien ja sarjakuvien kanssa. Tarkoituksena on osoittaa pelien sananvapauden suojan ja pelien sääntelyn ominaispiirteet osana yleisempää viestinnän ja kulttuurin sääntelyä.

Avainsanat: pelien sääntely, ikärajaluokitukset, sananvapaus, pelikohu, digitaaliset pelit

Abstract

The freedom of speech protection and the regulation of games have been a blind spot in game research and jurisprudence. Over the years, games have caused a number of controversies. In this article, games are compared to films and comics with similar themes and aesthetics. The aim is to demonstrate the characteristics of the protection of games' freedom of expression and the regulation of games as part of a more general regulation of communication and culture.

Keywords: regulation of games, classification, freedom of speech, game controversies, digital games

Johdanto

Oikeuden ja oikeustieteen näkökulmasta pelit ovat olleet sivupolun sivupolku, siitä huolimatta, että peliteollisuuden taloudellinen, kulttuurinen ja yhteiskunnallinen merkitys on kasvanut erittäin suureksi. Peleillä tarkoitan tässä artikkelissa nimenomaisesti digitaalisia tietokone- ja konsolipelejä. Oikeudellisen keskustelun näkökulmasta digitaaliset pelit ovat olleet osa muiden kuvaohjelmien sääntelyä, joko poissuljetuina sääntelyn piiristä tai poikkeussääntelyn piirissä.

Keskeinen kysymys on, miltä pelit näyttävät sananvapauden ja oikeudellisen sääntelyn kannalta katsottuina. Mikä on pelien sananvapaussuoja, miksi pelejä säännellään ja miten pelejä säännellään nykyään eli kuinka pelien sääntely asettuu osaksi muiden kuvaohjelmien ja sananvapauden sääntelyä. Lähestymistapa on julkaisijan ja maahantuojan. Toisaalta kysymys on myös kuluttajan sananvapaudesta eli oikeudesta saada tietoja.

Pelejä voidaan sääntelyn ja sääntelyperusteiden osalta verrat elokuviiin tai sarjakuviin, joiden estetiikka ja teemat muistuttavat pelejä. Televisio-ohjelmat on rajattu tarkastelun ulkopuolelle, koska niiden jakelu ja sääntely poikkeavat elokuvien, sarjakuvien ja pelien jakelusta ja sääntelystä. Erona muihin kuvaohjelmiin ja sarjakuviin pelit ovat interaktiivisia eli peliä pelatessaan pelaaja voi vaikuttaa omaan kokemukseensa laajemmin kuin esimerkiksi elokuvissa tai kirjallisuudessa. Pelin tekijä määrittää sisällön ja pelimaailman rajat, mutta pelityypistä riippuen pelaaja voi vaikuttaa omaan kokemukseensa. Erityisesti rakentelupeleissä pelaaja luo suuren osan pelimaailmasta itse, avoimen maailman pelissä pelaajalla on runsaasti erilaisia vaihtoehtoja, kun taas käsikirjoitetussa seikkailupelissä tekijän näkemyksellä on suurempi merkitys. Pelin mahdolliset haittavaikutukset tai jopa laittomuudet riippuvat näin monin osin pelaajasta, ei pelkästään tekijästä.

Pelissä pelaaja on, muissa ilmaisumuodoissa käyttäjä tulkitsee.

Suomessa pelejä ei ole juurikaan tutkittu oikeustieteen näkökulmasta. Kansainvälisesti pelejä ja pelien sääntelyä tutkivaa kirjallisuutta on julkaistu myös varsin vähän. Tutkimuksesta olen laatinut aiemmin katsauksen (Neuvonen 2022). Yleisesti pelejä koskevassa oikeustieteellisessä tutkimuksessa tekijänoikeus on saanut suuren painoarvon. Esimerkiksi teos *Video Games and the Law* (Gard ja Townsend Gard 2017) käsittelee pääosin tekijänoikeutta, vähäisesti työsopimuksia ja esimerkiksi e-urheilua, mutta ei lainkaan sääntelyä. Vastaavasti Suomessa elokuvatarkastusta koskeva tutkimus on keskittynyt vain elokuviin, jolloin pelit mainitaan korkeintaan sivulauseella. Tekijänoikeuden ohella uudempiin peleihin liittyvä kysymys palkintolaatikoista (engl. loot box) arpajaisten ja kuluttajansuojan näkökulmasta on herättänyt oikeustieteellistä keskustelua (Kärki 2020, 348–372).

Aineisto ja lähestymistapa

Artikkelissa keskeisenä lähdeaineistona on oikeudellinen aineisto eli lait, lakien esityöt, sääntelyn taustamateriaalit, sääntelypolitiikan asiakirjat, oikeustapaukset ja pelien sääntelyä koskevat tieteelliset julkaisut. Aineistoja lähestytään tutkimuskysymysten näkökulmasta, eli mitä aineisto kertoo peleistä ja pelien sääntelystä. Artikkelin aineisto muodostuu näin ollen normiaineiston eli lainsäädännön ja kansainvälisten sopimuksen lisäksi lainsäädännön esitöistä ja pelien sääntelyä koskevasta kirjallisuudesta. Hallituksen esityksissä ja niitä mahdollisesti edeltävissä aineistossa voidaan käyttää argumentaation tukena erilaisia tutkimuksia ja perusteita. Samoin lain ja muun normiston vaikutuksen sekä merkityksen arvioinnissa oikeustieteessä on tapana käyttää muiden tieteenalojen tutkimuksia argumentaation tukena. Tämä ei tee

tutkimuksesta empiiristä tai muutoin varsinaisesti monitie-
teistä, vaan kysymys on normiston käsitteiden analysoinnis-
ta, systematisoinnista ja merkityssisältöjen antamisesta. Lain-
säättäjä on perustellut sääntelyn tarpeen ja valitun sääntelyn
tavan lakien esitöissä. Tätä perustelua voidaan arvioida kriit-
tisesti erilaisten argumenttien perusteella, joista osa voi pe-
rustua muuhunkin kuin oikeudelliseen arviointiin.

Oikeustiede on normatiivinen tieteenala, jossa tiedonlähteillä
on oma hierarkiansa. Tätä kutsutaan oikeuslähdeoppiksi, jos-
sa laki on merkittävin lähde (Aarnio 1987). Lain jälkeen tu-
levat korkeimpien tuomioistuinten ratkaisut, lainsäädäntöai-
neisto, alempien tuomioistuinten ratkaisut ja lakia alemmat
normit. Oikeuslähdeopissa on sallittu käyttää niin sanottu-
ja reaalisia argumentteja, jotka voivat olla esimerkiksi pelien
arvioinnissa psykologian tutkimustuloksia pelien todellisista
vaikutuksista pelaajiin. Tämä asetelma on oikeuden sisäi-
nen ja sitä on kutsuttu tuomarin näkökulmaksi. Sisäisessä nä-
kökulmassa tulkinnan kautta annetaan oikeudellisesti kestä-
viä ratkaisusuosituksia. Oikeustieteen tutkijan täytyy tietää
oikeuslähdeoppi ja heijastaa argumentaationsa siihen, mut-
ta tutkija voi käyttää vapaasti muitakin argumentteja. Ulkoi-
sessa näkökulmassa on kyse tarkkailijan näkökulmasta, jossa
tarkastelua ei ole sidottu oikeuden tulkintasääntöihin eli dog-
meihin. Ulkoinen näkökulma vastaa esimerkiksi kysymyk-
siin perusteluista, oikeutuksesta tai tehokkuudesta, ei voi-
massaolevan oikeuden sisällöstä. Tässä artikkelissa yhdistyy
sisäinen ja ulkoinen näkökulma toisaalta kysymykseen siitä,
kuinka oikeudellisesti pelejä säännellään, ja toisaalta kysy-
mykseen siitä, millä perustein pelejä säännellään tai ei sään-
nellä. Artikkelin on enemmän keskustelunavaus ja eri näkö-
kulmia esittelevä kuin tyhjentäviä vastauksia antava. Oikeus-
tieteellistä lähestymistapaa syvennetään yleisesti pelejä kos-
kevilla havainnoilla ja huomioilla.

Oikeustieteen perusmetodi on oikeusdogmatiikka eli lainop-
pi, jolla tarkoitetaan oikeudellisen kysymyksen tulkintaa ja
systematisointia (Hirvonen 2011, 21–25). Tutkimuskysymys
liitetään osaksi vallitsevaa oikeusjärjestystä ja tulkinnan avul-
la tietämys voimassa olevan oikeuden sisällöstä kasvaa. Nor-
mien systematisointia voidaan kutsua teoreettiseksi lainopik-
si tai oikeusteoriaksi. Siinä on tarkoitus mennä pelkkää tul-
kintaa syvemmälle ja luoda historiallisia kaaria tai esimerkik-
si asettaa oikeudellinen käsite laajempaan kontekstiin (Alexy
1989, 214–220; Hirvonen 2011, 25–27). Systematisointitehtä-
vää voidaan tukea historiallisella tai muulla yhteiskunnalli-
sella analyysillä.

Oikeustieteellisessä tutkimuksessa ei ole tapana yhtä perus-
teellinen metodin ja aineiston arviointi kuin monilla muil-
la tieteenaloilla (Aarnio 2011, 12). Oikeustieteessä vallitsee
metodinen pluralismi, jossa metodeja valitaan tutkimuksen
aikana vastaamaan esiin tulleisiin kysymyksiin. Tässä suh-
teessa oikeustieteellinen lähestymistapa eroaa tieteistä, jois-
sa tutkimus tehdään valitun metodin näkökulmasta (Hirvo-
nen 2011, 9). Tässä artikkelissa on tarkoitus oikeusdogma-
tiikan avulla analysoida ja systematisoida pelien sääntelyn
normistoa Suomessa ja kansainvälisellä tasolla sekä asettaa
vertailevalla lähestymistavalla Suomen sääntely osaksi kan-
sainvälistä kontekstia. Oikeusvertailussa tätä lähestymista-
paa kutsutaan systeemivertailuksi, jossa tässä yhteydessä pe-
lien sääntely irrotetaan tutkimuksen osa-alueeksi (Husa 2013,
163–165). Erona muuhun oikeusvertailuun tarkoituksena ei
ole syvällisesti arvioida muiden kuin Suomen oikeusjärjestel-
män perusteita ja yhteiskunnallishistoriallista kontekstia.

Oikeustiede on tieteenä Kaarlo Tuorin muotoileman ajatuk-
sen mukaisesti kahden maailman kansalainen (Tuori 2000,
160–162). Oikeustiede tutkii oikeuden normatiivisuutta, mut-
ta samalla osallistuu tämän normatiivisuuden tuottamiseen

tutkimuksen ollessa yksi oikeudelliseen tulkintaan vaikuttava oikeuslähde ja oikeustieteilijöiden ollessa asiantuntijoita esimerkiksi lainvalmistelussa. Lainsäädäntö on puolestaan poliittisen valmistelun tuloksena syntynyttä normistoa, joka lain muodossa jäädyttää halutun tilanteen normiston mukaiseksi. Tällä tavoin ihmisoikeudet, kansainväliset sopimukset ja perustuslaki perusoikeuksineen ovat vahvemmin jäädytettyä sen hetken poliittista tahtoa. Sopimuksia ja lakeja voidaan muuttaa, kunhan noudatetaan (perustus)laissa määritellyjä muotoja. Perustuslakia voidaan myös muuttaa perustuslain säätämässä järjestyksessä.

