

3D – kulttuuri – IPR: selvitys aineettomista oikeuksista

Juhani Talvela, Suvi Rynnänen, Timo Parkkola, Pasi Toivanen & Marika Ahlavuo



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU



Aalto-yliopisto
Insinööritieteiden
korkeakoulu

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan aluekehitysrahasto



3D – kulttuuri – IPR: selvitys aineettomista oikeuksista

Tekijät: Juhani Talvela (Aalto-yliopisto), Suvi Ryyänen (Humanistinen ammattikorkeakoulu), Timo Parkkola (Humanistinen ammattikorkeakoulu), Pasi Toivanen (Humanistinen ammattikorkeakoulu) & Marika Ahlavuo (Aalto-yliopisto)

Tiedon tuottamiseen on osallistunut Berggren Legal:

Elisa Huusko, Atte Karineva ja Suvi Julin.

© tekijät, Aalto-yliopisto ja Humanistinen ammattikorkeakoulu, 2019, Helsinki.

Ulkoasu ja taitto: Emilia Reponen

ISBN 978-952-456-348-2 (verkkojulkaisu)

ISSN 2343-0672 (verkkojulkaisu)

Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 87.

3D – kulttuuri – IPR:

selvitys aineettomista oikeuksista

Esipuhe

Kulttuurialan ja teknologia-alan yhteen saattaminen ja näiden välisten yhteyksien luominen on haastava tehtävä. Perinteinen kuva kansallisten kulttuuri-instituutioiden toiminnasta on lähempänä historiallista jatkumoa, luovuutta ja taidetta kuin teknologisia uutuuksia ja ratkaisuja. Uusi teknologia avaa kuitenkin mahdollisuuden paradigman muutokseen monilla eri aloilla ja tuo myös uudella tavalla näkyviksi kulttuurin ja teknologian monet yhteydet. Uusi teknologia voi myös toimia taiteen ja kulttuurin rajapinnalla uudistavana voimana, jota tekijät ja taitajat voivat hyödyntää luovuuksipotentialinsa käyttöön. Tätä rajapintaa tarkastellaan ja kehitetään 3D-kulttuurihubihankkeessa. Se on kaksivuotinen EAKR-rahoitteinen hanke, jonka toteuttavat yhteistyössä Aalto-yliopisto ja Humanistinen ammattikorkeakoulu.

3D-kulttuurihubi hankkeessa rakennetaan kolmiulotteisuuden ja virtuaalisuuden mahdollisuuksia pilotoivaa avointa, kansainvälisen tason kehitysympäristöä (hubia) kulttuurialalle. Hankkeen avulla tunnistetaan ajankohtaisia kulttuurialan digikehitystarpeita ja toimii yhdistävänä kokeilualustana sekä fyysisten että virtuaalisten tilojen osalta. Hankkeessa tuotetaan 3D-malleja kulttuuri- ja tapahtumatuotannon paikoista, esineistä ja hahmoista ja sen Living Labeina toimivat valitut museot, kulttuurikeskukset tai muut vastaavat paikat ja tapahtumat. 3D-kulttuurihubihanke kohdistuu etupäässä kulttuurialojen yrityksiin ja kulttuuri- ja pelialan verkostoihin, joiden hyödynnettäväksi tarjotaan hankkeessa luotavaa osaamista, digitaalisia palveluita ja liiketoimintamahdollisuuksia¹.

Kulttuurialalla tekijänoikeudet ovat perinteisesti näytelleet merkittävää roolia. Usein myös kulttuurialojen ja niiden yhteistyöalojen ansaintalogiikat pohjautuvat tekijänoikeuksille. Mallintaminen, esittäminen ja tallentaminen tekevät tekijänoikeuksista merkittäviä myös teknologia-aloille, joilla on perinteisemmin käsitelty teollisoikeuksia. Itsessään tekijänoikeudet ovat usein monimutkainen juridinen kysymys, mutta erityisen monimutkaiseksi ne muuttuvat aloilla, joilla niitä ei ole aikaisemmin sovellettu ja joilla ei ole olemassa ennakkopäätöksiä lakien tulkinnoista. Tämä tiedostettiin myös 3D-kulttuurihubihankkeen suunnitteluvaiheessa ja tekijänoikeudet otettiin mukaan hankkeeseen yhtenä kysymyksenä.

Tekijänoikeudet antavat suojaa taiteellisten teosten, kuten rakennuksien, näyttelyesi-
neiden tai maalausten, tekijöille. On myös havaittu, että sellaisilla teollisoikeuksilla kuin tavaramerkki ja mallisuoja voi olla merkitystä kulttuurialan 3D-mallien tuottamiseen ja hyödyntämiseen. Lisäksi teknologia-alalla on syytä ymmärtää myös patenttien merkitys. 3D-mallinnuksessa on syytä huomioida myös henkilötietolaki, joka rajoittaa henkilön tai henkilötietojen sisällyttämistä 3D-malliin.

Hankkeessa on kartoitettu erilaisia tilanteita, joissa tekijän- ja teollisoikeuksien tunteminen ja niistä sopiminen nähdään tärkeäksi. Kun tekijöiden oikeudet tunnistetaan ja tunnetaan, on mahdollista ratkoa potentiaaliset ongelmat sopimusmenettelyllä jo varhaisessa vaiheessa. Näin vältetään myöhemmiltä, potentiaalisesti merkittäviltä vaikeuksilta työn tulosten julkaisemisessa ja hyödyntämisessä.

¹Hyypä & Ahlavuo & Parkkola, 2017. 3D-kulttuurihubihankkeen kuvaus EU:n rakennerahastojen hallintajärjestelmän EURA 2014 -verkkosivuilla. Viitattu 7.10.2019 https://www.eura2014.fi/rttiepa/projekti.php?projekti_koodi=A72980

Kartoitustyön tueksi hanke tilasi Berggren Oy:lta asiantuntijaselvityksen tekijän- ja teollisoikeuksista, sekä tekijänoikeudelliset arviot kartoituksessa tunnistettujen case-tapausten käsittelystä. Berggrenin selvitys käsittelee 3D-mallinnukseen liittyviä aineettomia oikeuksia ja niistä seuraavia velvollisuuksia ja vastuita luodaten myös kysymystä siitä, mitä sopimuksia tulisi tehdä 3D-mallinnustyön eri vaiheissa. Berggren Oy:n tekemän selvityksen asiantuntijoina ovat toimineet ja selvityksen tekstin kirjoittaneet Elisa Huusko (tekijänoikeudet, tavaramerkit, mallit), Atte Karineva (tarvittavat muut lisenssit) ja Suvi Julin (patentit ja hyödyllisyysmallit).

