

Tekijänoikeuden infrastruktuurin kehittäminen KÄYTÄNNÖT – ryhmän 3/3 kokous, 10.9. klo 13-15

Yhteenveto

1. Keitä on paikalla, mikä on tavoite ja tahtotila?

Puheenjohtaja Turo Pekari, Teosto

Paikalla mm. Suomen Musiikkituottajat IFPI ry, Gramex ry, Suomen Musiikintekijät ry, Teosto, Suomen Näyttelijäliitto, Audiovisual Producers Finland - APFI ry, Suomen Taitelijaseura, Kuvasto ry, Aalto-yliopisto, Hanken

2. Pelialan käytännöt teos- ja tekijätiedon lisäämisestä, sekä ajatuksia tekijänoikeuden infrastruktuurin kehittämiseen liittyen **Tomi Simula/ Fingersoft**

Pelialalla ei ole ketään kollektiivista oikeuksien hallinnointia hoitavaa tahoa, kuten esimerkiksi musiikkialalla. Yritykset hoitavat oman tekijänoikeusperusteisen hallintansa sopimuksin. Neogames hoitaa intressien valvontaa yleisellä tasolla.

Pelialan intressit ovat globaaleja, eli markkinat ovat erilaiset kuin luovien alojen infrastruktuuri yleensä, joka on sidottu kielen tai kulttuurin vuoksi Suomeen. Peliala voisi hyötyä musiikin käyttämisestä koskevista palveluista, jotka olisivat helppoja B2B palveluja. Tekijänoikeusjärjestelmää on vaikea käyttää, sillä se on erilainen joka maassa. Sen vuoksi pelialalla musiikkia tuotetaan ns. *in house* tuotantona, eli työsuhteessa tai muuten sopimuksin suoraan (Teostoon kuulumattoman) tekijän kanssa. Musiikin alalla on harvoja kuvapankkeja vastaavia palveluita, joiden sisältöä voi käyttää turvallisesti. Esim. Looperman etc. palveluja se ei voi käyttää, koska ei ole varmuutta, että sinne ladattu musiikki on luvallista ja vapaata käytettäväksi.

Peli-alalla voisi rekisteröinti olla hyvä tapa vahvistaa tekijänoikeus, sillä se on käytössä monissa maissa. Kiinassa eräs yritys sai rekisteröityä Fingersoftin pelin itselleen ja tämän rekisteröinnin kumoaminen oli erittäin monimutkaista (PRH – notaari – Ulkoministeriö – Kiinalainen IP-toimisto) rekisteröinnin puuttuessa tekijänoikeuden alueella.

Peli-alan kannalta olisi kiinnostavaa panostaa sekä tekijä-ID:n, että yritys-ID:n kehittämiseen. Moraalisen oikeudet ovat yllättävän tärkeitä pelinkehittäjille, ja siksi luonnollinen kehityksen kohde. Moraaliset oikeudet peli-alalla ovat merkityksellisiä, mutta mitään tekijätunnisteita ei ole. Tekijät ovat pelialan yrityksissä töissä, joten krediitit mainitaan (pelinkehittäjän toimesta) yrityksestä riippuen joko aakkosjärjestyksessä, osallistumisen mukaan tai senioriteetin mukaan, eli sen mukaan kuka on pisimpään ollut ko. yrityksessä töissä. On tiedossa, että riitautumistilanteissa on mahdollista, että tekijätiedot on poistettu peleistä rangaistukseksi.

Keskustelua:

Peli-ala on isompi kuin musiikkiala Suomessa. Olisi hienoa, jos peleissä voisi paremmin tuoda esiin musiikkia, ja suomalaista musiikkia. Mahdollisuuksia löytyisi mm. pelien sisäisissä toiminnoissa. **Simula** totesi, että syy miksi musiikki pelialalla on hoidettu eri lailla kuin muun musiikin käyttö johtuu lisensioinnin monimutkaisuudesta. Yhteistyötä pitäisi parantaa entisestään, että musiikkia saataisiin paremmin käyttöön. On myös otettava huomioon, että kaikki musiikki ei sovi kaikenlaisiin tilanteisiin. INDIPA on kansainvälinen pelialan PK-yritys, jossa pelialan kehitystä tehdään. Siellä on mm. kehitetty ohjeet tekijätietojen ilmoittamisesta.