Pelien oikeudellisen sääntelyn osalta kyse on siitä, että pelejä halutaan säännellä ja sääntelyvaatimuksilla on riittävää kannatusta lainsäätäjien eli kansanedustajien keskuudessa. Tämän jälkeen määritellään millä sääntelykeinoin, millä perustein ja millaisia pelejä säännellään. Tämä sääntelyperusteihin ja sääntelytapoihin perustuva analyysi pohjautuu toisaalta sääntelyteoriaan ja toisaalta oikeudellisten tekstien lähilukuun, jolla on yhteyksiä diskurssianalyysiin (Alexy 1989, 230; Niemi-Kiesiläinen, Honkatukia ja Ruuskanen 2006, 22–32). Tässä analyysissä muodostan tiettyjä sääntelyperustekeskusteluja (Neuvonen 2012, 189–229). Tarkoituksena on osoittaa ja selvittää, millaisia keskusteluja pelien sisällöistä on eri aikoina käyty ja millaisia sääntelyvaatimuksia on esitetty. Analyysi osoittaa myös sääntelyhankkeiden kaatumisen tai vaihtoehtoihin sääntelytapoihin päätyminen.

Tarkastelun pääpaino on Suomen, EU:n ja Yhdysvaltojen oikeusjärjestelmissä. Suomessa pelien sääntelyä on tutkittu vähän ja nykyään suurin osa sääntelystä on yleiseurooppalaista. Yhdysvallat on peliteollisuuden suurmaa ja siellä pelien sääntelystä on keskusteltu paljon, jolloin sen ottaminen tarkasteluun tuo esiin erilaisia näkökulmia. Iso-Britannia on historiallisesti ollut merkittävässä asemassa pelien ja sääntelyn

kehityksessä, minkä vuoksi siellä käydyt keskustelut on syytä huomioida. Näiden lisäksi erityistarkastelussa ovat merkittävimmät poikkeukset länsimaiden osalta eli Saksa ja Australia. Näissä molemmissa on muista länsimaista poikkeavaa sääntelyä ja molemmissa maissa pelejä on jopa kielletty kokonaan. Nämä maat edustavat ankarinta sääntelyä. Artikkelin keskiössä ovat Suomi ja Eurooppa suhteessa Yhdysvaltoihin. Kulttuuriin, oikeuteen ja sääntelyyn liittyvien merkittävien erojen vuoksi muu maailma, esimerkiksi Japani, on rajattu tarkastelun ulkopuolelle.

Pelien sääntelyn yhteydessä analysointi ja systematisointi oikeudellisten tekstien lähiluvun avulla tarkoittaa käsitteiden tutkimista. Sääntelyperusteena voidaan käyttää esimerkiksi haitallisuutta alaikäisille väkivaltaisen sisällön vuoksi. Tällöin oikeudellinen systematisointi ja analysointi edellyttävät, että tiedetään, mitä tarkoitetaan haitallisuudella, alaikäisyydellä, väkivallalla ja sisällöllä. Merkityssisältöjen selvittämisessä on käytävä läpi varsinaisen normin lisäksi lainsäätäjän tahto, jolla tarkoitetaan Suomessa hallituksen esitystä ja eduskunnan täysistunnon sekä valiokuntien aineistoja liittyen lakiesitykseen. Eduskunnan hyväksyttyä lakiesityksen ja tasavallan presidentin vahvistettua esityksessä esitetyn lain, siitä tulee voimaantulopäivänään oikeudellisesti sitovaa lainsäädäntöä, jonka esityöt ovat tulkintaa ohjaava oikeuslähde. Hallituksen esitykset ja niiden perusteella laaditut lait eivät kuitenkaan kata kaikkia tulkintoja ja ne voivat olla myös tarkoitushakuisesti perusteltuja. Lainsäätäminen on esimerkki pragmaattisesta diskurssista, jossa oikeudellisen kielen avulla käytetään valtaa (Chilton 2004, 30). Pelien sääntelyssä on näin sääntelytavan ja sääntelyperusteiden osalta kysymys merkitysten antamisesta vallankäyttöä varten.

Pelien sananvapaussuoja osana sananvapauden sääntelyä

Sananvapaus on vanha oikeus ja se kattaa käytännössä kaikki erilaiset ilmaisun muodot. Sananvapauden synonyyminä voidaan pitää ilmaisunvapautta (Neuvonen 2012). Suomessa sananvapaus on turvattu perustuslain (731/1999) 12 §:ssä. Suomea velvoittavat Euroopan ihmisoikeussopimus (SopS 18-19/1990), Euroopan unionin perusoikeuskirja (2012/C/326/02) ja YK:n eri ihmisoikeussopimukset (SopS 7-8/1976). Näistä kaikissa sananvapaus on turvattu oikeutena, joka on yhdenmukainen Suomen sananvapaussuojan kanssa. Erityisen sitovia ovat EU:n perusoikeuskirja ja Euroopan ihmisoikeustuomioistuimen (EIT) tulkitsema Euroopan ihmisoikeussopimus. Näiden velvoitteiden rikkomisesta Suomi voi saada konkreettisia seurauksia, kuten vahingonkorvausvelvollisuuden tai velvoitteen muuttua lainsäädäntöä. Sen sijaan YK:n ihmisoikeusjärjestelmän sopimusten rikkomista ei ole käytännössä sanktioitu kuin mainehaitalla.

Ihmisoikeussopimusten sananvapaussyökealien rakenteeseen kuuluu, että ensin turvataan oikeus ja sen jälkeen määritellään sallitut rajoitusperusteet. YK:n ihmisoikeussopimuksista sananvapauden vahvin suoja on kansalaisoikeuksia ja poliittisia oikeuksia koskevan sopimuksen 19 artikla, jossa turvataan sananvapaus laajasti, mutta määritellään myös sallitut rajoitukset. Rajoitusten tulee olla laissa säädettyjä ja välttämättömiä. Rajoitukset ovat mahdollisia muun muassa toisten oikeuksien ja moraalien suojelemiseksi.

Vastaava rajoitus sisältyy Euroopan ihmisoikeussopimuksen 10 artiklaan, jossa mainitaan niin ikään muiden oikeudet ja moraalit hyväksyttävänä sananvapauden rajoitusperusteina.¹ Pelejä koskevia ratkaisuja ei ole, mutta pelien sananva-

paussuojaa voidaan arvioida muiden ratkaisujen näkökulmasta. EU:n perusoikeuskirjan 11 artiklassa ei ole rajoitusedellytyksiä, mutta sopimuksen muissa artikloissa säädetään oikeuksien rajoittamisen perusteista. Luonteeltaan EU:n perusoikeudet ovat jäsenmaita sitovia, mutta ainoastaan silloin, kun sovelletaan EU-oikeutta. Jäsenmaissa sääntely voi perustua EU-oikeuteen, mutta EU:lla ei ole toimivaltaa kaikissa samoissa tehtävissä kuin jäsenvaltiolla. EU on luonteeltaan talousliitto, jolloin perusvapaudet eli pääomien, palveluiden, tavaroiden ja ihmisten vapaa liikkuvuus ovat keskeisessä asemassa.

Suomessa vuoden 1995 perusoikeusuudistus muutti sananvapaussäännöstä vastaamaan paremmin kansainvälisiä ihmisoikeusvelvoitteita. Aiemmin perusoikeuksia oli mahdollista rajoittaa suhteellisen helposti (Husa ja Jyränki 2021). Suhautuminen perusoikeuksiin oli mahdollistanut varsin ankaran elokuvatarkastuksen ja jopa aikuisiin kohdistuneen sensuurin vuoden 1987 videolain (697/1987) perusteella (Neuvonen 2012, 341). Uudistuksen taustalla oli Suomen liittyminen Euroopan ihmisoikeussopimukseen vuonna 1990 ja Euroo-

1. Jokaisella on sananvapaus. Tämä oikeus sisältää vapauden pitää mielipiteitä sekä vastaanottaa ja levittää tietoja ja ajatuksia alueellisista rajoista riippumatta ja viranomaisiin siihen puuttumatta. Tämä artikla ei estä valtioita tekemästä radio-, televisio- ja elokuvayhtiöitä luvanvaraisiksi.
2. Koska näiden vapauksien käyttöön liittyy velvollisuuksia ja vastuuta, se voidaan asettaa sellaisten muodollisuuksien, ehtojen, rajoitusten ja rangaistusten alaiseksi, joista on säädetty laissa ja jotka ovat välttämättömiä demokraattisessa yhteiskunnassa kansallisen turvallisuuden, alueellisen koskemattomuuden tai yleisen turvallisuuden vuoksi, epäjärjestyksen tai rikollisuuden estämiseksi, terveyden tai moraalien suojaamiseksi, muiden henkilöiden maineen tai oikeuksien turvaamiseksi, luottamuksellisten tietojen paljastumisen estämiseksi, tai tuomioistuinten arvovallan ja puolueettomuuden varmistamiseksi.

¹Euroopan ihmisoikeussopimus, 10 artikla: Sananvapaus

pan unioniin vuonna 1995. Näiden sopimusten jälkeen lainsäädännön tuli vastata perusoikeustasolta lähtien eurooppalaista oikeustilaa. Perusoikeusuudistus siirrettiin käytännössä sellaisenaan osaksi vuonna 2000 kokonaan uudistettua perustuslakia, jossa perusoikeuksien asemaa vahvistettiin entisestään.

Suomen perustuslain 12 § turvaa sananvapauden, mutta pykälä sisältää myös kuvaohjelmia koskevan niin sanotun kvalifioitun lakivarauksen (Neuvonen ja Rautiainen 2015, 228–229). Tällä tarkoitetaan, että lainsäätäjälle on annettu perusoikeusnormissa toimivalta rajoittaa lailla säätämällä lakivarauksessa määritellyissä tarkasti rajatuissa puitteissa kyseistä perusoikeutta. Sananvapauden osalta lakivaraus kuuluu “lailla voidaan säätää kuvaohjelmia koskevia lasten suojelemiseksi välttämättömiä rajoituksia”. Tämä rajoittaa sääntelykeinoksi vain eduskunnassa säädetyin lain ja rajoitus voi koskea vain kuvaohjelmia. Näiden rajoitusten tulee olla välttämättömiä ja ne voidaan säätää ainoastaan lasten suojelemiseksi. Rajoitus on siis sanamuodoltaan hyvin tiukka ja mahdollistaa vain säännöksessä mainitut rajoitukset (Neuvonen 2019, 83). Rajoitusten tarkempi toteuttamistapa arvioidaan rajoitusta koskevan lakiesityksen valmisteluvaiheessa ja eduskuntakäsittelyssä. Kvalifioitun lakivarauksen ohella on mahdollista, että sananvapautta rajoitetaan yleisten perusoikeuden rajoitusedellytysten perusteella (Viljanen 2001). Näitä edellytyksiä ei ole tässä yhteydessä tarpeen tarkastella tarkemmin, koska pelien ja kuvaohjelmien sääntelyssä on omana erityispiirteensä lakivaraus. Yleisten rajoitusedellytysten perusteella ei ole perusteltua syytä olettaa, että pelejä ja muita kuvaohjelmia voitaisiin säännellä eri tavoin kuin nykyään.

Suomessa eduskunta on keskeisin lainsäätäjä, joka pystyy riittävällä enemmistöllä muuttamaan myös perustuslakia.