Tässä julkaisussa esitetään tehdyn työn ja tilatun selvityksen pohjalta perustietoa tekijän- ja teollisoikeuksista ja tarkastellaan niitä erityisesti 3D-mallinnuksen tekemiseen liittyvien useiden case-tapausten kautta. Yksi case-tapaus liittyy tapahtuman tai esityksen 3D-mallinnukseen ja siihen, mitä pitää ottaa huomioon, kun mallia käytetään ja näytetään. Millaiset ovat tilat suunnitelleen arkkitehdin, mahdollisten taideteosten tekijöiden, tuottajan, ohjaajan, lavastajan, esiintyjien, ym. oikeudet ja tuleeko heidän suostumustaan kysyä 3D-mallinnuksen tekemiseen ja käyttämiseen?

Toinen case-tapaus liittyy museon tai näyttelyn 3D-mallintamiseen. Vaikka tekijänoikeus mallinnettuihin esineisiin olisikin jo rauennut, on mahdollista, että mallintamisessa tulee huomioon otavia muita oikeuksia, kuten vaikkapa näyttelyn suunnittelijan oikeudet. Tästä nousee kysymys millaisia asioita olisi siis selvitettävä ja mistä asioista sopia ennen mallinnukseen ryhtymistä.

Entä ketkä kaikki ovat tuotetun 3D-mallin oikeuksien omistajia? Mallin luomisessa on yleensä aina mukana useampia henkilöitä. Nämä voivat olla mallin tekemisen organisaation työntekijöitä tai ulkopuolisen palveluntarjoajan henkilöstöä. Mallin tekemiseen käytetään myös eri laitteita ja ohjelmistoja, jotka voivat olla tai olla olematta avoimen lähdekoodin lisenssillä. Tämä julkaisu tarkastelee myös näitä kysymyksiä.

Tarkastelussa pohditaan myös yleisen alueen 3D-mallintamista ja siihen liittyviä oikeuksia. Saako rakennuksia kuvata ja voiko kadulla ajavia autoja mallintaa. Missä menee raja henkilösuojan ja vapaan kuvantamisen välillä? Kun hankkeessa on lennokin avulla kuvattu kaupunkia, sen katuja, rakennuksia ja maisemia, ja näistä otoksista on luotu 3D-malli, niin voiko mallia käyttää vapaasti erilaisiin tarpeisiin – myös kaupallisiin tarkoituksiin?

Käsillä oleva julkaisu tarjoaa lukijalle täsmäinformaatiota uusien teknologisten ratkaisujen hyödyntämiseen kulttuurialalla. Se tekee sen tarkastelemalla tilannetta 3D-mallinnuksen kautta ja käytännön case-esimerkkien avulla. Tämä tarkastelukulma antaa julkaisuun selkeän fokuksen, vaikkakin sen tiedot ja johtopäätökset ovat hyödynnettävissä myös laajemmin kulttuuri- ja luovien alojen, sekä teknologia-alojen kohtaamisen rajapinnoilla. Tekijän- ja teollisoikeuksien huomioiminen, henkilötietolaki ja sopimusmenettelyt on syytä tuntea näiden alojen rajapinnoilla liikuttaessa, jotta vältetään taiteellisen ja teknologisen luovan toiminnan intressien törmäykset. Tämän julkaisun kautta toivomme näiden alojen osaajien ja taitajien löytävän mielenkiintoisia kysymyksiä pohdittavaksi, ja vastauksia käytännön työn ja toiminnan helpottamiseksi.

Espoossa

7.10.2019

Juhani Talvela

Timo Parkkola

Sisällysluettelo

1. Tiivistelmä	8
2. 3D-mallinnuksen kannalta merkitykselliset immateriaalioikeudet	9
3. Tekijänoikeus	10
3.1. Tekijänoikeus lähdeaineiston suojana	10
3.1.1. Rakennukset ja rakennettu ympäristö.....	11
3.1.2. Sisustus ja esineet.....	12
3.1.3. Esittävät taiteilijat, näyttelijät sekä äänitteet	12
3.1.4. Tietokoneohjelmat	13
3.1.5. Kaupallisten tunnusten tekijänoikeussuoja.....	13
3.2. Tekijänoikeus 3D-mallinnukseen	14
3.2.1. Mallinnettu elokuvateos.....	14
3.2.2. 3D-mallinnettu tietokoneohjelma.....	14
3.3. Tekijänoikeuden sisältö	15
3.3.1. Taloudelliset oikeudet.....	15
3.3.2. Kappaleiden valmistaminen	15
3.3.3. Teoksen muuntelu	16
3.3.4. Saattaminen yleisön saataviin.....	17
3.3.5. Moraaliset oikeudet.....	17
3.3.6. Tekijänoikeuden voimassaolo ja sammuminen	18
3.3.7. Taloudellisia oikeuksia koskevat poikkeukset.....	19
3.3.8. Rakennusten ja taideteosten kuvaaminen	19
3.4. Lisenssit	20
3.4.1. Sopimuslenssit	20
3.4.2. Tarvittavat muut lisenssit	21
Avoimen lähdekoodin lisenssit.....	21
4. Tavaramerkki	23
4.1. Mikä on tavaramerkki	23

4.2. Erottamiskyky ja kuvailevuus	23
4.2.1. Sekaannusvaara	24
4.3. Tavaramerkin loukkaus	25
4.3.1. Sama merkki samoille tavaroille	25
4.3.2. Sekaannusvaara mallinnuksessa	26
4.3.3. Laajalti tunnetut merkit mallinnuksessa	26
4.3.4. Tavaramerkkiloukkauksiin liittyvä riskinhallinta	27
5. Mallioikeus	28
5.1. Uutuus	28
5.2. Yksilöllisyys	29
5.3. Mallioikeuden ala	29
6. Patentit ja hyödyllisyysmallit	30
6.1. Patentoivuuden edellytykset	31
6.1.1. Uutuus	31
6.1.2. Keksinnöllisyys	32
6.1.3. Teollinenkäyttökelpoisuus	32
6.2. Mitä ei voi patentoida	33
6.3. Tietokoneohjelmien patentoitavuus	33
6.4. Patentin suoja-ala	34
7. CASE-arviot	37
7.1. Case 1	37
7.2. Case 2	37
7.3. Case 3	38
7.4. Case 4	38
7.5. Case 5	39

1. Tiivistelmä

Suurempaa, laajempaa tai parempaa oikeutta ei voi myöntää, kuin mitä itsellä on, ja siksi sopimussuhdeiden kanssa tulee olla hyvin huolellinen. Mallintajan tulee selvittää, minkälaiset ehdot loppukäyttäjille tarvitaan ja varmistua siitä, että yhtiö on itse saanut riittävän kattavat oikeudet mallinnuksen tekijältä, ohjelmistotoimittajilta ja mallinnettavaan aineistoon liittyviltä oikeuksien haltijoilta. Mikäli mallinnuksessa käytettävän aineiston lisenssi ei kata kaupallista käyttöä, kiello tulee huomioida kaikissa myöhemmissä lisensseissä ja oikeuksien luovutuksissa.