3. Teoston kokemuksia tekijänoikeuden infrastruktuurin kehittämisessä

Puheenjohtaja kuvasi Teoston toimia viimeisten kymmenen vuoden aikana (esitys hankeikkunassa) teknologisen kehityksen huomioon ottamiseksi digitaalisessa kehityksessä. Kokoukseen oli kutsuttu vieraspuhujaksi Tomi Simula Fingersoft Oy:stä puhumaan siitä, peli-alan teos- ja tekijätietoon liittyvistä käytännöistä ja miten luovat alat voisivat tehdä yhteistyötä digitaalisessa toimintaympäristössä, jossa erilaisia teoksia käytetään monipuolisesti ja usein samassa tuotteessa.

Pj Turo Pekari esitteli mm.

- **"A Symphony, Not a Solo"** – hankkeen, jossa Teosto yhdessä Lisbon Councilin (ja ESADE) kanssa selvitettiin musiikin yhteishallinnointijärjestöjen osalta sitä, mitä hyötyjä dataverkostojen paremmasta hallinnoinnista on mahdollista saada. Useimmiten data on ollut ulkopuolisille suljettua. Nykyisin musiikin alalla on syntynyt useita toimijoita, ja varsinkin kaupallisia toimijoita "ruuhkaksi asti", jotka tarjoavat lisensiointia tavalla tai toisella tukevia palveluita oikeudenhaltijoille tai käyttäjille. Hankkeessa selvitettiin, mitä kokemuksia datan hallinnoinnista olisi saatavissa muilta sektoreilta.
- Hankkeen johdosta Teosto on valmistelemassa ensimmäistä datastrategiaansa, jossa keskitytään seuraaviin kokonaisuuksiin:
 - 1) Identification (tunnistaminen)
 - 2) Curation (datasettien arvon määrittely)
 - 3) datasettien laadun parantaminen yhdistelemällä tietoja muihin tietoihin
 - 4) rajapintojen kehittäminen datan hyödyntämiseksi

Hankkeessa suositeltiin, että yhteishallinnointijärjestöt 1) panostaisivat datan hallintaan mahdollisesti datastrategian muodossa, 2) lisäävät kapasiteettia datan jakamisesta saatavista hyödyistä, 3) kokeiltaisii datan jakamista eri tavoilla, avoin jakaminen ja täysin suljettu eivät ole ainoita tapoja vaan "discriminatory", eli valikoiva jakaminen voi osoittautua parhaimmaksi vaihtoehdoksi. 4) kokeilun myötä on mahdollista saada aikaiseksi uutta innovointia.

EU:n rahoittama Bloomen –hankke, jossa yhdessä KENDARAIO:n kanssa luotiin käyttöliittymä Teoston testikäytössä olevan teosrajapinnan hyödyntämiselle

Open Music Initiative, jossa Teosto oli mukana kokosi yhteen 200 musiikkialan toimijaa, ml. start-upeja, kehitettiin standardeja metadatalle API- eli rajapinnoissa käytettäväksi (MVD, minimum viable dataset.) Nämä pohjautuivat mm DDEX:issä kehitettyyn tietojen välitystä ja koreografiaa (kuka välittää ja mitä) koskevaan standardointiin

Myös Pohjoismaiden säveltäjien yhteishallinnointijärjestöjen (KODA/ TONO) kesken on tehty tulevaisuuden teknologioita koskevaa yhteistyötä. Tämä **Polaris Futures Lab** – nimellä toiminut yhteistyö keskittyi tekijänoikeusjärjestöjen tulevaisuuden teknologiainfraan ja yhtenä

lopputuotuksena oli Polaris Works API, rajapinta teostiedon jakamiseen kolmansille osapuolille. Polaris Works API on testikäytössä, mutta se ei sisällä reaaliaikaisesti päivittyvää dataa. Rajapinnan käyttöä on rajoittanut se, että tietokanta sisältää myös muiden yhteishallinnointijärjestöjen asiakkaina olevien tekijöiden tietoja.

Myös Teoston elävän musiikin tietoja tarjoava rajapinta api.teosto.fi – oli kohdannut GDPR- eli tietosuojasetukseen liittyviä ongelmia eikä se ole tällä hetkellä julkisesti saatavilla.

Reaaliaikaista tilitystä on kokeiltu yhdessä REVELATOR- yrityksen blockchain-tekniikkaan pohjaavan digitaalisen lompakon (Artist Wallet) avulla. Vaikka hanke oli vain pilotti, hankkeen tulokset olivat hyvin kiinnostavia. Tällä hetkellä hankkeen jatkolle on haettu rahoitusta Euroopan komission Horisontti 2020 -ohjelmasta.