Lakiesitysten perustuslain ja kansainvälisten ihmisoikeuksien mukaisuuden arvioinnista vastaa eduskunnan perustuslakivaliokunta, joka kuuntelee lausuntoja tehdessään asiantuntijoita. Jos lakiesityksessä on perusoikeusongelmia, perustuslakivaliokunta esittää muutoksia, joilla lakiesitys voidaan hyväksyä tavallisena lakina (Husa ja Jyränki 2021). Käytännössä nämä muutokset tehdään. Kuvaohjelmia ja pelejä koskevan lakivarauksen osalta Suomessa eduskunnan perustuslakivaliokunta käytännössä päättää, millainen rajoitus on välttämätön lasten suojelemiseksi. Tuomioistuimet tai viranomaiset arvioivat Suomessa hyvin harvoin perusoikeussuojan tasoa, jos sääntely perustuu lakiin. Tuomioistuinten ja viranomaisten toimivalta on entistä rajatumpi, jos asiasta on perustuslakivaliokunnan lausunto.

Perustuslakivaliokunta ei ole lausunut erityisesti peleistä. Pelejä on käsitelty osana muita kuvaohjelmia (HE 190/2010 vp, PeVL 52/2010 vp, HE 2/2000 vp, PeVL 14/2000 vp). Esimerkiksi vuoden 2000 kuvaohjelmalain käsittelyn yhteydessä perustuslakivaliokunta toteaa, että peliohjelmat tulevat sääntelyn piiriin, vaikka niitä ei tarkasteta ennakolta. Tämän jälkeen valiokunta toteaa, että perustuslain kannalta olisi taroituksenmukaista saada peliohjelmat kuvaohjelmäsääntelyn yleisten esittämisen- ja levittämisarjoitusten alaisiksi (PeVL 14/2000 vp, 2). Perustuslakivaliokunta ei siis pohdi peliohjelmien ominaispiirteitä ja mahdollisia eroja sananvapaussuojan osalta muihin kuvaohjelmiin, vaan toivoo, että yleisen kuvaohjelmäsääntelyn keinot olisivat käytössä myös pelien sääntelyssä.

Kansainvälisessä keskustelussa ihmis- ja perusoikeuksien suoja riippuu valtion tai kansainvälisen toimijan, kuten EU:n, oikeusjärjestyksestä. Artikkelin kannalta keskeiset toimijat ovat Euroopan maat ja Yhdysvallat, joka myös peliteollisuuden suurmaana on huomioitava vertailussa. Esimerkik-

si Suomessa ja EU:n perusoikeuskirjassa on erikseen turvattu taiteen vapaus, jota taas Euroopan ihmisoikeussopimus ei tunnista (Neuvonen 2019, 107–109). Tämä voi johtaa ristiriitoihin. Vertailevassa valtiosääntöoikeudessa perusoikeuksien suoja voidaan lähestyä ulkoisten tai sisäisten rajojen kautta (Gardbaum 2012). Ensiksi mainitussa sananvapaus-suoja on lähtökohtaisesti kaikilla ilmaisuilla ja sitä voidaan rajoittaa lainsäädännöllä tai tuomioistuinratkaisuilla ihmisiä perusoikeuksien kannalta hyväksyttävällä tavalla rajatuissa erityistapauksissa. Jälkimmäisessä sananvapauden suoja määritellään tapauskohtaisesti. Kumpakaan mallia ei noudateta täydellisesti, vaan suojan määrittely on aina yhdistelmä molempia. Ulkoisten rajojen suoja on tyypillistä Euroopan maissa, kun taas Yhdysvalloissa korkeimman oikeuden oli erikseen todettava, että pelit saavat sananvapauden suojan. Euroopan maissa peleillä on lähtökohtaisesti sananvapauden suoja. Yhdysvalloissa sananvapaus rajoittaa nimenomaan valtion ja osavaltioiden sääntelyä ja sananvapauden suoja on hyvin ehdoton, jopa absoluuttinen (Barendt 2005, 48–55).

Euroopan ihmisoikeussopimusta tulkitsevan Euroopan ihmisoikeustuomioistuimen (EIT) elokuvia koskeneen vuonna 1994 ratkaistun Otto-Preminger-Institut-tapauksen perusteella ihmisoikeussopimuksen jäsenvaltioilla on moraalisisissa kysymyksissä laaja harkintamarginaali. Kyseessä ollut elokuva loukkasi Itävallan viranomaisten mukaan yhden alueen katolisen väestön tunteita. EIT:n mukaan Itävalta ei loukannut sananvapautta turvaavaa 10 artiklaa kieltäessään elokuvan esittämisen, vaan asia kuului paikallisviranomaisten harkintavaltaan. EIT ei siis hyväksynyt elokuvan kieltämistä, vaan totesi tällaisten ratkaisujen olevan kansallisten viranomaisten asia. Ratkaisun perusteita ja lopputulosta on arvosteltu ankarasti erityisesti taiteellisen ilmaisun suojan näkökulmasta (Kearns 2013). Olettavasti tapaus ratkaistaisiin nykyään toi-

sin. Olennaista EIT:n tulkintakäytännössä on, että EIT on kohta kolme vuosikymmentä pitänyt moraalia ja vastaavia kysymyksiä valtion harkintamarginaaliin kuuluvina asioina. Tämä on tarkoittanut sitä, että valtiot voivat määritellä kansallisesti esimerkiksi kuvaohjelmien sääntelystä ja sääntelyperusteista. Tämä tulkinta voidaan ulottaa myös peleihin, mutta pelejä koskevan tapauksen puuttuessa kysymys on spekulatiosta.

EU:n keskiössä ovat perusvapaudet, joista yksi on tavaroiden vapaa liikkuvuus. Ratkaisussa *Dynamic Medien* EU:n tuomioistuin totesi, että Saksan kuvaohjelmien sääntely oli sallittu poikkeus tavaroiden vapaan liikkuvuuden periaatteesta. Kyseessä olleet fyysiset tallenteet sai tarkastaa Saksassa ennen levittämistä (Hoikka 2009). EU-oikeuden osalta tätä voidaan pitää linjana myös pelien tapauksessa. Saksassa tuomion jälkeen sääntely on lieventynyt, mutta poikkeaa edelleen muusta Euroopasta. Pelien digitaalinen jakelu on poistanut maantieteellisiä esteitä. EU on pohjimmiltaan talousliitto, jossa vapaan liikkuvuuden perusvapaudet ovat keskeisessä asemassa, ja olivat pelit tavaroita tai palveluita, niin tarkastus ja erilaiset ikäraajat voivat johtaa uusiin oikeustapauksiin. Nykyisellä yleiseurooppalaisella Pan-European Game Information (PEGI) -järjestelmällä on EU:n komission ja parlamentin tuki (Neuvonen 2022, 130–131), joka vaikuttaa jatkossa arviointiin mahdollisten uusien oikeustapausten yhteydessä. Selvää on, että pelit kuuluvat niin Euroopan ihmisoikeussopimuksessa kuin EU:n perusoikeuskirjassa turvatun sananvapauden piiriin, mutta pelien sääntelylle on olemassa hyväksyttäviä perusteita.

Suomessa pelien sääntelyn kannalta keskeisiksi säädöksiksi voidaan nostaa esimerkiksi rikoslain 17 luvun 17 §:n väkivaltakuvauksen levittäminen tai 17:8 sukupuolisiveellisyyttä loukkaavan kuvan levittäminen ja sen 17:18a pykälässä

määritelty törkeä tekemuoto. Käytännössä väkivaltakuvaus tarkoittaa ihmiseen tai eläimeen kohdistuvaa oikeaa väkivaltaa, joka pelissä voisi olla esimerkiksi videopätkä. Sukupuolisiveellisyttä loukkaavana pidetään erityisesti lapsipornoa, eläinpornoa ja väkivaltapornoa, joiden on edellytetty olevan totuudenmukaisia tai totuus pohjaisia (Neuvonen 2019, 278–282). Pelien kohdalla tämä asettaa kynnyksen rikosprosessille, saati mahdollisille rikosoikeudellisille seurauksille. Tulevaisuudessa näiden kriminalisointien kohdalla VR- peliympäristöt voivat muuttaa tulkintaa, koska niissä ympäristö ja kokemus ovat päätelaitteella tapahtuvaa pelaamista todentuntuisempia. Sen sijaan 17:19 kriminalisoima lapsipornon hallussapito voi kattaa myös digitaalisesti luodut kuvat, jolloin tällaista aineistoa sisältävän pelin tai siitä otetun kuva-kaappauksen hallussapito voi johtaa rikosoikeudellisiin seurauksiin (Neuvonen 2019, 282–283). EIT:n käytännössä ja EU-oikeudessa tällaiset sisällöt ja myös esimerkiksi äärimmäinen vihapuhe voivat kuulua oikeuksien väärinkäytön alaan. Tällä tarkoitetaan, että ihmis- ja perusoikeuksia ei saa käyttää muiden ihmis- ja perusoikeuksien tyhjäksi tekemiseen (de Morree 2016). Sananvapauden väärinkäytössä ilmaisulta poistuu suoja kokonaan (Neuvonen 2019, 61). Suomessa vastaavaa oppia ei ole.

Pelit ovat uusi ilmaisumuoto, jonka sananvapaussuoja ja sääntely ovat kehittyneet vuosien varrella. Sananvapauden historiallinen kehitys liittyy vahvasti painettuun viestintään, jonka vuoksi painetun viestinnän sääntely eroaa merkittävästi myöhemmin kehittyneestä sähköisesti viestinnästä (Neuvonen 2012, 142–143). Radiota ja myöhemmin televisiota säännellään teknisesti hyvin tarkasti. Sähköisen viestinnän lupaehdot rajoittavat myös sisältöjä. Tällaisia sisältöä koskevia säännöksiä ovat Suomessa esimerkiksi kotimaisten ja eurooppalaisten sisältöjen määrä ja kaupallista viestintää eli mainontaa koskevat erityismääräykset. Aiemmin esimerkik-

si 1960-luvun lopulla ohjelmien tuli olla arvokkaita, asiallisia, puolueettomia ja sopivaa ajanvietettä (Neuvonen 2018, 275). Samoin valtiot ovat yleisradiotoiminnan kautta ottaneet myös omistajan roolin sähköisessä viestinnässä, siinä missä valtion omistamia sanomalehtiä ei juurikaan ole. Elokuvat olivat pitkään yleisten tapahtumien ja hiljalleen kehittyvän itesesäntelyn piirissä. Suomessa perustuslakivaliokunta totesi elokuville kuuluvan sananvapauden 1920-luvulla, mutta silti itesesäntely ja toisen maailmansodan jälkeen sensuurin mahdollistava sääntely onnistuivat (PeVL 14/1921 vp). Yhdysvalloissa itesesäntely oli pitkään erityisen ankaraa. Ylipäätään elokuvien tarkastaminen on tunnetuimpia sensuurin muotoja pitkälle 1900-luvun lopulle.

Yhdysvalloissa merkittävin tapaus pelien sääntelyssä on korkeimman oikeuden ratkaisu Brown vastaan Entertainment Merchants Association vuodelta 2011, jossa oli kyse osavaltion oikeudesta rajoittaa väkivaltaisten pelien myymistä (Wuller 2013). Ratkaisun mukaan kirjojen, näytelmien ja elokuvien tavoin pelit ovat osa yhteiskunnallisten aiheiden ja ideoiden viestintää, joten peleille kuuluu sananvapausuoja. Oikeuden mukaan näyttö pelien väkivaltaisuutta aiheuttavasta vaikutuksesta alaikäisten keskuudessa ei ole niin selvä, että sananvapautta voidaan rajoittaa. Oikeuden mukaan pelialan Entertainment Software Rating Board (ESRB)-itisesäntelyjärjestelmä tuottaa vanhemmille riittävästi edellytyksiä valvoa lasten pelaamista. Kysymyksessä on ensimmäinen ja toistaiseksi ainoa Yhdysvaltojen korkeimman oikeuden pelejä koskeva ratkaisu, mutta aiempia ratkaisuja on alemmista oikeusasteista (Cross 2006). Niissä on pääsääntöisesti katsottu kaikki viranomaisliitännäiset sääntelymallit sananvapauden vastaisiksi (Lipson ja Brain 2009). Tämän vuoksi korkeimman oikeuden ratkaisu on merkittävä todetessaan peleillä olevan sananvapauden suojan ja toisekseen antaessaan hyväksynnän itesesäntelylle.