Ohjelmistolisenssien lisäksi myös avoimen lähdekoodin lisenssit tulee tarkistaa, sillä ne määrittävät 3D-mallintajan mahdollisuuksia myöntää oikeuksia mallinnuksen loppukäyttäjille ja mahdollisille jatkokehitystyötä tekeville palveluntarjoajille, jotka lisensoivat mallinnuksen edelleen. Mikäli esimerkiksi avoimen aineiston käyttöehdoissa on asetettu velvollisuus ilmoittaa tekijän nimi, tulee saman velvollisuuden välittyä myös loppukäyttäjälle myönnettävään lisenssiin.



Tarvittavat sopimukset ja tarkistukset:

1. Sopimukset oikeuksien siirroista jokaiselta mallinnusprojektiin osallistuvalla henkilöllä. Kannattaa muistaa, että kehittäjien kanssa voi syntyä tarve viitata työsuhtekeksintöohjesääntöön, mikäli kehitystyössä voi syntyä myös patentoitavissa olevia keksintöjä.
2. Tarkistetaan, onko ohjelmistolisensseissä rajoituksia, jotka estäisivät lisenssien tarjoamisen kaupalliselle käyttäjälle suunnitellussa laajuudessa (yllä kaupallinen käyttäjä 1 tai 2).
3. Tarkistetaan, onko käytetyissä avoimen lähdekoodin lisensseissä tai avoimen aineiston käyttöehdoissa sellaisia ehtoja, jotka estäisivät tai rajoittaisivat lisenssien tarjoamista käyttäjille (yllä kaupallinen käyttäjä 1 tai 2) suunnitellussa laajuudessa.
4. Siltä osin, kun mallinnuksen kohde nauttii IPR-suojaa, hankitaan tarvittavat käyttöoikeudet ja luvat mallinnuksen kohteena olevan aineiston käyttämiseksi (riippuu mallinnuksen kohteesta).
5. Tarkistetaan kaikki tunnustukset, eli se, keitä pitää, saa ja voi kiittää. Kreditointi on tärkeää.

Kohdassa 4 mainitut tarvittavat oikeudet ovat muun muassa tavaramerkkien ja tekijänoikeuksien haltijoilta pyydettäviä käyttöluovia eli lisenssejä. Tässä raportissa on selvitys erityisesti tekijänoikeudella suojatun aineiston oikeuksienhaltijoista ja heiltä tarvittavista luvista.

Immateriaalioikeuksien kunnioittamisen lisäksi liiketoimintaan liittyy runsaasti muitakin vaatimuksia, kuten esimerkiksi ihmisten yksityisyyden kunnioittaminen ja sen suojaaminen kaikessa tietojenkäsittelyssä. Myös liikesalaisuuksien suojaaminen ja hyvien tapojen noudattaminen on tärkeää. Yllä yksilöidyt toimet rajaavat suunniteltuun hankkeeseen liittyviä riskejä, mutta valtiossa, jossa kaikilla on mahdollisuus saattaa kokemansa kohtelu tuomioistuinten ratkaistavaksi, on aina olemassa vähintään pieni riski erimielisyyksistä ja oikeudenkäynneistä silloinkin, kun sääntöjä on noudatettu tarkasti. Tämän vuoksi etukäteinen sopiminen on tärkeää.

2. 3D-mallinnuksen kannalta merkitykselliset immateriaalioikeudet

Selvityksen taustatietona on kuvattu ympäristön mallinnushanke, jossa reaali maailman ympäristö kuvataan ja muutetaan virtuaaliympäristöksi mallintamalla kohteet sähköisiksi tiedostoiksi. Mallinnusta tehdään erilaisissa paikoissa, ja ympäristöjä voidaan tehdä luonnossa ja rakennetussa ympäristössä, yksityisissä ja julkisissa tiloissa sekä sisällä ja ulkona. Koska mallinnuksen kohteet ovat julkisia tiloja, joissa kuvaamisesta on sovittava erikseen, liikesalaisuuksien suojaa ei käsitellä tarkemmin. Oikeutta yksityisten tilojen kuvaamiseen ei ole kenelläkään, ja on hyvin mahdollista, että kuvaajaa pyydetään pitämään muu kuin mallinnettavaksi päätyvä tieto salassa, ja että yrityssalaisuuteen vedoten kielletään joidenkin tilojen kuvaaminen kokonaan. Myös ohjelmistosopimuksissa on usein salassapitoehtoja. Kaikkia erikseen sovittuja liikesalaisuuksia koskevia ilmaisu- ja käyttökieltoja tulee noudattaa.

Virtuaaliympäristön luominen ei ole pelkkää dokumentointia, vaan siihen on mahdollista lisätä myös muista lähteistä peräisin olevia ja muiden kehittämiä elementtejä, kuten esimerkiksi mainoksia tai kuvia tauluista. Muun muassa taidenäyttelyn kokoaminen on helpompaa, jos kaikkien taulujen ei tarvitse olla yhtä aikaa samassa paikassa, vaan mallinnuksessa voidaan yhdistellä näyttelyesineitä. Luvan pyytäminen lisättyyn elementtiin on lähtökohtaisesti tarpeen, sillä mallinnusta käytettäisiin niin opetuksessa kuin kaupallisestikin, ja se voisi toimia esimerkiksi näyttely- tai peliympäristönä, jota voitaisiin lisensoida sivullisille.

Raportin tarkoituksena on jäsentää 3D-mallinnukseen ja toimintaympäristöön liittyviä immateriaalioikeuksia. Raportin ensimmäinen osa koskee tekijänoikeuksia. Tekijänoikeuslaissa on sääntöjä ja poikkeuksia, joissa on ajateltu lähinnä valokuvia ja elokuvia. 3D-ympäristöä on aikaisemmin pidetty tekijänoikeusneuvostossa elokuvateoksena, mutta täyttä varmuutta asiasta ei ole ennen kuin kysymys päättyy tuomioistuimen ratkaistavaksi. Elokuvaan saa sisällyttää minkä tahansa kertaalleen EU:ssa myydyin esineen, jos se on mukana epäoleellisena osana kokonaisuutta. Todennäköisesti myös 3D-mallinnusta kohdellaan samoin. Jos jokin teos on elokuvassa tai 3D-mallinnuksessa keskeisessä roolissa, sen tekijältä tarvitaan lupa.

