

Urheilijat eivät omista tatuointejaan – se on ongelma videopelien kehittäjille

New York Times

<https://www.nytimes.com/2018/12/27/style/tattoos-video-games.html>

By Jason M. Bailey, 27.12.2018

Kun LeBron James menee koripallokentälle, hän on sekä huippu-urheilija että alusta kymmenille tatuoinneille. Gloria-äidin nimi on tatuoituna oikeassa olkapäässä, käsivarressa LeBron Jr. -pojan kuva ja toisessa 330, Ohion Akron -kotikaupungin postinumero.

Vaikka tatuoinnit liittyvät läheisesti LeBronin elämään, hän ei välttämättä omista niitä.

Mikä tahansa kuva, joka “on jaettavissa jollain alustalla”, kuuluu tekijänoikeuksien piiriin ja United States Copyright Office -toimiston mukaan se koskee myös tatuointeja. Monet ihmiset eivät ymmärrä, että tatuoinnin tekijänoikeus on tatuoijalla eikä kuvia kantavalla ihmisellä.

Useimmilla ihmisillä ei yleensä ole syytä huoleen. Lakimiesten mukaan oletusarvoisesti ihmiset voivat esitellä tatuointejaan julkisilla paikoilla, myös televisiossa ja lehtien kansissa. Mutta kun tatuoinnit luodaan uudelleen videopelihakmoille, tekijänoikeusloukkaus voi tulla kyseeseen.

”Videopelit ovat uusi alue”, sanoo Michael A. Kahn, tekijänoikeusjuristi, joka edusti Mike Tysonin kasvotatuoinnin suunnittelijaa. ”Pelissä on LeBron James, mutta se ei ole ihminen, vaan piirretty versio urheilijasta.”

Electronic Arts, pelien kehittäjä ja julkaisija on uudelleenluonut yli sata tatuointia FIFA- ja UFC-

peleihin, esimerkiksi Lionel Messin värikkään käsivarsitatuoinnin ja Conor McGregorin rintaan kuvatun sydäntä syövän gorillan. Kuitenkin vain harvoilla Madden-jalkapallopelin pelaajilla on tosielämän aidot tatuoinnit.

Electronic Arts -firman puhemies ei suostunut kommentoimaan asiaa. Firma sai lakihaasteen, kun NFL Street -pelin kansi sisälsi kuvia Ricky Williamsista ja joistakin hänen tatutoinneistaan, mutta artisti luopui vaateistaan vuonna 2013.

Pelaajien ammattiyhdistykset, jotka usein lisensoivat pelaajien ulkonäköä videopeleihin, ja agentit ovat neuvoneet urheilijoita tekemään tarkat lisenssiehdot ennen kuin suostuvat tatuoitaviksi. Artistit yleensä vaistomaisesti allekirjoittavat sopimuksen kun vaarana olisi menettää asiakas, joka voisi kantaa heidän töitään maailmalla.

Gotti Flores kertoi käyttäneensä ainakin 40 tuntia N.F.L. pelaaja Mike Evansin tatuoimiseen. Evans on yksi harvoista pelaajista, joka on tatuoitu Madden-pelissä. Flores yllättyi, kun hänen suostumustaan pyydettiin, että tatuoinnit voitaisiin esittää pelissä.

”Sillä ei edes ollut mitään väliä minulle”, sanoi Hra. Flores, joka luovutti oikeudet ilman kompensatiota. ”Siinä, että sain tatuointini esille, oli tarpeeksi palkkiota.”

Ainakin kolme haastetta on tehty Take-Two Interactive -kehittäjää ja 2K Games -firmaa vastaan. Liittovaltio-oikeuden päätös näissä tapauksissa voisi rampauttaa realismiin pyrkivät urheilupelit.

Solid Oak Sketches sai tekijänoikeudet viiteen tatuointiin kolmella koripallopelaajalla – mukaan lukien LeBron Jamesin pojan muotokuvaan sekä postinumeroon – ennen kuin teki haasteen vuonna 2016, jolloin tatuointeja käytettiin NBA 2K -pelisarjassa. Seuraavana vuonna artisti teki haasteen koska Gloria-äiti-tatuointi kuului, muiden muassa, samaan kategoriaan. Ja huhtikuussa toinen artisti

haastoi oikeuteen, koska hänen tekemänsä tatuoinnit painija Randy Ortonilla oli laitettu moniin WWE 2K -peleihin.

Shawn Rome ja Justin Wright, kaksi tatuointiartistia, jotka lisensoivat työnsä Solid Oakille, sanoivat, että firman perustaja Matthew Siegler oli pettänyt heidät – he eivät halunneet haasteita oikeuteen. Siegler lähestyi taiteilijoita kertoen, kuinka tatuointeja voitaisiin käyttää vaatetuotannossa, mutta tämä ajatus ei koskaan toteutunut.

”Siegler vain kerää taiteilijoita”, kertoi Hra. Rome.

Ennen kuin Solid Oak teki tekijänoikeushaasteen, se vaati 819 500 USD summaa jo tapahtuneesta loukkauksesta ja 1,14 miljoonan sopimusta tatuointien tulevasta käytöstä.

Hra. Siegler ei suostunut kommentoimaan asiaa. Hänen asianajajansa Darren Heitner sanoi, että Take-Two käytti teoksia ilman lupaa ja Siegler halusi vain kohtuullisen korvauksen vahingosta. Peter C. Welch, Take-Twon edustaja, ei pystynyt kommentoimaan asiaa. Edustaja 2K Games -firmasta kertoi, että 2K Games ei ota kantaa lakiasioihin.

Juttu jatkuu englanniksi netissä.