Pelien sananvapauden rajoitusperusteet

Sääntelyn kannalta on olennaista kysymys siitä, millä perusteilla ja millä tavoin pelejä voidaan säännellä. Kansainväliset ihmisoikeussopimukset ja Suomen perustuslaki mahdollistavat sääntelyn erityisesti lasten suojelemiseksi. Sääntelyä oikeuttavia argumentteja ja perusteluja kutsun sääntelyperusteiksi (Neuvonen 2012, 189–229). Niissä ei ole kyse oikeudellisista määritelmistä, vaan poliittisista valinnoista, joille on saatu hyväksyntä. Käytettyyn rajoitusperusteeseen vaikuttavat valitun ilmaisumuodon ominaispiirteet, kuten yleiset teemat ja estetiikka. Rajoitusperusteissa on kyse samansuuntaisista perusteluista, jotka on tässä analyysissä yhdistetty osaksi tiettyä rajoitusperustetta. Esimerkiksi huoli pelien väkivallasta kuuluu suojeluperusteisiin, joiden tarkoituksena on suojella väkivaltaisilta sisällöiltä. Suojelun kohde on usein lapsi.

Sananvapauden sääntelyperusteita ovat moraaliset, siveelliset (eli pornografia), uskonnolliset, poliittiset ja suojeluperusteet. Näistä monet ovat nykypäivänä antaneet tilaa tutkimustietoon perustuville perusteille. Kuvaohjelmien ikäraajat perustuvat nykyään mediakasvatuksen ja psykologian tutkimustukoksiin (Neuvonen 2012, 229). Pelien estetiikka rinnastuu jossain määrin sarkakuviin. Molemmissa ilmiöissä on graafinen ja molemmille on leimallista liioittelemisen esimerkiksi väkivallan suhteen ja esimerkiksi rikollisuuden kuvailu. Molempia on myös useasti pidetty vain lapsille suunnattuna sisältönä. Tämä myös näkyy tietynlaisissa stereotyyppinä, kuten lihaksikkaina sankareina ja vähäpukeisina naisina. Näitä elementtejä on nähty myös elokuvissa, vaikka niin elokuviin, sarjakuviin ja peleihin kuuluu paljon muunlaisiakin sisältöjä ja estetiikkaa.

Sarjakuvien ja elokuvien sääntelyssä Yhdysvalloissa on ollut käytössä itsesääntely. Pelien sääntelyssä olisi voitu soveltaa samoja periaatteita kuin Yhdysvaltojen elokuva-alan Pro-

duction Coden eli Hays-säännösten ja sarjakuva-alan Comics Coden yhteydessä. Niissä molemmissa rikollisuutta ei saanut ylistää, poliitikkoja ja poliisia sai esittää roistoina vain poikkeustapauksissa ja muutoinkin aiheita säänneltiin varsin tarkasti (Miller 1994; Nygård 2017; Nyberg 1998). Hays-säännöstö kumoutui elokuvien saadessa täyden sananvapaussuojan Yhdysvaltojen korkeimman oikeuden ratkaisussa Burstyn vastaan Wilson vuodelta 1952 (Barendt 2005, 133; Nygård 2017). Comics Code puolestaan käytännössä lakkasi olemasta 2010-luvun alussa, kun kustantaja yksi toisensa jälkeen hylkäsi sen ja lopulta sen tunnuksen oikeudet osti sarjakuvien sananvapautta puolustava järjestö.

Sääntelyperusteilla on usein liittymää yhteiskunnallisiin huolenaiheisiin ja keskusteluihin. Suomessa vastaavasti näytelmien ja elokuvien osalta on huolestuttu käytännössä kaikista eri sääntelyperusteisiin liittyvistä aiheista (Nenonen 1999; Neuvonen 2018; Sedergren 2006). Elokuvissa vietetyn ajan pelättiin sata vuotta sitten olevan pois lasten koulutyöstä ja liikunnasta (KM 1920:12). Sarjakuvien suhteen on esitetty moraalisia näkemyksiä rikollisuuden ihannoinnista, väkivallasta ja yleinen huoli lasten kehityksestä (Kauranen 2008). Samoja huolia on esitetty myös pelien yhteydessä. Suomessa sarjakuvat ovat aiheuttaneet yhteiskunnallista keskustelua, mutta sarjakuvia ei silti ole irrotettu muun painoviestinnän sääntelystä tai sananvapaussuojaa pohdittu uudelleen (Nygård 2017). Sarjakuville kuuluu sama sananvapaus kuin muillekin ilmaisumuodoille. Estetiikan ja teemojen samankaltaisuudesta huolimatta pelit erottaa sarjakuvista interaktiivisuus.

Sääntelyperusteiden kannalta on mielenkiintoista, että *Raid Over Moscow* -peli aiheutti Suomessa ulkopoliittisen kohun vuonna 1984. Tero Pasanen (2011) on käsitellyt tapausta seikkaperäisesti aiemmassa *Pelitutkimuksen vuosikirjassa*. Sananvapauden kannalta olennaista on, että nimenomaisen sää-

döksen puuttuessa Suomen viranomaiset kieltäytyivät puutumasta pelin jakeluun. Päätöstä helpotti se, että Neuvostoliiton heikentyminen oli alkanut ja Suomessa haluttiin välttää merkkejä niin sanotun suomettumisen vahvistumisesta. Pelin arvostelleelle *Mikrobitti*-lehdelle ja lehden toimittajalle vaadittiin myös syytettä maanpetoksesta, koska arvostelu heikensi Suomen suhteita toiseen valtioon. Syyte olisi vaatinut presidentin määräyksen, joka olisi ollut tuhoisaa Suomikuvulle maailmalla (Neuvonen 2018, 262, 302). Aiemmin elokuvia oli kielletty ulkopoliittisin perustein, vaikka kiellolle ei aina löytynyt oikeudellisia perusteita. Vielä vuonna 1986 elokuvatarkastuksessa kiellettiin Neuvostoliiton pyynnöstä Renny Harlinin elokuva *Jäätävä polte*. Elokuva kuitenkin leikattiin ja korkein hallinto-oikeus hyväksyi elokuvan julkaisun leikattuna (Neuvonen 2018, 302).

Väkivaltaisten elokuvien aiheuttama yhteiskunnallinen huoli johti Suomessa vuoden 1987 videolakiin. Laissa myös käsitettiin ensimmäisiä kertoja kuvaohjelma. Videolain merkittävin vaikutus oli siinä omaksuttu aikuissensuuri. Aiemmin Suomessa oli vuonna 1983 säädetty rangaistavaksi levittää raaistavaa väkivaltaa sisältäviä ohjelmia. Sen sijaan videokasettien kohdalla eduskunnan toisen lakivaliokunnan käsittelyssä lakiin lisättiin kohta, jonka perusteella oli kiellettyä levittää fyysisenä tallenteena K18-merkinnän saanutta elokuvaa (Neuvonen 2012, 341). Näin tallenteiden tarkastus erkaantui elokuvateatterielokuvien tarkastuksesta. Pelit jaettiin tuohon aikaan fyysisinä tallenteina, joten nekin olisi voitu ottaa valvonnan piiriin. Sen sijaan pelit nimenomaisesti vapautettiin videolaissa muita kuvaohjelmia koskeneesta sääntelystä, vaikka kansainvälisesti ja Suomessa oli herännyt laaja keskustelua pelien vaikutuksesta erityisesti lapsiin. Sittemmin vuoden 2000 kuvaohjelmalaissa pelit olivat vapautettuja tarkastuksesta, mutta niihin tuli merkitä ikäraajat. Nämä ikäraajat samoin kuin vuoden 2011 kuvaohjelmalain luo-

kittelu kattavat kaikki kuvaohjelmat, joten niiden yhteydessä sääntelyperuste on suojelullinen ja perusteena pitäisi olla tutkimus (Neuvonen 2012, 226–229). Käytännössä Suomessa on siirrytty pelien osalta hyväksymään eurooppalaisen PEGI-järjestelmän luokitukset. Poikkeuksena ovat olleet esimerkiksi Suomessa suosittu *NHL*-sarjan (EA Sports 1991–) pelit, joiden ikärajoja on muutettu, koska Suomessa jääkiekon taklauksia ja tappeluita ymmärretään eri tavoin kuin muissa Euroopan maissa.

Millaiset pelit ovat aiheuttaneet yhteiskunnallista keskustelua?

Peleihin liittyvä yhteiskunnallinen huoli ja sääntelytoiveet ovat liittyneet pääasiassa väkivaltaan, jossain määrin seksuaaliseen sisältöön ja entistä enemmän esimerkiksi rasismiin. Pelit eivät suinkaan olleet tässä erityisen viattomia, vaan muiden viihteen ja kulttuurin muotojen tavoin koettelivat rajoja. Tässä yhteydessä kohua herättäneitä pelejä tarkastellaan osana aikansa viihdekulttuuria ja tarkoituksena on korostaa niitä syitä, jotka nostivat nämä pelit erityisen huomion kohteiksi eri maissa (Karlsen 2015). Esimerkit on valittu sen perusteella, että ne ovat synnyttäneet laajoja keskusteluja ja peli on kielletty jossain maassa. Valitut pelit edustavat myös eri sääntelyperusteisiin palautuvaa keskustelua. Pelejä käsitellään teemoittain aikajärjestyksessä eri maissa.

Alkuaikojen peleissä pelaajan ja peliä seuranneen saama vaikutelma on nykykatsannosta erikoinen johtuen grafiikan rajoittuneisuudesta. Tästä huolimatta *Death Racen* (Exidy 1976) epämääräiset hahmot riittivät aiheuttamaan huolta (Kocurek 2012). Nämä gremliniksi kutsutut hahmot olivat muutaman pikselin kokoisia valkoisia hahmoja mustalla taustalla. Pelissä oli tarkoitus ajaa näiden gremlinien yli. Pelin pohjana oli elokuva *Death Race 2000*, mutta pelin toteutuksesta ja fanta-

siaelementeistä johtuen huoli vaatii mielikuvitusta. Olennaista kohussa oli, että pelissä nimenomaan pelaaja eikä vain seurattava hahmo ajoivat autolla gremlinien ylitse.

Sen sijaan nykymittapuulla *Custer's Revenge* (Mystique 1982) on selkeämpi tapaus. Siinä väistellään intiaanien nuolia ja palkkiona pelaajan ohjaama pelihahmo pääsee harrastamaan seksiä, monien mielestä raiskaamaan, kaktukseen sidotun intiaaninaisen (Kenyota 2008, 788). Kohun syytä ei ole syytä kovin pitkään pohtia. Peli liittyy olennaisesti myös yhdysvaltalaisen feministien aloittamaan keskusteluun pornografian vaikutuksista ja haitoista (Neuvonen 2012, 207–208; Pasanen 2014, 11).