Yleensä elokuvamaisissa teoksissa näkyvät esineet ovat vain pieni osa kokonaisuutta ja siten epäoleel-

lisia, mutta esimerkiksi virtuaalikierröksellä veistospuistossa veistokset ovat puiston pääasiallinen kohde, jolloin niiden sisällyttäminen elokuvateokseen edellyttää tekijänoikeuksien haltijan lupaa.

Tavallisen digikameran käyttäminen julkisilla paikoilla on melko ongelmatonta. Valokuvaaminen on julkisilla paikoilla tekijänoikeuden valossa vapaata, mutta kuvien käyttöön voi liittyä rajoituksia. Tärkein niistä on se, että kuvaamista koskeva poikkeus tarkoittaa vain pysähdyksissä olevaa valokuvaa tai 2D-piirrosta. Jos kuvasta tehdään muunnelma, joka ei ole kaksikulotteinen kuva, sen käyttö ei ole enää poikkeuksen piirissä, vaan voi edellyttää lupaa.

Julkisella paikalla olevan taideteoksen saa toki kuvata, mutta kuvan kaupallinen käyttö edellyttää lupaa kaksikulotteisenakin. Myös muusta kuin tekijänoikeudesta voi johtua rajoituksia. Vaikka rakennuksen saa vapaasti kuvata sisältä ja ulkoa tekijänoikeuden estämättä, asiasta on hyvä sopia, sillä rakennuksen omistajan ei tarvitse päästää kuvaajaa sisätiloihin ja sisäänkäynnille voi asettaa edellytykseksi yhtä hyvin pääsylipun hankkimisen kuin kuvauskiellonkin. Näitä sopimusperusteisia velvoitteita ja rajoituksia tulee noudattaa tekijänoikeuslain säännöksistä huolimatta.

Selvityksen toinen osa koskee kaupallisia tunnuksia ja tavaramerkkejä. Käyttö voi olla ongelmallista ja edellyttää lupaa, mikäli mallinnuksessa käytetään tavaramerkkejä niin, että käyttäjä voi erehtyä joko tuotteen kaupallisesta lähteestä tai siitä, onko käyttäjällä sopimussuhde merkin haltijan kanssa. Myös silloin, jos mallinnus itsessään on virtuaalinen kauppa, jota käytetään tavaran tai palvelun myymiseen, kuluttajalle näkyvät kaupalliset tunnukset täyttävät tavaramerkin tehtävät ja merkkien käyttöä tulee tarkastella lähemmin. Tavaramerkin käyttö on kuitenkin aina sallittua tavaramerkin haltijan luvalla.

Tavaramerkkien jälkeen käsitellään mallioikeuksia ja patenteja. Niidenkin osalta kiellettyä on vain luvaton käyttö. Immateriaalioikeudet ovat kielto-oikeuksia, jotka mahdollistavat loukkauksiin puuttumisen, mutta eivät luo velvollisuutta tai pakkoa puuttua niihin. Immateriaalioikeuksien käytöstä voi sopia käyttöluvalla eli lisenssillä. Aivan selvityksen lopuksi kommentoidaan tarjouspyyntöön sisällytettyä case-esimerkkejä tehdyn selvityksen valossa.

3. Tekijänoikeus

3.1. Tekijänoikeus lähdeaineiston suojana

Kaikki mallinnettavat kohteet eivät nauti tekijänoikeussuojaa. Muun muassa luonnon muokkaama ympäristö ei kuulu kenenkään yksinoikeuksien piiriin, vaan ainoastaan inhimillinen luomistyö voi olla laissa tarkoitettu teos. Myös ihmisen luomasta tai ihmisen ohjeistaman koneen luomasta ympäristöstä vain osa ylittää teoskynnyksen ja voi saada tekijänoikeuslain mukaan suojaa teoksena.

Teoskynnys on myös mallinnushankkeen kannalta erittäin tärkeä käsite. Jos mallinnettava kohde ylittää teoskynnyksen, sen käyttäminen voi edellyttää lupaa. Teoskynnys ei kuitenkaan ole yksiselitteinen, vaan edellyttää tulkintaa ja voi vaihdella maasta ja tapauksesta toiseen. Vaikka tekijänoikeus on suhteellisen yhdenmukainen EU:n alueella, nykyinen harmonisointi jättää teoskynnyksen ylittymistä koskevan tulkinnan kansallisen käytännön varaan. Pääsääntö on kuitenkin se, että teoskynnys ylittyy, jos kohde on **itsenäinen** ja tekijänsä henkisen luovan työn **omaperäinen** tulos. Rajanvetoa käydään kriteerien soveltamissäännöistä, ja siksi tulkinta voi vaihdella eri maissa huomattavastikin.²

Yhteistä tekijänoikeuslainsäädännöille on kuitenkin se, ettei teoksen tarvitse olla kaunis tai taitavasti laadittu saadakseen suojaa. Lakiin tai direktiiveihin ei sisälly kannanottoa teosten taiteelliseen arvoon liittyen. Myös suomalaisessa kirjallisuudessa on korostettu, ettei teoskynnyksen arvioinnissa ole itsenäisyyden ja omaperäisyyden lisäksi muita edellytyksiä, vaan myös huono ja ruma teos on yhtä lailla suojattu kuin kaunis ja taiteelliselta arvoltaan merkittävä teos.³

Vaikka kirjallisuus suhtautuu torjuvasti lisäedellytyksiin, abstrakti idea ei voi ylittää teoskynnystä. Niin EU:ssa kuin Suomessakin teoksella on aina oltava jonkinlainen konkreettinen ja vakaa ilmenemismuoto. EU-tuomioistuimien on antanut ratkaisun, jossa maku todettiin liian subjektiiviseksi ja epätarkaksi ylittääkseen teoskynnyksen. Tuomioistuimen mukaan yksinoikeuksien kohteet on voitava tunnistaa selvästi ja täsmällisesti, minkä lisäksi myös oikeusvarmuus edellyttää, että suojan kohde on täsmällinen ja objektiivisesti yksilöitävissä.⁴

Lain mukaan teos syntyy, jos se on itsenäinen ja omaperäinen luomistyön tulos silloinkin, kun tekijän luovuudelle on asetettu reunaehdot. Silloin tekijän vapaat ja luovat valinnat voivat ilmentää itsenäisyyttä ja omaperäisyyttä. Näitä kriteereitä on Suomessa perinteisesti tarkasteltu muun muassa kysymällä, olisiko kuka tahansa saman tehtävän suorittaja päätenyt itsenäisesti samanlaiseen lopputulokseen. Jos olisi, teoskynnys ei ylity.⁵

Tekijänoikeus syntyy aina luonnolliselle henkilölle, mutta se voi siirtyä työnantajalle työsopimuksen perusteella. Tietokoneohjelmien osalta tekijänoikeuslaissa on erityissäännös 40 b §:ssä. Sen mukaan työ- tai virkasuhteessa tekijänoikeus työ- tai virkatehtävien täyttämisen yhteydessä syntyneeseen tietokoneohjelmaan ja siihen liittyvään muuhun teokseen siirtyy työnantajalle, jollei toisin ole sovittu.

