



Pelialan juridiikan ja teknologian rajapinnassa työskentely inspiroi monipuolista osaajaa – Roosa Pitkänen Associateksi vahvistamaan DLA Piperin IPT-tiimiä



Roosa Pitkänen
Associate



Markus Oksanen
Partner, Head of IPT

DLA Piperin Intellectual Property & Technology -tiimi on saanut uuden vahvistuksen, kun **Roosa Pitkänen**, aloitti Associate-juristina 1.4.2025. Pitkänen tuo mukanaan erityisosaamista teknologiaoikeudesta, tietosuojasta, immateriaalioikeudesta ja pelialan juridiikasta.

Pitkäsen tausta koostuu monipuolisista tehtävistä yritysjuristin erilaisissa rooleissa uusien teknologioiden ja luovien alojen kohtaamispeisteissä. Ennen siirtymistään DLA Piperille Pitkänen työskenteli juristina ohjelmistoyritys RELEX Solutionsilla, missä hän vastasi koko globaalin Compliance & Governance -toiminnon hoidosta. Nokialla hän osallistui kaupallisiin lisensiointineuvotteluihin standardoiduista teknologioista, tukien

kokeneempia juristeja kansainvälisten asiakkaiden kanssa käytävissä neuvotteluissa ja vastaten myös omista asiakkuuksistaan. Fintrafficilla tietosuojavastaavan tukena työskennellessään hän osallistui muun muassa sisäisen tietosuojadokumentaation ja -koulutusten kehittämiseen. Supercellillä hän keskittyi pelialaan liittyviin sopimuksiin, mukaan lukien yhteistyö-, markkinointi- ja sponsorointisopimuksiin, joissa yhdistyvät kansainvälinen viihdeteollisuus ja immateriaalioikeus – esimerkkinä projekteista *Squadbusters x Transformers* ja *Brawl Stars x Toy Story* yhteistyöt.

Peli- ja viihdealan lisäksi Pitkänen on erityisen kiinnostunut siitä, miten teknologian monimutkaisuus haastaa juridiikkaa:

”Teknologia muuttaa juristin työtä, eikä se rajoitu pelkkään lakitekstin tulkintaan. Se vaatii kykyä ymmärtää teknisiä yksityiskohtia, mutta myös taitoa löytää yhteinen kieli eri ammattiryhmien välille käytännönläheisen juridisen neuvonnan takaamiseksi. Uusien teknologioiden myötä joudumme usein myös pohtimaan asioita, joihin ei ole vielä valmiita vastauksia – ja juuri se tekee tästä työstä niin kiinnostavaa”, Pitkänen kertoo.

Pelaajadata, tekoäly ja tietosuoja – pelijuridiikan polttopisteessä

Suomen pelialan etujärjestö ja kehittäjäyhteisö Neogames Finland ry:n mukaan peräti 98 % Suomen pelinkehityksen liikevaihdosta tulee viennistä, ja maailmanlaajuisesti arviolta yli miljardi ihmistä on pelannut Suomessa kehitettyjä pelejä. Peliala on yksi Suomen viime vuosikymmenten menestystarinoista – mutta samalla ympäristö, joka muuttuu nopeasti uusien teknologioiden myötä.

Yksi keskeinen kehityssuunta on generatiivisen tekoälyn hyödyntäminen pelaajadataan perustuvassa personalisoinnissa.

”Vaikka pelialalla keskustelu tekoälystä keskittyy usein tekijänoikeuksiin, kuten grafiikoiden tai audioiden kaupalliseen käyttöön, on vähintään yhtä tärkeää pohtia, miten pelaajadatan käyttöön sovelletaan GDPR:ää ja EU:n tekoälyasetusta”, Roosa Pitkänen sanoo.

Pelien personalisointia on tehty jo pitkään ja tekoälyllä voidaan luoda entistä mukaansatempaavampia pelikokemuksia, esimerkiksi mukauttamalla tehtävien vaikeustasoa, pelitarinaa, dialogia tai suosittelemalla kosmeettisia tuotteita pelaajan käytöksen perusteella. Pelaajadata sisältää usein henkilötietoja, kuten ääni- ja liike-tietoja, interaktioita, käyttäytymismalleja tai jopa terveystietoja, joiden käsittely edellyttää GDPR:n mukaista huolellisuutta.

Vaikka EU:n komission mukaan tekoälyä hyödyntävät pelit eivät lähtökohtaisesti olisikaan tekoälyasetuksen sovelmuspiirissä, voivat pelaajadatan käsittelytavat vaikuttaa siihen, miten tekoälyjärjestelmä luokitellaan tekoälyasetuksessa ja mitä velvollisuuksia pelifirmoille saattaa nousta.

Esimerkiksi kielletyn riskin järjestelmiä ovat tekoälyratkaisut, jotka käyttävät manipuloivia tekniikoita tai hyödyntävät haavoittuvia käyttäjiä, kuten lapsia tai pelaajia, joilla on riippuvuuskäyttäytymistä aiheuttaen merkittävää haittaa pelaajalle. Tällaisena järjestelmänä voitaisiin pitää vaikkapa tekoälygeneroitujen NPC-hahmojen (Non-playing character) käyttämistä siihen, että pelaajat saadaan ostamaan enemmän pelinsisäisiä tuotteita.

Korkean riskin järjestelmiä ovat puolestaan tekoälyjärjestelmät, jotka personalisoivat pelikokemusta tunteiden tunnistamisen tai profiloinnin perusteella esimerkiksi äänen, videon tai muun vuorovaikutuksen perusteella. Näihin liittyy liuta asetuksen mukaisia velvoitteita, kuten esimerkiksi:

- riskien ja laadunhallintajärjestelmän käyttäminen
- läpinäkyvyysvelvoitteet
- dokumentaation laatimisvelvoitteet
- sisäinen ihmisen suorittama valvonta

Myös rajatun riskin järjestelmät, kuten NPC-hahmoina ilmenevät chatbotit tai deepfake-tekniikan hyödyntäminen pelissä, voivat edellyttää läpinäkyvyysvelvoitteen täyttämistä.

"Monimutkaistuvassa sääntely-ympäristössä peliyritysten on suositeltavaa tunnistaa keskeiset velvollisuudet jo pelien kehitysvaiheessa. Ennakoiva lähestymistapa laskee liiketoimintariskiä sekä vahvistaa yrityksen luottamusta ja vastuullisuutta pelialalla", Pitkänen sanoo.

DLA Piperilla Roosa Pitkänen pääsee kasvamaan ammatillisesti kansainvälisessä ympäristössä, jossa toimeksiannot kattavat laajasti eri toimialoja.

"Roosan monipuolinen kokemus pelijuridiikasta, teknologiasta ja tietosuojasta tuo arvokasta lisäarvoa asiakastyöhömmme ja meillä on ilo toivottaa hänet tiimiimme. Roosalla on erinomainen kyky yhdistää luovat toimialat ja kehittyvä sääntely. Kansainvälisessä toimistossamme hän saa mahdollisuuden vahvistaa osaamistaan entisestään", kommentoi DLA Piperin IPT-tiimin vetäjä **Markus Oksanen**.