Ensimmäinen *Barbarian*-peli kuvasti (Palace Software 1987) aikaansa populaarikulttuuri-ilmastoa. Pelin mainoksissa esiintyi vähäpukeinen Maria Whittaker ja barbaarina Michael van Wijk, joka oli pukeutunut vain lannevaatteeseen. Pelillä ei ole mitään tekemistä esimerkiksi *Conan*-elokuvan kanssa, mutta estetiikka oli hyvin samanlaista kuin elokuvissa ja sarjakuvissa. Itse pelissä barbaari saattoi lyödä vastustajansa pään irti ja väkivaltakuvasto oli erittäin selkeää. Näistä syistä pelin myynti alle 18-vuotiaille kiellettiin Saksassa.

Pelien ulkoasu kehittyi digitalisoidun grafiikan myötä, jolloin hahmot näyttivät entistä realistisemmilta. Peleissä saatettiin käyttää myös videoita, joilla esiintyivät näyttelijät. Erityisesti taistelupelin lopetusliikkeet ovat hyvin verisesti kuvattuja. Hyvin pitkälti ulkoasun kohentumisen vuoksi esimerkiksi *Mortal Kombat* -sarjan (Midway Games 1992–2009, Warner Bros 2009–) ensimmäiset osat olivat veristen lopetusliikkeiden vuoksi yhtenä syynä Yhdysvaltojen senaatin kuulemiseen peleistä.

Seksuaalinen sisältö on ollut usein pelejä koskevan keskustelun aiheena. *Leisure Suit Larry*-pelisarja (Sierra On-Line 1987–) on ollut lähimpänä valtavirran eroottista peliä, mutta sen osia

on kielletty vain Australiassa. Muutoin sarja on herättänyt keskustelua seksuaalisen sisällön ja naisten esineellistämisen vuoksi. *Grand Theft Auto: San Andreas* -pelin (Rockstar North 2004) modiin liittyvä kohu on yksi esimerkki keskustelusta. *Hot Coffee* -nimisessä modissa pelihahmo saattoi harrastaa pelaajan ohjaamana seksiä tyttöystävänsä kanssa. Normaalisti modit ovat pelaajien ja harrastajien tekemiä lisäyksiä peliin. Tässä tapauksessa seksipeli oli osa varsinaista pelikoodia eli pelintekijöiden tarkoituksella peliin lisäämää sisältöä. *Grand Theft Auto* -sarjassa (GTA) on myös esiintynyt prostituutiota, joka on herättänyt oman keskustelunsa.

Toinen kysymys ovat olleet niin sanotut raiskaussimulaatiot, kuten Japanin markkinoilla julkaistu *RapeLay* (Illusion Soft 2006), jossa olennainen osa pelistä koostuu raiskaamisesta. Vastaavia pelejä on Japanin markkinoilla muitakin, mutta tässä tapauksessa seksuaalinen väkivalta on erittäin huomiota herättävää (deWinter 2016). Yleisesti peleissä seksuaalinen sisältö on joko huonosti kuvattua ja perustuu GTA-sarjan prostituoitujen ja stripparien tapaan tietyille stereotyyppioille. Kysymys on näissä tapauksissa ollut siitä, että peleissä ylipäätään esitetään seksiä. Merkittävin poikkeus ovat *Custer's Revenge* ja *RapeLay*n kaltaiset pelit, joissa raiskaus seksuaalisen väkivallan muotona on keskeisessä asemassa. Seksuaalisuuteen perustuvissa sääntelyvaatimuksissa onkin perusteltua erottaa seksin ja alastomuuden esittäminen peleissä suoranaisesta seksuaalisesta väkivallasta.

Kahtena erityistapauksena kohuista ovat Saksa ja Australia. Saksassa paikallinen lainsäädäntö on johtanut kansallissosialistisia tunnuksia sisältävien pelien kieltämiseen ja ikärajan laskun vuoksi esimerkiksi veren esittämiseen sinisenä. Natistunnukset ovat kiellettyjä Saksan rikoslaisissa, joten tunnetuimmista esimerkeistä *Wolfenstein 3D* -pelin (id Software 1992) kieltäminen oli selkeää. Sittemmin sääntelyä on Sak-

sassa kevennetty ja poikkeustapauksissa symbolit voisivat olla sallittuja niin sanotun sosiaalisen poikkeuksen perusteella (Safferling ja Liesching 2003). Julkaisijat kuitenkin usein kohtuun välttääkseen julkaisevat pelejä Saksassa siten, että näitä symboleita on muutettu ja veriset kohtaukset on toteutettu eri tavalla kuin muissa maissa.

Yhtenä esimerkkinä keskustelujen teemoista on syytä nostaa esiin peliyhtiö Rockstarin ja Australian väliset kiistat. Tältä osin perustan käsitykseni Mark Finnin (2016) artikkeliin. Australiassa on ollut ja on länsimaaksi voimakas sensuuritendenssi myös elokuvien suhteen. Pelejä Australia on Saksan ohella kieltänyt useita. Yksi syy kieltöihin on sääntelyn lähdekohta peleistä lapsille suunnattuina tuotteina, jolloin niille ei ole voinut antaa K18-merkintää, vaan kieltäminen on ollut ainoa vaihtoehto. Ensimmäinen näytös Australian ja Rockstarin välillä oli *Grand Theft Auto III* (DMA Design 2001), joka julkaistiin ensin 15-ikärajalla ja kohujen myötä kiellettiin kokonaan. Pelin julkaisija Take-2 kieltäytyi uudelleenluokittelusta, joten levitysrajoitus jäi voimaan. Seuraava kielletty peli oli *Manhunt* (Rockstar North 2003), jossa keskiössä oli tappaminen, ja peli kiellettiin myös esimerkiksi Uudessa-Seelannissa. Australiassa peli oli julkaisijan 15 vuoden ikärajalta myynnissä lähes vuoden, ennen kuin se kiellettiin. Vuosien saatossa ainoa julkaisijan ilman muutoksia hyväksytty peli oli *Bully* (Rockstar Vancouver 2006). *GTA: San Andreasin* modikohu johti pelin muuttamiseen Australiassa. *GTA IV*-pelissä Rockstar muutti Australian julkaisua varten kaiken seksuaalisen sisällön vähemmän ilmeiseksi. Viimeksi mainitussa on useita Australia-viittauksia, joista yksikään ei ole kovin mairitteleva. *GTA V* (Rockstar 2013) oli ensimmäinen sarjan peli, jota on saanut myydä Australiassa aikuisille ilman tarkastusviranomaisten puuttumista.

Erilaisten huolien suhteen pelien interaktiivisuutta on pidetty muista viihde- ja kulttuurituotteista erottavana tekijänä. Tältä osin suoraa syytä ja seurausta peliväkivallan ja oikean väkivallan välillä ei ole vahvistettu (Kutner ja Olsen 2008; Salokoski 2005). Brown-ratkaisussa Yhdysvaltain korkein oikeus myös korostaa, että tutkimukset osoittavat korrelaation, mutta eivät syyseuraussuhdetta eli kausaliteettia. Syyseuraussuhde pelien ja tekojen välillä on seurausta tutkimusten metodisista ongelmista (Ferguson 2016, 208–210). Näitä ongelmia korosti väkivaltaisten pelien nostaminen esiin esimerkiksi Columbinen kouluampumisen yhteydessä vuonna 1999. Tällöin ampujien väitettiin saaneen vaikutteita ja jopa oppineen tappamaan pelaamalla. Sama teema toistui Sandy Hookin kouluampumisen yhteydessä vuonna 2012, jolloin ampuja leimattiin väkivaltaisten pelien suurkuluttajaksi. Tällä kertaa keskustelu jäi vähäisemmäksi, koska syyseuraussuhdetta etenkin Columbinen jälkeen korostaneet tutkimukset oli osoitettu virheellisiksi ja ylipäätään pelikeskustelu oli monipuolistunut (Pasanen 2014, 9–10).

Monien pelien kohdalla väkivalta ja seksuaalinen sisältö ovat olleet markkinointikeinoja. Keskeinen kysymys on myös se, että käsitteet väkivalta ja seksuaalinen sisältö ovat yhteiskunta- ja kulttuuririippuvaisia. Peleissä väkivallan määrittely riippuu määrittelijästä (Schott ja Mäyrä 2016). Sen sijaan muihin viihteen muotoihin ja niissä käytettyihin sääntelyperusteisiin nähden pelien yhteydessä ei ole nähty merkittäviä uskonnollisia tai poliittisia kohtia. Uskonnolliset tahot ovat toki vaatineet pelien kieltämistä, mutta suoranaista uskonnollista sisältöä on hyvin harvassa pelissä. Poliittisen sisällön osalta symbolikielto tai Suomen *Raid Over Moscow* -kohu ovat poikkeuksia. Kohujen vaimentuminen kertoo paitsi ajan muutoksesta niin myös siitä, että sääntely ja yhteiskunnallinen keskustelu ohjaavat pelien sisältöä samalla tavalla kuin muu kulttuurin sääntely muita sisältöjä. Jos ei erikseen

haluta aiheuttaa kohua tai vedota vain aikuisiin, niin sisältöä pitää muokata halutun sääntelyn hyväksymään suuntaan.

Kuinka pelejä säännellään

Pelit olivat pitkään muita viihteen ja kulttuurin muotoja koskevan sääntelyn ulkopuolella. Yhtenä syynä oli pelaamisen marginaalisuus. Vielä 1980-luvulla pelaaminen oli loppujen lopuksi harvojen harrastus, pelejä pidettiin vain lasten harrastuksena ja ensimmäistä pelikonsolubuumia seurannut romahdus piti peliteollisuuden suhteellisen pienenä toimijana. Pelaamisen kasvu ja uudet pelikonsolit muuttivat tilannetta siten, että pelejä koskevat huolet saivat laajempaa kaukupohjaa. Ajatus täysi-ikäisistä pelaajista on lyönyt läpi 2000-luvulla, jolloin pelejä on myös säännelty samoin kuin elokuvia.

Sääntelyssä voidaan erottaa kolme erilaista sääntelytyyppiä. Ensimmäinen on perinteinen valtiollinen sääntely, jossa lakien ja muiden normien puitteissa viranomainen tai muu määritelty sääntelijä hoitaa tehtävänsä. Valtiollisen tai vastaavan tahon, kuten EU:n, sääntelyn lähes täysi vastakohta on itsesääntely. Tästä paras esimerkki on Suomessa Julkisen sanan neuvosto, joka on median itsensä itselleen luoma sääntelyelin, eikä valtiollisella sääntelyllä ole Suomessa minikäänlaista roolia. Erityisesti EU:n piirissä on kehittynyt 2000-luvun aikana yhteissääntelyä, jossa julkinen valta ja ala yhdessä luovat sääntelyn puitteet. Pelien sääntelyn yhteydessä on olennaista erotella nimenomaisesti julkisen vallan sääntely ja itsesääntely.