Tietokoneohjelmia koskeva sääntö näyttää selkeältä, mutta sen soveltaminen käytännössä voi olla

² Myös EU-tuomioistuimien tapauksessa C-145/Painer. Tuomiolausuman toinen kappale: "Tekijänoikeuden ja tiettyjen lähi-oikeuksien suojan voimassaoloajan yhdenmukaistamisesta 29.10.1993 annetun neuvoston direktiivin 93/89/ETY 6 artiklaa on tulkittava siten, että henkilökuvaa voi saada tämän säännöksen nojalla tekijänoikeudellista suojaa edellyttäen, että tällainen valokuva on tekijänsä sellaisen luovan henkisen työn tulos, joka kuvastaa tekijänsä yksilöllisyyttä ja joka käy ilmi niistä vapaista luovista ratkaisuista, joihin tekijä on päätenyt valokuvaa toteuttaessaan, mikä kansallisen tuomioistuimen on selvitettävä kussakin yksittäistapauksessa. Sen jälkeen, kun on voitu saada varmuus siitä, että kyseessä olevaa henkilökuvaa voidaan pitää teoksena, sen suoja ei ole rajoitetumpi kuin suoja, jota mikä tahansa muu teos, mukaan lukien valokuvateos, saa."

³ Harenko, Niiranen & Tarkela: Tekijänoikeus. WSOY PRO, Porvoo 2006. s. 15.

⁴ C-310/17 Levola-Hengelo -tuomion kohta 41–42. Maku ei voi olla teos, sillä se riippuu mm. sekä henkilön että kulusympäristön liittyvistä tekijöistä.

⁵ Harenko, Niiranen & Tarkela: Tekijänoikeus. WSOY PRO, Porvoo 2006. s. 17.

haastavaa, ja siksi työsopimuksissa on usein nimenomainen ehto tehtävänannon seurauksena syntyneiden teosten siirrosta. Työtehtävät voivat olla melko vapaita tai väljästi ilmaistuja. Toisaalta esimiehen nimenomaisen ja suoran käskyn ja toisaalta täysin vapaa-ajan harrastuksena syntyneiden teosten välimaastossa on paljon tilaa erilaisille tulkinnoille. Usein inspiraation lähde ja työnantajan työvälineiden käyttäminen ovat tekijöitä, jotka otetaan huomioon työntekijän oikeuksia arvioitaessa.⁶

Toinen haaste on siirron laajuus, koska tietokoneohjelman yhteydessä käytetty muu aineisto saattaa tulla eri tavoin arvioitavaksi, kuin tietokoneohjelman suorittava koodi. Mikäli kuvat tai tietokoneohjelman käyttöliittymä taikka jokin tekstiote ylittävät teoskynnyksen, niitä suojataan sähköisessä muodossa olevina taiteellisina ja kirjallisina teoksina tietoyhteiskuntadirektiivin puitteissa ja kansallisessa laissa. Niihin liittyvien oikeuksien siirtyminen työnantajalle perustuu vakiintuneeseen käytäntöön, joka ei välttämättä ole aina kaikille tekijöille tai kaikille teoslaajille samanlainen.

Säännöt voivat olla epäselvät myös silloin, kun mukana on yrittäjiä ja harjoittelijoita. Tämän vuoksi kaikilta projekteihin osallistuvilta olisi hyvä saada yhtenäinen, samansisältöinen sopimus oikeuksien siirtämisestä. Monet oikeudet, kuten oikeus teoksen muunteluun, siirtyvät vain nimenomaisesti mainituina, joten muunnelmista, teoskappaleiden valmistamisesta, kaupallisesta levittämisestä ja oikeuksien luovutuksesta eteenpäin on suositeltavaa laatia nimenomaiset ehdot siirtosopimukseen.

3.1.1. Rakennukset ja rakennettu ympäristö

Rakennukset voivat saada suojaa rakennustaiteen teoksina. Tekijänoikeusneuvoston mukaan rakennukset välillä ylittävät teoskynnyksen ja välillä eivät. Ratkaisukäytäntöä on molempiin suuntiin. Korkein oikeus on todennut myös, että rakennuspiirustukset voivat olla tekijänoikeudella suojattu itsenäinen ja omaperäinen teos, vaikka piirustusten mukaan rakennettu rakennus jäisikin liian tavanomaisena vaille tekijänoikeussuojaa.⁷

Tekijänoikeusneuvosto on lausunnossaan 2014:6 todennut, että paritalon rakennuspiirustuksia voitiin pitää ulkoasunsa ja teknisen toteutuksensa puolesta tavanomaisina. Piirustuksissa kuvattu rakennus oli ulkoiselta hahmoltaan tavanomainen, suomalainen talo.⁸ Myös tässä lausunnossa tukeudutaan KKO:n perusteluiden mukaiseen linjaan: tyyppitalot suljetaan suojan ulkopuolelle.

Tekijänoikeusneuvosto on pitänyt myös huvimajaa liian tavanomaisena nauttimaan tekijänoikeussuojaa. Huvimaja ei ylittänyt teoskynnystä eikä sen suunnitteleminen käytettyä työn määrää tai korkeaa asiantuntemuksen tasoa pidetty merkityksellisenä arvioinnissa.⁹

Ratkaisukäytännön valossa loukkausriskit tavanomaisista tyyppitaloista ja niiden pihalla mahdollisesti olevista tavanomaisista rakennuksista koostuvan asuin- tai teollisuusalueen mallintamiseen ja käyttämiseen liittyen näyttävät melko pieniltä. Myös tavallisen urheilukentän tai sen pukukoppien olisi vaikea ylittää teoskynnykseen, mutta selvästi arkkitehtuuriltaan tavanomaisesta poikkeavat rakennukset tulee arvioida erikseen.