MTF – eli **Music Tech Fest** järjestettiin Helsingissä osana SLUSH start-up-tapahtumaa, jossa mm. kokeiltiin älysovimuksen tekemistä reaaliaikaisesti lavalla tapahtuvan live-esityksen eri elementeistä. Tätä konseptia kehittää eteenpäin Industry Commons Foundation, jonka tavoitteena on koota monialainen alusta datanjakamiseen perustuvalla yhteistyöllä.

4. Keskustelu yhteenvedosta

Osallistujilta pyydettiin kommentteja edellisen pienryhmätyön tulokset huomioon ottaen.

Suomen musiikkituottajat *IFPI* katsoi, että näyttää siltä, että eri luovat alat ovat infrastruktuurin kehittämisessä eri vaiheissa. Tämän tunnistaminen on tällä hetkellä paras anti tästä pienryhmävaiheen keskustelusta. Oikeudenhaltijat ajavat kehitystä itse, sillä on selvää, että kaikille on tärkeää, että tekijät ja oikeudenhaltijat saavat korvauksen teoksen käyttämisestä digitaalisessa ympäristössä. Gramex ja Teosto on tehnyt paljon investointeja infrastruktuurikehittämiseen. Hyvä tulos on myös parempi osaaminen teos- ja tekijätietoihin liittyvistä käytännöistä eri luovilla aloilla.

Näyttelijäliitto nosti esiin, että av-alan osalta olisi tärkeää saada investointeja alkusysäyksenkäynnistämiseksi datan keräämiseksi. DSM-direktiivin implementoiminen voisi käynnistää datan keräämisen alalla, jossa sitä ei ole ollut.

OKM totesi, että rahoitusta ei ole automaattisesti saatavissa. *OKM*:n tekijänoikeusjärjestelmän kehittämisavustuksina on myönnetty yli kymmenen vuoden aikana yhteensä useita miljoonia oikeudenhaltijoiden hankkeisiin. Kyllä rahoituksen saaminen on tärkeää, osana kannustimia kerätä dataa, ja käyttää ja jakaa sitä digitaalisessa ympäristössä. *Business Finland*, eli entinen *Tekes* on tarjonnut avustuksia yrityksille kehittää toimintaansa. Teosto ei kuitenkaan ole yritys, joka on vaikeuttanut rahoituksen saamista infraan liittyvään kehitystyöhön. *VM*:n lohkoketjutekniikan rahoitukset *EU*:n *CEF* (Connecting Europe Facility) -järjestelmästä ja muut mahdolliset rahat *EU*:n datastrategiaan varatut varat infrastruktuurikehitykselle. Tässä hankkeessa on mahdollista yhdessä kehittää tapoja rahoitusta koskevien vaihtoehtojen selvittämiseksi.

5. Ajatuksia lyhyen ja pitkän aikavälin kehityksestä

Musiikintekijät katsovat, että *DSM*-direktiivin implementoiminen edellyttää tekijänoikeusjärjestelmän siirtymistä. Työ infrastruktuurin kehittämisessä ei saa jäädä tähän vaan sen pitäisi toimia aloitteena kutsua yhteen toimialojen keskeisiä tahoja. Tämä työ on arvokasta.

Suomen musiikkituottajat toi esiin, että on tärkeää, ettei kokouksia pidetä vain kokousten vuoksi. Suomella on vaikea vaikuttaa kv-tasolla tehtävään työhön. Työn mielekkyys edellyttää suunnitelmallisuutta.

Tieteellisen tutkimuksen näkökulmasta on tärkeää, että luovien alojen opiskelijoita koulutetaan metadatatista ja sen merkityksestä. OKM muistutti, että vuonna 2018 annettujen Taide- ja taiteilijapoliittisten suuntaviivojen mukaisten toimenpiteiden mukaisesti jokaiselle taiteen alan opiskelijalle tarjotaan opetusta tekijänoikeuteen ja erityisesti metadataan liittyen. Myös täydennysopetusta annetaan näistä aiheista.

OKM muistutti, että on erittäin tärkeää, että tekijänoikeuden infrastruktuurin kehittäminen jatkuu järkevällä tavalla ja suunnitelmallisesti. Kokouksia ei voi pitää ilman selkeää päämäärää. OKM ei kuitenkaan voi olla se, joka tekee suunnitelman vaan sen tulee syntyä kullakin toimialalla erikseen. OKM tarjoaman fasilitoinnin hyöty on siinä, että voidaan ajatella kokonaisuutta laajemmin toimialojen sisällä ja niiden kesken. Sen tyyppistä tukea OKM on valmis tämän hankkeen puitteissa tarjoamaan vuoteen 2022 kestävässä hankkeessa.