Ensimmäiset sääntelytoiveet esitettiin 1980-luvulla, mutta ne saivat enemmän kannatusta vasta 1990-luvulla. Ensimmäisiä askelia suhtautumisessa olivat Yhdysvaltojen kongressin järjestämät peleihin liittyvät kuulemiset vuosina 1993–1994 (Ruggill ja McAllister 2016, 73–74). Taustalla oli edellisten

vuosien julkaisujen aiheuttama huoli pelien vaikutuksista lapsiin. Erityisesti esille nostettiin sellaiset pelit kuin *Night Trap* (Digital Pictures 1992) ja *Mortal Kombat*, myöhemmin myös kuulemisten jälkeen julkaisu *Doom* (id Software 1993). Kuulemisia johtivat senaattorit Joseph Lieberman ja Herb Kohl. Käytännössä kuulemisten yhteydessä pelialalle annettiin vaihtoehtoksi järjestää itse mekanismit, joilla lapsia voidaan suojella haitallisilta sisällöiltä tai senaattorit aloittavat lainsäädäntötoimet. Kuulemisten aikaan Yhdysvaltojen korkein oikeus ei ollut vielä käsitellyt pelien sananvapaussuojaa. Yhtenä reaktiona vaatimukseen konsoli- ja pelivalmistaja Sega perusti luokitteluorganisaation Videogames Rating Council, jonka toiminta jäi lyhytaikaiseksi, eikä se ehtinyt koskettaa kuin Segan omia pelejä. Vastaavasti konsoliyritys Nintendo asetti pelistudioille merkittäviä sisältörajoituksia ehtona pelien julkaisulle Nintendon laitteille.

Kongressille tarjottiin sääntelyvaihtoehtoiksi International Digital Software Associationin luokittelumallia ja Computer Game Ratings Working Groupin mallia, jossa sääntelijällä oli mahdollisuus määrätä sakkoja ja vetää pelejä pois markkinoilta uudelleenluokittelua varten (Ruggill ja McAllister 2016). Senaattorit päätyivät puoltamaan ensin mainittua mallia, josta kehittyi sittemmin Entertainment Software Rating Board (ESRB). Järjestelmä on käytössä myös Kanadassa ja Meksikossa. ESRB on itsesääntelyjärjestelmä, jolloin valtion toimia rajoittava yhdysvaltalainen sananvapausoppi ei muodosta estettä sääntelylle nykytulkinnan perusteella (Caron ja Cohen 2013). Luokittelujärjestelmän esikuvana oli MPAA/MPA:n (Motion Picture Association) osan CARAn (Classification and Rating Administration) ylläpitämä elokuvien luokittelujärjestelmä. Tämä järjestelmä oli korvannut ankaramman Hays-järjestelmän, jonka oli käytännössä todettu rikkovan sananvapautta Burstyn-ratkaisussa. Vastaavia itsesääntelyelimiä ovat RIAA:n (Recording Industry Associa-

tion of America) musiikkia koskeva järjestelmä ja televisio-ohjelmien TV Parental Guidelines.

ESRB toimii julkaisijoiden täyttämien lomakkeiden ja mahdollisten pelivideoiden pohjalta, mutta fyysisesti jaettavat pelit voidaan ottaa testipelattaviksi. Nykyään ESRB voi väärin tietojen antamisen tapauksessa määrätä uudelleenluokittelun, takaisinkutsun ja antaa sakkoja. ESRB on myös perustanut ilmaisen digitaalisen luokittelun palvelun auttamaan pienjulkaisijoiden pelien luokittelua. *GTA*-pelin *Hot coffee* -modin aiheuttaman kohun seurauksena sääntelyä muutettiin niin, että luokiteltavan pelin kaikki sisältö tulee olla arvioinnin piirissä, jolloin myös pelaajille näkymättömät sisällöt voivat vaikuttaa arviointiin (Ruggil ja McAllister 2016). Osin tämän kohun johdosta vaatimukset pelien sääntelyn virallistamisesta ja koventamisesta saivat suosiota Yhdysvaltojen senaatissa, mutta Hillary Clintonin edistämä Family Protection Act ei edennyt senaatissa laiksi saakka. Sen sijaan Kaliforniasa säädettiin vastaava laki, joka kielsi sakan uhalla vain aikuisille luokiteltujen pelien myymisen alaikäisille ja edellytti selkeitä merkintöjä (Cross 2006). Tämän lain Yhdysvaltojen korkein oikeus totesi loukkaavan sananvapautta tapauksessa Brown vastaan Entertainment Merchants Association.

Britanniassa elokuvien laintasainen sääntely oli alkanut hyvin varhain. Vuoden 1909 Cinematograph Act antoi paikallisviranomaisille turvallisuuden eli varhaisten filmien palovaaran vuoksi laajan toimivallan päättää elokuvaesityksistä. Varsinainen elokuvatarkastamo British Board of Film Censors perustettiin vuonna 1912. Elokuvien järjestelmä oli ankarimmillaan 1970-luvulla ja 1980-luvulla, kun peliteollisuus alkoi kehittyä. Britanniassa oli Yhdysvaltojen ohella merkittävä rooli varhaisten tietokoneiden ja pelien kehityksessä. Merkittävin debatti peleistä Britannian parlamentissa oli vuonna 1981, kun parlamentaarikko George Foulkes esitti aloitteen

Space Invadersin (Taito 1978) ja muiden elektronisten pelien sääntelystä (Reynolds 2016, 117). Aloite ei edennyt.

Vuonna 1984 pelit säädettiin osaksi videosääntelyä ja näin pelejä luokitteli British Board of Film Classification (BBFC). Sääntely ei koskenut kaikkia pelejä, vaan ainoastaan niitä, jotka väkivallan, rikollisuuden esittämisen tai seksuaalisen sisällön vuoksi olivat luokittelun mahdollistavan poikkeuksen piirissä. Käytännössä vain muutama peli luokiteltiin ja suurin osa kuului poikkeuksen piiriin. Poikkeusten alaa supistettiin vuonna 2010 ja samalla Britannia liittyi PEGI-järjestelmään (Mac Síthigh 2018, 53). Britanniassa merkittävin kielletty peli on ollut *Carmageddon* (Stainless Games 1997), jossa pelaaja sai pisteitä ajamalla autolla jalankulkijoiden yli mitä mielikuvituksellisimmilla tavoilla. Peli luokiteltiin ja myynti sallittiin, kun ihmishahmot oli korvattu zombieilla ja vihreällä verellä. Saksassa ihmishahmot korvattiin liikkumat- tomilla roboteilla.

Euroopassa elokuvatarkastus ei monissa maissa kattanut pelejä vuosikymmeniin, jolloin kiellot perustuivat rikoslakiin. PEGI otettiin käyttöön vuonna 2003. Sen taustalla on pelialan järjestö Interactive Software Federation of Europe. PEGI:llä on myös vuodesta 2007 saakka ollut verkkopeleihin keskittynyt PEGIonline-järjestelmä. Perustamisen taustalla olivat pitkät neuvottelut erilaisten sidosryhmien kanssa tarvittavasta sääntelystä ja luokittelussa käytettävien ikärajojen sisällöstä (Marsden 2011, 157–162). Luokittelussa pelille määritellään ikäraja ja sisältösymboleita kuvaamaan arveluttavia sisältöjä. EU:n komissio on toistuvasti katsonut PEGI:n toiminnan edistävän ihmisoikeuksien ja erityisesti lasten turvallisen ympäristön tavoitteita (EU Komissio 2008). Luokittelujärjestelmä onkin ollut vahvasti mukana turvallisemman internetin ja medialukutaitoa edistävien hankkeiden suosituksissa. Euroopan parlamentti on päätöslauselmassaan toden-

nut, että peleistä on haittojen lisäksi myös selkeitä hyötyjä ja ne ovat osa nykyistä digitaalista toimintaympäristöä. Parlamentti kehottaa jäsenvaltioita jatkamaan ja tiivistämään yhteistyötä PEGI-järjestelmän kehittämiseksi (EU Parlamentti 2009). Parlamentin näkemyksen mukaan pelialalla tulee pyrkiä itsesääntelyyn ja näin välttämään tarvetta EU-tason lain-säädännölle.

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 maissa ei ole erityistä luokittelulain-säädäntöä. Näissäkin Euroopan maissa pelien tekijät ja pelilaitteiden tekijät käyttävät PEGI-luokitusta, jolloin siitä on tullut osa näidenkin maiden sääntelyjärjestelmää (McLoughlin 2007). Euroopan ihmisoikeusjärjestelmän taustalla oleva Euroopan neuvosto on yhteistyössä Interactive Software Federation of Europe:n luonut periaatteet ihmisoikeuksien huomioimisesta verkkopeleissä, joten voidaan sanoa, että itsesääntely on EU:n lisäksi saanut myös EN:n hyväksynnän (EN 2008).

Merkittävin poikkeus PEGI-järjestelmässä voidaan pitää Saksaa, jossa on käytössä oma Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle -järjestelmänsä (USK). Järjestelmän taustalla on vuonna 1951 säädetty ja useasti muutettu laki alaikäisten suojelemisesta, Jugendschutzgesetz (Safferling ja Liesching 2003). Ikärajajärjestelmä sääntelee ikäluokittelujen kautta sitovasti pelien myyntiä ja myös mainontaa. Järjestelmän luokitteluissa omia erityiskysymyksiään verrattuna muuhun Eurooppaan ovat olleet väkivaltakuvaukset ja Saksan rikoslaissa kielletyt natsisymbolit. 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.

Suomessa pelit oli erikseen vapautettu sääntelystä ensin siksi, että pelit eivät kuuluneet elokuvien määräytykseen ja vuoden 1987 videolaissa pelit nimenomaisesti vapautettiin sääntelystä (Neuvonen 2012, 352–353). Pelit eli vuorovaikutteiset kuvaohjelmat tulivat sääntelyn piiriin kuvaohjelmalaissa vuonna 2000. Määritelmä oli sama kuin vuoden 1987 videolaissa, jossa sitä oli käytetty sääntelyn piiristä pois sulkemiseen. Kuvaohjelmalain mukaisesti kuvaohjelmat ja myös pelit tuli luokitella, että niitä sai välittää alle 18-vuotiaille, mutta pelit oli vapautettu tarkastuksesta. Pelien tarkastusta pidettiin liian raskaana, jolloin ikärajan antoi maahantuojat. Ikäraja tuli ilmoittaa Valtion elokuvatarkastamolle, joka saattoi ottaa pelin tarkastettavaksi epäillessään maahantuojan ikärajaluokitusta. Hankalissa tapauksissa maahantuojat kysyivät neuvoa elokuvatarkastamolta.

Suomen tilanne selkiytyi, kun PEGI otettiin Suomessa käyttöön vuonna 2003. Valtion elokuvatarkastamo rekisteröi PEGI:n ikärajat ja näin ne olivat voimassa Suomessa. Ikärajoissa oli muutamia eroavaisuuksia ja Suomessa ikärajaa muutettiin esimerkiksi jääkiekkopelien osalta, ne kun sisälsivät tappeita eli väkivaltaa. Suomessa kuvaohjelmien luokittelu on perinteisesti perustunut kokonaisharkintaan, ei yksittäiseen kohtaukseen tai teemaan (Paloheimo 2003, 20–24). Kuvaohjelmalakea uudistettiin vuonna 2011 ja valtiollinen elokuvatarkastus lopetettiin. Ikärajaluokitukset vastasivat entistä enemmän PEGI:n luokituksia ja vuodesta 2012 ikärajaluokitukset ovat olleet sitovia. 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 PEGI:n kaltaisen organisaation

EU:n sisällä antamat luokitukset voidaan automaattisesti hyväksyä kuvaohjelmalain mukaisiksi.

Sääntely tarkoittaa kuvaohjelmien mahdollisten katsojien eli asiakaskunnan rajoittamista. Rajoittaminen tarkoittaa hyvin todennäköisesti kuvaohjelman tekijälle ja levittäjille vähemmän tuloja, jolloin sääntely voi ohjata tuotantoa. Tämä kehitys on nähty elokuvateollisuudessa ja sarjakuvissa. Selkein esimerkki sääntelyn ja jopa julkisen kohun uhan ohjaavasta vaikutuksesta ovat konsoliyhtiö Nintendon linjaukset säilyttää julkisuuskuva koko perheen viihteen tarjoajana. Useita Nintendon laitteille muilta alustoilta käännettyjä pelejä on muutettu alhaisemman ikärajan suuntaan.