Kaupunkiympäristöjen lisäksi Suomessa voi olla alueita, joilla huvilat ovat yksilöllisiä, itsenäisiä ja omaperäisiä ja siksi teoksia. Teostason ylittäviä rakennuksia tarkastellaan jäljempänä tarkemmin. Lähtökohtaisesti rakennusten kuvaaminen on melko laajasti sallittua, mutta kuvien käyttöön voi liittyä rajoituksia.¹⁰

Sen sijaan valmiiksi virtuaalisessa muodossa olevan kylän kopioimista ei voida lähtökohtaisesti pitää sallittuna. Vaikka yksittäinen rakennuksesta tehty 3D-malli ei sinänsä ylittäisi teoskynnystä, kokonainen virtuaalikylä voi muodostaa itsenäisen ja omaperäisen työn, jos sillä on tekijä, jonka itsenäisiä ja omaperäisiä valintoja kylän muodostaminen ilmentää. Esimerkiksi tavanomaisten suomalaisten, vietnamilaisten ja nepalilaisten talojen sijoittaminen samaan virtuaaliympäristöön on abstrakti idea, joka voidaan toteuttaa mitä mielikuvituksellisimmilla tavoilla. Idean konkretisoivan luomistyön tuloksena muodostuva kokonaisuus voi hyvinkin olla teos. Tekijänoikeus suojaa sitä ilmaisunsa puolesta, muttei estä idean lainaamista eikä sitä, että muut tekisivät suomalaisten, vietnamilaisten ja nepalilaisten rakennusten mallinnusta ja sijoittelua virtuaaliympäristöön.

⁶ Yksi tapa lähestyä rajanvetoa on ottaa vaikutteita patentoitavista keksinnöistä. Työsuhdekeksintölaista ja ohjesäännöistä voi saada hyviä perusteluita linjauksille.

⁷ KKO 1989:149 Tyyppitalo.

⁸ Tekijänoikeusneuvosto 2014:6, s. 4.

⁹ Tekijänoikeusneuvoston lausunto 2014:10, s. 6.

¹⁰ Selvityksen myöhemmissä osioissa käsitellään tekijänoikeuslain poikkeussäännöksiä. Niiden valossa rakennusten kuvaaminen on sallittua myös ilmasta käsin dronella. On kuitenkin tärkeää muistaa, että muusta kuin tekijänoikeuslainsäädännöstä voi aiheutua rajoituksia.

3.1.2. Sisustus ja esineet

Teollisen muotoilun tuotteilla ja esimerkiksi design-huonekalujen osalta itsenäisyyden ja omaperäisyyden edellytys on korkea. Usein korkea teoskynnys johtuu siitä, että suunnittelijan vapaus itsensä ilmaisuun jää käyttöesineiden osalta melko rajalliseksi. Teknisesti välttämättömät ja tarpeelliset muodot eivät ole sellaista luomistyötä, jonka suojaksi tekijänoikeus on tarkoitettu, jolloin tavanomaisten ja normaalia muotokieltä noudattavien sisustusesineiden mallintaminen on melko riskitöntä.

Sikäli kun esineistö ylittää teoskynnyksen, niiden käyttöä tulee arvioida erikseen. Sisustuskin voi koostua erilaisista suojatuista esineistä, tai se voi olla kokonaisuus, johon lukeutuvat useiden eri esineiden muotoilu sekä sijoittelu käytettävissä olevaan tilaan.

Teoskynnyksen ylittävät käyttöesineet ovat suojan piirissä, mutta nekin ovat muun muassa elokuvaamasta koskevan poikkeussäännöksen piirissä. Jos teoskappale, kuten vaikkapa erikoinen design-huonekalu on myyty ja otettu osaksi sisustusta, sen osuminen valokuvan taustalle tai näkyminen elokuvateoksessa ei loukkaa huonekalun tekijän oikeuksia. Muutoin kuin sivuosassa olevien teoskappaleiden käyttöön tarvitaan kuitenkin aina lupa.

3.1.3. Esittävät taiteilijat, näyttelijät sekä äänitteet

Tekijänoikeuslaki suojaa teoksia, kuten näytelmiä ja runoja. Toisten luomien tai laatimien teosten esittäjillä puolestaan on lähioikeus omaan osuuteensa eli tulkintaan. Siksi myös esimerkiksi näyttelijöiden ja äänitetallentajien kanssa tulee laatia sopimus, mikäli mallinnuksessa näytellään, soitetaan musiikkia tai lausutaan runoja. Vaikka kirjallinen teos olisi niin vanha, että tekijänoikeus on lakannut, sen esittäjillä on oikeus tekemäänsä tulkintaan. Esittävän taiteilijan lähioikeus on kirjattu tekijänoikeuslain 45 §:än.

Säännös on melko yksityiskohtainen ja siksi haastava. Sen keskeisenä sisältönä on kieltää esitysten tallentaminen toiseen mediaan, kopioinnit, näyttämiset, vuokraamiset ja jakamiset.

Kirjallisen tai taiteellisen teoksen taikka kansanperinteen esitystä ei esittävän taiteilijan suostumuksetta saa:

1. tallentaa laitteelle, jonka avulla esitys voidaan toisintaa;
2. saattaa yleisön saataviin radion tai television välityksellä taikka suoraan siirtämällä.

Äänitallenteeksi tallennettu esitys pysyy suojan piirissä kunnes 50 vuotta on kulunut esitysvuodesta. Tallennetta ei puolestaan saa:

1. siirtää laitteeseen, jolla se voidaan toisintaa;
2. esittää julkisesti esitystapahtumassa läsnä olevalle yleisölle;
3. välittää yleisölle johtimitse tai johtimitta, mihin sisältyy myös tallennetun esityksen välittäminen yleisölle siten, että yleisöön kuuluvilla henkilöillä on mahdollisuus saada se saataviinsa itse valitsemastaan paikasta ja itse valitsemanaan aikana;
4. levittää yleisön keskuuteen.

Kuvatallenteeksi tallennettua esitystä ei saa, ennen kuin 50 vuotta on kulunut esitysvuodesta:

1. siirtää laitteeseen, jolla se voidaan toisintaa;
2. välittää yleisölle siten, että yleisöön kuuluvilla henkilöillä on mahdollisuus saada se saataviinsa itse valitsemastaan paikasta ja itse valitsemanaan aikana;
3. levittää yleisön keskuuteen.

Jos äänite on julkaistu muutoin kuin levittämällä yleisön saataviin, suoja on voimassa, kunnes 70 vuotta on kulunut siitä vuodesta, jona tallennettu esitys ensimmäisen kerran saatettiin yleisön saataviin. Kuvatallenteilla suoja-aika on kuitenkin se 50 vuotta vaikka sen julkaisu olisikin ollut muuta kuin tallenteiden myymistä.