Sääntelyn muotojen kannalta pelit ovat kulkeneet samaa latua kuin elokuvat. Ensin uusi viihteen ja kulttuurin muoto ei sovi olemassa olevaan sääntelyyn, jolloin se saa kehittyä hetken aikaa varsin vapaasti (Nenonen 2017). Pian herää huoli sisällöistä ja erityisesti lasten suojelemisesta haitallisilta sisällöiltä. Elokuviissa alkuvaikeuksien jälkeen ratkaisu oli ankara elokuväsensuuri, joka huipentui Suomessa aikuisille tarkoitettujen videoelokuvien täyskieltoon (Neuvonen 2018, 300–302; Sedergren 2006, 428–432). Suomessa elokuvasääntely alkoi itsesääntelynä ja on nykyään taas käytännössä itsesääntelyä. Nykyään esimerkiksi EU:n audiovisuaalisen median direktiivi sääntelee tarkasti elokuvien, televisiosarjojen ja vastaavien kuvaohjelmien sääntelyn puitteista. Sarjakuvissa yhdessä merkittävistä tuottajavaltioista Yhdysvalloissa itsesääntelyyn perustuva Comics Code muokkasi vuosikymmeniä koko ilmaisumuodon perusteita. Pelit sen sijaan olivat aluksi sääntelykehikon ulkopuolella. Peliteollisuuden ja -kulttuurin merkityksen kasvaessa pelien sääntelyssä otettiin käytännössä käyttöön heti itsesääntely. Tätä on myös laajasti pidetty hyvänä kehityksenä (McLoughlin 2007).

Pelit oikeudessa, oikeus peleissä

Pelien sananvapaussuojan ja sääntelyn kehitys on ollut omanlaistaan. Elokuvat, televisiosarjat ja sarjakuvat ovat aiheuttaneet suuria yhteiskunnallisia kohuja, jotka ovat johtaneet ankaraan sääntelyyn ja jopa sensuuriin. Näitä kohuja on aiheuttanut pääosin seksuaalinen sisältö ja väkivalta. Samalla on huolestuttu toistuvasti lasten ja myös aikuisten ajanviettotavoista. Tällöin nämä huolet johtivat myös sääntelyyn. Oma lukunsa erityisesti Suomessa on ollut sääntely sisäpoliittisin ja ulkopoliittisin perustein. Näillä perusteilla on kielletty kirjoja, näytelmiä ja elokuvia, mutta ei *Raid Over Moscow* -peliä huolimatta Neuvostoliiton vastalauseesta.

Yhteiskunnallisen ilmapiirin muutos selittää osin pelien sääntelyn erilaisuutta. Väkivalta ja seksuaalinen sisältö ovat aiheuttaneet kohuja, mutta ankaran valtiollisen sääntelyn, sensuurin ja rajoittavan itsesääntelyn asemesta sääntelyksi on toistuvasti useissa maissa valikoitunut ohjaava itsesääntely. Merkittävät poikkeukset länsimaista ovat olleet Saksa ja Australia, joissa pelejä on laajamittaisesti kielletty tai niiden sisältöihin on vaadittu muutoksia. Näissäkin maissa on tapahtunut muutos sallivampaan suuntaan viime vuosien aikana. Artikkelissa olen rinnastanut estetiikaltaan ja teemoiltaan peleihin monelta osin rinnastuvat elokuvat ja sarjakuvat. Edellä mainittuja poikkeuksia lukuun ottamatta pelejä on säännelty lievemmin kuin näitä kahta muuta kulttuurin muotoa. Elokuvia ja sarjakuvia koskevat säännöt otettiin käyttöön vuosikymmeniä ennen kuin digitaaliset pelit nykymuodossaan kehittyivät. Pelien aiheuttaessa ensimmäisiä merkittäviä kohuja oli elokuvien, sarjakuvien ja muiden sisältöjen sääntely muuttunut. Sananvapauden merkitys oikeutena oli vahvistunut ja sääntelyperusteet perustuivat enemmän tieteelliseen tutkimukseen kuin uskonnollisiin, poliittisiin tai moraalisiin arvoihin.

Pelit ovat sääntelyssä kulkeneet nopeutettua oikopolkua sääntelyn varjosta itsesääntelyyn. Uusissa sääntelyvaatimuksissa kysymys on ollut mediassa esiintyneistä kohuista, joissa huomio on keskittynyt yksittäisiin peleihin, mutta laajemmin kohu ei ole johtanut sääntelytoimiin. Tämä on huomattavaa, sillä esimerkiksi 1980-luvun videokohu johti Suomessakin aikuisia koskeneeseen sensuuriin. Sen sijaan EU, Suomen lainsäätävä ja Yhdysvaltojen korkein oikeus sekä poliitikot ovat laajasti tukeneet pelien itsesääntelyä.

Pelien sananvapaussuojaa on käsitelty käytännössä vain Yhdysvalloissa. Euroopassa se on selviö, mutta sääntelyn suhdetta sananvapaussuojan rajoihin ei ole oikeudessa käsitelty. Lainsäätäjällä niin Suomessa kuin EU:ssa on ollut tahto lisätä Euroopan laajuista itsesääntelyä. Pelien itsesääntelyn suhde sananvapauden kanssa on edelleen auki. Saksassa rajana on ollut kuvaohjelmien ja tiettyjen symbolien osalta ankara rikoslaki, jolloin kysymys on ollut yleisestä normista eikä nimenomaisesti pelien sääntelystä. Tämäkin sääntely on muuttunut sallivammaksi. Pelien ja muiden kuvaohjelmien sääntelyn perusta on nykyään lasten suojeleminen.

Näin ollen pelien arvostuksen ja pelaajakunnan muutoksen seurauksena kysymys on, että onko rikollisen sisällön lisäksi olemassa sisältöjä, jotka voidaan kieltää aikuisilta. Suomessa ja monissa muissa maissa raja voisi olla erityisen raaka ja graafinen väkivaltakuvaus, lapsiporno tai esimerkiksi hyvin törkeä rasismi. Toistaiseksi pelit eivät ole kuitenkaan aiheuttaneet rikosprosesseja. Yhtenä syynä on, että pelien tekijät eivät tahdo ottaa riskejä. Peliteollisuus on osittain mukautunut sääntelyn ja osaa mukauttaa pelit haluamaansa ikärajaan. Tämä puolestaan sopii sääntelijöille ja sääntelyn vaatijoille hyvin. Isojen toimijoiden lisäksi on pieniä julkaisijoita ja modien tekijöitä. Tällöin portinvartijoina voivat toimia digitaaliset kauppapaikat, jotka voivat kieltäytyä ottamassa peliä tai

modia valikoimaansa.

Pelien suhde muuhun sähköiseen viestintään tulevaisuudessa on eräs mielenkiintoinen kysymys. Teknologioiden ja sisältöjen konvergoituminen eli yhdentyminen haastaa perinteisiä lähtökohtia. Olemme nähneet jo pelattavia televisiosarjoja ja suomalaisittain oli merkittävä uutinen, kun elokuvien ja sarjojen jakelija Netflix laajensi pelijakeluun ostamalla suomalaisen Next Gamesin. Pelien sääntelyn rinnastus televisiosarjoihin on myös aihio jatkotutkimuksille. Televisiosarjoissa kun on ollut elokuviin verrattuna erilainen tuotantotapa, jakelu ja näin myös sääntely. Yleisesti erilaiset metaversumivisiot ja web 3.0 tuovat peleistä tuttuja elementtejä laajempaan käyttöympäristöön. Samalla myös pelit ja niiden herättämät huolet muuttuvat. Tulevaisuudenvisioiden lisäksi pelien sääntelyn tutkimus vaatisi syvempää historian kerrosten avaamista monitieteisellä otteella. Kielletyistä ja sensuroiduista kirjoista, elokuvista ja musiikista on lukuisia kirjoja. Sarjakuvien yhteiskunnallisista kohuista on väitely ja julkaistu tietokirjoja.

Näkökulma artikkelissa on ollut pelit oikeuden ja sääntelyn kautta tarkasteltuina. Toinen mielenkiintoinen kulma olisi oikeus peleissä. Esimerkiksi toteutuuko massiivimoninpelien omissa tiedotuskanavissa sananvapaus? Missä määrin pelit julkaisijan ja tekijän luomuksina ovat ympäristöjä, joissa kaikki valta on ylläpitäjällä? Voiko kymmenien tuhansien ihmisten pelaama peli saavuttaa pisteen, jossa tekijä ja pelaajien välille syntyy suhde, jossa esimerkiksi sananvapaudella ja pääsyllä peliin on normatiivista merkitystä? Tällaiset kysymykset ovat liittyneet toistaiseksi vain yksityisoikeudellisiin seikkoihin, kuten virtuaaliseen omaisuuteen tai arpajaislaatikoihin.

Toinen kiinnostava kysymys on, että mitä pelit kertovat oikeudesta. Peleissä puhutaan taikapiiiristä (Huizinga 1984),

jonka peli ja sen säännöt luovat. Samalla peleihin tuodaan mukana käsityksiä ulkopuolisesta maailmasta, jotka vaikuttavat tekijöiden ja pelaajien valintojen taustalla. Monissa peleissä tappaminen ja muu väkivaltainen käytös ovat olennainen osa peliä. Tällaisen toiminnan sallittavuuden ero pelimaailmassa ja ulkopuolisessa maailmassa on kaikille selviä. Sen sijaan muu toiminta tuo esiin vuorovaikutuksen ulkopuolisen maailman ja pelimaailman sääntöjen välillä. Esimerkiksi monikaan peli ei suoranaisesti kerro varastamisen tai punaisia päin kävelyn olevan laitonta pelissä, mutta molemmista voi olla samanlaisia seurauksia kuin ulkopuolisessa maailmassa. Erityisesti nykyistä yhteiskuntaa muistuttavissa peleissä monet pelimaailman normit ovat ulkopuolisen maailman normeja, jolloin niiden olemassaolo pelimaailmassa kommentoi pelin käsitystä oikeudesta. Tämä suhde vaatisi monitieteistä tutkimusotetta. Pelien sananvapauteen ja sääntelyn kehitykseen voikin vaikuttaa se, mitä pelit kertovat pelintekijöiden ja pelaajien suhteesta sääntöihin, oikeuteen ja yhteiskuntaan. Olennainen kysymys on, että missä määrin virtuaalimaailma voidaan erottaa sen ulkopuolisesta maailmassa. Missä määrin virtuaalimaailman säännöt ja toimintatavat vaikuttavat toimintaan ja käsitykseen säännöistä pelien ulkopuolisessa maailmassa?

Lähteet

Aarnio, Aulis. 1987. *Mitä lainoppi on?* Helsinki: Tammi.

Aarnio, Aulis. 2011. *Luentoja lainopillisen tutkimuksen teorioista.* Helsinki: Forum Iuris.

Alexy Robert. 1989. *A Theory of Legal Argumentation: the Theory of Rational Discourse as Theory of Legal Justification.* Oxford: Clarendon Press.

Chilton, Paul. 2004. *Analysing Political Discourse. Theory and Practice.* New York: Routledge.

Barendt, Eric. 2005. *Freedom of Speech.* 2. ed. Oxford: Oxford University Press.

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

Chilton, Paul A. 2004. *Analysing Political Discourse.* Lontoo: Routledge.