Esityksen elokuvaamisoikeuden luovutus käsittää oikeuden levittää tallennettu esitys yleisön keskuuteen vuokraamalla, jollei toisin ole sovittu. (8.11.2013/763)

Tiivistäen voidaan todeta, että mikäli mallinnetussa teatterissa tai tilassa esitetään teoksia, sekä teoksen tekijältä että sen esittäjältä tarvitaan lupa. Myös vanhoille tallenteille taltioitujen konserttien käyttöön tarvitaan oikeudet tekijöiltä, esiintyjiltä ja tallenteen julkaisijalta.

Vanhoja tallenteilla olevia teoksia varten kannattaa kysellä lupia teosoikeuksien hallinnointiorganisaatioilta.

Uusien näytelmien kanssa tekijöiden oikeuksia kysellään tuottajalta ja ohjaajalta, ja jos niitä ei ole jo kootusti saatavilla, niin sitten lähestytään kaikkia tuotantoon osallistuneita tekijöitä, jotka tuottaja ja ohjaaja yksilöivät.

3.1.4. Tietokoneohjelmat

Tekijänoikeuslaki suojaa tietokoneohjelmia kirjallisina teoksina. Nimenomaisen lainkohdan mukaan: ”Kirjallisena teoksena pidetään myös karttaa sekä muuta selittävää piirustusta tai graafista taikka plastillisesti muotoiltua teosta sekä tietokoneohjelmaa”.¹¹

Tekijänoikeuslakia tulkitaan tekijänoikeusdirektiivin valossa, ja tietokoneohjelman määritelmä kattaa vain koodin, jota voi suorittaa. Sen lisäksi tietokoneohjelmana suojataan kaikki sellainen valmisteluaineisto, josta voi myöhemmin seurata tietokoneohjelma eli suorittava koodi. Näinpä esimerkiksi vuokaaviot ovat tietokoneohjelmia, mutta tietokoneohjelman yhteydessä käytetty muu aineisto, kuten tekstit ja kuvat, eivät ole suorittavaa koodia eivätkä sen valmisteluaineistoa.

Vaikka teoskynnys voi jonkin käskyjoukon osalta olla kyseenalaistettavissa, yleensä kokonaisen tietokoneohjelman koodi on teos, koska sen kehittämisen katsotaan yleensä edellyttäneen kehittäjältään useita erilaisia valintoja, jotka ovat itsenäisiä ja omaperäisiä. Tietokoneohjelmien lisäksi tietokoneohjelmistoon sisältyvät kuvat, tietokoneohjelman erityinen käyttöliittymä taikka tekstiote tai tekstitiedosto voivat saada tekijänoikeussuojaa sähköisessä muodossa olevina taiteellisina ja kirjallisina teoksina tietoyhteiskuntadirektiivin puitteissa ja kansallisessa laissa. Jos ne ylittävät teoskynnyksen, niitä kohdellaan kirjallisina tai taiteellisina teoksina ilman, että nimenomaisesti tietokoneohjelmia varten laaditut poikkeussäännökset soveltuvat.

Toisin sanoen tietokoneohjelmiin soveltuvat lähtökohtaisesti samat säännökset kuin muihinkin teoksiin, mutta käytännössä ohjelmistojen käyttö on usein hyvinkin rajoitettua, sillä kaikki tietojenkäsittely perustuu koodin kopioimiseen eli tekijänoikeuden piiriin lukeutuvan teoskappaleen valmistamiseen. Siksi laissa on muutamia poikkeussäännöksiä¹² varmuuskopiointia, käytön edellyttämiä kopioita ja käytön edellyttämiä selvityksiä sekä yhteentoimivuuden vaatimuksesta johtuvia tarpeita varten. Niitä sovelletaan osin myös tietokantoihin, eikä niistä kaihista voi sopia toisin.

Tietokoneohjelmistot ovat hyvin vahvan pääsäännön

mukaisesti jonkin lisenssin piirissä, ja useimmiten lisenssi koskee muutakin kuin pelkkää tekijänoikeutta. Myös käyttäjä voi sitoutua lisenssisopimuksella siihen, ettei käytä ohjelmistoa laajuudessa, jonka tekijänoikeuslaki muutoin sallisi. Useissa sopimuksissa on paljon erilaisia rajoituksia, jotka eivät johdu lain vaatimuksista vaan siitä, että lisenssin tarjoaja vaatii sitoutumista niihin käyttöoikeuden saamisen edellytyksenä. Käytännössä tietokoneohjelmien käyttömahdollisuus selviää usein sopimuksesta eikä lakikirjasta, sillä laissa säädetyt pakottavat poikkeussäännökset ovat suppeita ja tulkinnanvaraisia.¹³

3.1.5. Kaupallisten tunnusten tekijänoikeussuoja

Teoskynnys jää herkästi ylittymättä yksinkertaisten logojen osalta. Yleensä logoja ja kaupallisia tunnuksia suojataan tavaramerkein ja tekijänoikeuteen vetoaminen tulee kyseeseen melko poikkeuksellisissa tilanteissa. Myös pakkaukset suojataan ensisijaisesti mallioikeuksin ja tavaramerkein. Useimmiten pakkauksiin sisältyvät tavanomaiset graafiset elementit jäävät tekijänoikeussuojan ulkopuolelle.

Pelkästään se, että esine on pakkaus, ei kuitenkaan sulje pois mahdollisuutta, että siihen sisältyisi teostason ylittäviä kirjallisia tai taiteellisia teoksia. Kirjalliset työt ja kuvat tulee arvioida erikseen.

Kaupallisten tunnusten käyttömahdollisuus jonkin tuotteen tai palvelun mainonnassa tai verkkokaupan yhteydessä tulee aina selvittää erikseen. Useimmiten jo pelkän logon näkyminen voi muodostaa mainoksen tai vaikuttaa käytöltä, jolla on myynninedistämistarkoitus.

Mallintamiseen tulisikin pyytää lupa, jos 3D-mallinnuksessa tunnuksiin, käärepaperiin tai pakettiin sisältyy

- poikkeuksellinen ja omaperäinen kuvio tai teksti,
- selvä tai tunnettu taideteos tai
- piirroshahmo, jossa on ©-merkintä.

¹¹ Tekijänoikeuslaki 1 §:n 2 momentti.

¹² Tekijänoikeuslaki 25 j § ja 25 k §.