Cross, William. 2006. "Hot Coffee and Freeze-Dried First Amendment Analysis: The Dubious Constitutionality of Using Private Rating for Public Regulation of Video Games", *First Amendment Law Review* 4, no. 2 (Spring 2006): 299–341.

De Morree, Paulien. 2016. *Rights and Wrongs Under the ECHR.* Cambridge: Intersentia.

deWinter, Jennifer. 2016. "Regulating Rape: The Case of *Rape-lay*, Domestic Markets, International Outrage, and Cultural Imperialism." Teoksessa *Video Game Policy*, toimittaneet Steven Conway ja Jennifer deWinter, 244–258. New York: Routledge.

Gard, Ron ja Elizabeth Townsend Gard. 2017. *Video Games and the Law.* New York: Routledge.

Gardbaum, Stephen. 2012. "The Structure and Scope of Constitutional Rights". Teoksessa *Comparative Constitutional Law*, toimittaneet Tom Ginsburg ja Rosalinda Dixon, 387–405. Northampton: Edward Elgar.

Ferguson, Christopher J. 2016. *Media Psychology 101.* New York Springer.

Finn, Mark. 2016. "Rockstar versus Australia." Teoksessa *Video Game Policy*, toimittaneet Steven Conway ja Jennifer deWinter, 98–112. New York: Routledge.

-
- Hirvonen, Ari. 2011. *Mitkä metodit?* Helsinki: Yleisen oikeustieteen julkaisuja.
- Hoikka, Mikko. 2009. *Sananvapaus Euroopan unionin oikeudessa*. Helsinki: Suomalainen Lakimiesyhdistys.
- Huizinga, Johan. 1984. *Leikkivä ihminen*. Suomentanut Sirkka Salomaa. Porvoo: WSOY.
- Husa, Jaakko. 2013. *Oikeusvertailu*. Helsinki: Lakimiesliiton kustannus.
- Husa, Jaakko ja Antero Jyränki. 2021. *Valtiosääntöoikeus: systemaattinen yleisesitys Suomen valtiosäännöstä*. 2., uudistettu painos. Helsinki: Kauppakamari.
- Karlsen, Faltin. 2015. "Analyzing Game Controversies – A Historical Approach to Moral Panic and Digital Games." Teoksessa *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, toimittaneet Ashley ML Brown, Jonas Linderöth ja Torill Elvira Mortensen, 15–32. New York: Routledge.
- Kauranen, Ralf. 2008. *Seriedebatt i 1950-talets Finland: en studie i barndom, media och reglering*. Åbo: Åbo Akademisk förlag.
- Kearns, Paul. 2013. *Freedom of Artistic Expression*. Oxford and Portland: Hart Publishing.
- Kenyota, Gregory. 2008. "Thinking of Children: The Failure of Violent Video Games Law". *Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal* 18, no. 4: 785–816.
- Kocurek, Carly A. 2012. "The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race." *Game Studies* 12 (1). http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek.
- Kutner, Lawrence ja Cheryl K. Olsen. 2008. *Grand Theft Childhood*. New York: Simon & Schuster.
- Kärki, Anssi. 2020. "Arpajaisten ja uhkapelien soveltumisesta palkintolaatikoihin eli ns. loot box –mekanismeihin." *Lakimies* 3–4/2020: 348–372.
- Lipson, Ashley ja Robert D. Brain 2009. *Computer and Video Games Law*. Durham: Carolina Academic Press.
- Mac Síthigh, Daithí. *Medium Law*. Routledge 2018
- Marsden, Christopher T. 2011. *Internet Co-Regulation: European Law, Regulatory Governance and Legitimacy in Cyberspace*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McLoughlin, Sharon. 2007. "Violent Video Games – Can Self-Regulation Work?" *Communications Law* 5: 157–164.
- Miller, Frank. 1994. *Censored Hollywood*. Atlanta: Time Publishing.
- Nenonen, Markku. 1999. *Elokuvatarkastuksen synty Suomessa (1907–1922)*. Helsinki: SHS.
- Nenonen, Markku. 2007. *Elävistä kuvista internetiin*. Helsinki: Books on Demand.
- Neuvonen, Riku. 2012. *Sananvapauden sääntely Suomessa*. Helsinki: CC Lakimiesliiton kustannus, 2012.
- Neuvonen, Riku & Rautiainen, Pauli. 2015. "Lakivaraukset Suomen perusoikeusjärjestelmässä", *Lakimies* 2/2015: 222–248.
- Neuvonen, Riku. 2018. *Sananvapauden historia Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Neuvonen, Riku. 2019. *Viestintä- ja informaatio-oikeuden perusteet*. 2., uudistettu painos. Helsinki: Kauppakamari.
- Neuvonen, Riku. 2022. "Pelien sääntelyn kehityskaari Suomessa ja kansainvälisesti." Teoksessa *Viestin viemää - Viestintä-oikeuden vuosikirja 2021*, toimittanut Päivi Korpisaari, 122–133.

Helsinki: Helsingin yliopiston oikeustieteellinen tiedekunta.

Niemi-Kiesiläinen, Johanna, Päivi Hontatukia ja Minna Ruuskanen. 2006. "Diskurssianalyysi ja oikeuden kieli." Teoksessa *Oikeuden tekstit diskursseina*, toimittaneet Johanna Niemi-Kiesiläinen, Päivi Honkatukia, Helena Karma ja Minna Ruuskanen, 21–42. Helsinki: Suomalainen lakimiesyhdistys.

Nyberg, Amy Kiste. 1998. *Seal of Approval: The History of Comic Code*. Jackson: University Press of Mississippi.

Nygård, Severi. 2017. *Sarjakuvasensuuri*. Helsinki: Jalava.

Paloheimo, Matti. 2003. *Seksiä ja väkivaltaa: kysymyksiä elokuvatarkastajalle*. Helsinki: Like.

Pasanen, Tero. 2011. "'Hyökkäys Moskovaan!' Tapaus Raid over Moscow Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopolitiikassa 1980-luvulla." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, toimittaneet Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Riikka Turtiainen, 1–11. Tampere: Tampereen yliopisto.

Pasanen, Tero. 2014. "Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkiältä pelikohujen arkkityyppinä", teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*, toimittaneet Jaakko Suominen ja muut, 8–23. Tampere: Tampereen yliopisto.

Reynolds, Ren. 2016. "Play Britannia – The Development of U.K. Video Game Policy." Teoksessa *Video Game Policy*, toimittaneet Steven Conway ja Jennifer deWinter, 113–127. New York: Routledge.

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

Salokoski, Tarja. 2005. *Tietokonepelit ja niiden pelaaminen*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Safferlink, Christop ja Mark Liesching. 2003. "Protection of Juveniles in Germany." *German Law Journal* 4 (6): 541–557.

Schott, Gareth ja Frans Mäyrä. 2016. "Re-conseptualizing Game Violence: Who is Being Protected and from What?" Teoksessa *Video Game Policy*, toimittaneet Steven Conway ja Jennifer deWinter, 131–145. New York: Routledge.

Sedergren, Jari. 2006. *Taistelu elokuvatasensuurista: valtiollisen elokuvatarkastuksen historia 1946–2006*. Helsinki 2006.

Tuori, Kaarlo. 2000. *Kriittinen oikeuspositivisismi*. Helsinki: WSLT.

Viljanen, Veli-Pekka. 2001. *Perusoikeuksien rajoitusedellytykset*. Helsinki: WSLT.

Wuller, Lindsay. 2013. "Losing the Game". *Saint Louis University Law Journal* 57, no. 2 (Winter 2013): 457–492.

Viranomaisaineisto

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

Euroopan Neuvosto. 2008. Human Rights Guidelines for Online Game Providers. Council of Europe H/inf(2008, lopullinen) 8.

EU Parlamentti. 2009. Euroopan parlamentin päätöslauselma 12. maaliskuuta 2009 kuluttajien ja erityisesti alaikäisten suojelemisesta videopelien haitoilta (2009/2173(INI), lopullinen).

HE 2/2000 vp. Hallituksen esitys eduskunnalle laiksi kuvaohjelmien tarkastamisesta sekä eräksi siihen liittyviksi laeiksi.

HE 190/2010 vp. Hallituksen esitys eduskunnalle kuvaohjelmalainsäädännön uudistamiseksi.

KM 1920:12. Elokuvakomitea.

KM 1962:83: Sarjakuvakomitea.

PeVL 14/1921 vp. Perustuslakivaliokunnan lausunto hallituksen esityksestä laiksi elävistä kuvista.

PeVL 14/2000 vp. Perustuslakivaliokunnan lausunto hallituksen esityksestä eduskunnalle laiksi kuvaohjelmien tarkastamisesta sekä eräksi siihen liittyviksi laeiksi

PeVL 52/2010 vp. Perustuslakivaliokunnan lausunto Hallituksen esityksestä kuvaohjelmalainsäädännön uudistamiseksi

Oikeustapaukset

Otto-Preminger-Institut vastaan Itävalta, 20.9.1994, hakemus 13470/87. Dynamic Medien, EUT C-244/06.

Burstyn v. Wilson, 343 U.S. 495 (1952)

Brown v. Entertainment Merchants Association, 564 U.S. 786 (2011).

Pelit

Digital Pictures. 1992. *Night Trap*. Sega CD. Tokio: Sega.

DMA Design. *Grand Theft Auto III*. PlayStation 2, Windows, Xbox, Mac OS X, Android, iOS, Fire OS. New York: Rockstar.

EA Sports. 1991–. *NHL*. Kalifornia: Electronic Arts.

Exidy. 1976. *Death Race*. Arcade. Kalifornia: Exidy.

id Software. 1992. *Wolfenstein 3D*. DOS. Aalborg: Apogee Software.

id Software. 1993. *Doom*. MS-DOS, Microsoft Windows, Super Nintendo Entertainment System, PlayStation, Sega Saturn, Xbox 360. Texas: id Software.

Illusion Soft. 2006. *RapeLay*. Windows. Jokohama: Illusion Soft.

Midway Games. 1992–. *Mortal Kombat*. Chicago: Midway Games.

Mystique. 1982. *Custer's Revenge*. Atari 2600. Kalifornia: American Multiple Industries.

Palace Software. 1987. *Barbarian*. Acorn Electron, Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Atari ST, BBC Micro, Commodore 64, DOS, Java ME, ZX Spectrum. Lontoo: Palace Software.

U.S. Gold. 1985. *Raid over Moscow*. Commodore 64, Amstrad CPC, Apple II, BBC Micro, ZX Spectrum. Iso-Britannia: U.S. Gold.

Rockstar North. 2003. *Manhunt*. PlayStation 2, Windows, Xbox, PlayStation Portable, Wii. New York: Rockstar.

Rockstar North. 2004. *Grand Theft Auto: San Andreas*. PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PlayStation 3, Windows Phone, Android, Windows, macOS ja iOS. New York: Rockstar.

Rockstar North. 2008. *Grand Theft Auto IV*. Windows, PlayStation 3, Xbox 360. New York: Rockstar.

Rockstar North. 2013. *Grand Theft Auto V*. Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox 360, Xbox One, Xbox Series X. New York: Rockstar.

Rockstar Vancouver. 2006. *Bully*. PlayStation 2, Wii, Xbox 360, Windows, Android, iOS. New York: Rockstar.

Sierra On-Line. 1987–. *Leisure Suit Larry*. Kalifornia: Sierra On-line.

Stainless Games. 1997. *Carmageddon*. Android, iOS, Macintosh, MS-DOS, PlayStation, Symbian, Windows Newport: Stainless Games.

Taito. 1978. *Space Invaders*. Tokio: Taito.