¹³ Esim. käänteismallinnus on sallittu tietyin edellytyksin, jos se on välttämätöntä yhteentoimivuuden saavuttamiseksi. Välttämättömyyden edellytys ei kuitenkaan toteudu, jos esimerkiksi toimittaja ottaa asian hoitaakseen maksua vastaan. Silloin käyttäjä ei voi ilman ohjelmistotoimittajan myötävaikutusta tehdä käänteismallinnusta itsenäisesti suoraan lain nojalla.

3.2. Tekijänoikeus 3D-mallinnukseen

Yllä on käsitelty mallinnuksen kohteita ja arvioitu, millaisia yksinoikeuksia niihin liittyy. Tässä osiossa käsitellään hankkeen tulosta eli sitä, miten tekijänoikeus suhtautuu 3D-mallinnukseen.

3.2.1. Mallinnettu elokuvateos

Mallinnus muistuttaa monilta piirteiltään elokuvaa. Tekijänoikeusneuvosto on pohtinut useissa lausunnoissaan elokuvateoksen määritelmää ja sitä, miten pitkälle elokuvateoksen määritelmään voi tukeutua muun muassa videopelien ja tietokonepelien maailmassa.

Koska laissa ei ole yksiselitteisiä vastauksia, on sääntöjen tulkinnassa jouduttu palaamaan niiden taustalta löytyviin periaatteisiin. Tekijänoikeusneuvosto onkin ottanut tulkinnassa lähtökohdakseen kansainvälisen Bernin sopimuksen¹⁴, jonka 2 artiklassa on huomattavan laaja määritelmä kirjalliselle ja taiteelliselle teokselle:

The expression "literary and artistic works" shall include every production in the literary, scientific and artistic domain, whatever may be the mode or form of its expression, such as books, pamphlets and other writings; lectures, addresses, sermons and other works of the same nature; dramatic or dramaticomusical works; choreographic works and entertainments in dumb show; musical compositions with or without words; cinematographic works to which are assimilated works expressed by a process analogous to cinematography; works of drawing, painting, architecture, sculpture, engraving and lithography; photographic works to which are assimilated works expressed by a process analogous to photography; works of applied art; illustrations, maps, plans, sketches and three-dimensional works relative to geography, topography, architecture or science.

Tekijänoikeusneuvosto on tulkinnut paitsi Bernin sopimuksen teoslajien luetteloa, myös elokuvate-

osten teoslajin kuvausta varsin laajasti ja siten, että analogiseksi katsotaan paitsi elokuvaamiseen verrattavalla tavalla valmistetut teokset, myös elokuvaan verrattavissa olevat teokset. Tulkintaan on vaikuttanut myös tekijänoikeuslain esityönä laadittu tekijänoikeuskomitean osamietintö, jonka mukaan elokuvateoksia ovat liikkuvista kuvista tai liikkuvista kuvista ja äänestä muodostuvat teokset sekä muilla elokuvaamiseen rinnastettavalla tavalla ”ilmaistut” teokset, jotka ylittävät teoskynnyksen.¹⁵

Lausunnossaan 2018:12 tekijänoikeusneuvosto toteasi nimenomaisesti, että sen arvioitaviksi tuodut 3D-animaatiot kuvastivat ilmaisultaan tekijän persoonaa, ja niistä kävivät ilmi tekijän vapaat ja luovat valinnat teosta tehdessä. Niitä pidettiin lausunnossa elokuvateoksina.¹⁶

Tekijänoikeusneuvoston lausuntokäytännön valossa 3D-mallinnus, joka tuotetaan kuvaamalla ympäristöä ja joka esitetään käyttäjälle elokuvan tavoin leikattuna, näyttäisi lukeutuvan elokuvateosten ryhmään.

3.2.2. 3D-mallinnettu tietokoneohjelma

Kuten yllä on lähdeaineiston arvioinnin yhteydessä jo todettu, tekijänoikeuslaissa tietokoneohjelma tarkoittaa suorittavaa koodia. Se on käytännössä kirjallinen teos, joka on koneen luettavaksi ja suoritettavaksi tarkoitettu lähdekoodi. Nykyisen tekijänoikeuslain valmisteluaineiston mukaan tekijänoikeussuojaa eivät nauti sellaiset tietokoneohjelmat, joissa on lähinnä alan ammattilaiselle itsestään selviä toiminnallisuuksia ja yleisesti käytettyjä ratkaisuja, joihin päädytään mekaanisesti ulkoisten tekijöiden sanelemana. Käytännössä tietokoneohjelmissa on kuitenkin melko runsain määrin erilaisia valintoja, jotka kuvastavat suunnittelijan ja/tai ohjelmoijan persoonaa ja henkistä luomistyötä. Tämän vuoksi niitä pidetään lähtökohtaisesti teoksina.¹⁷

Tietokoneohjelmat ovat ilmaisumuodoltaan tekijänoikeuden piirissä pääosin vastaavin säännöin kuin muutkin kirjalliset teokset, eikä niihin sen paremmin kuin kirjoihinkaan sisältyvää tietoa tai ideoita suojata tekijänoikeudella. Koska algoritmit ja toimintaperiaatteet jäävät vaille kopiointisuoja, tekijänoikeuden arvioinnissa lähdetään liikkeelle lähdekoodin

¹⁴ Bernin sopimuksen ensimmäinen versio solmittiin vuonna 1886, ja sillä on yhä suuri merkitys maailmanlaajuisesti tekijänoikeuslainsäädännön laatis- ja uudistustyössä. Ks. tekijänoikeusneuvoston lausunto 2018:12, s. 2.

¹⁵ Tekijänoikeusneuvoston lausunto 2018:12, s. 2.

¹⁶ Tekijänoikeusneuvoston lausunto 2018:12, s. 5.

¹⁷ Hallituksen esitys 161/1990.

arvioimisesta, ja siitäkin karsitaan koulukirjaesimerkit pois ennen kuin ohjelman koodia päästään vertaamaan kopioiduksi väitettyyn koodiin.

Tietokoneohjelma on määritelty direktiivissä toiminnalliseksi koodiksi, ja sitä koskevassa ratkaisukäytännössä on EU:ssa huomioitu se, välittykö tietokoneohjelman toiminnallisuus käyttäjälle.¹⁸

Tietokoneohjelman yhteydessä voi kuitenkin olla paljon muita teoksia. Ohjelmassa voi olla kuvatiedostoja, musiikkia ja tekstitiedostoja, jotka ovat itsenäisiä kirjallisia ja taiteellisia teoksia, joita ei kuitenkaan pidetä tietokoneohjelmana.

On mahdollista, että tietokonepeli on tietokoneohjelmalla kirjallinen teos, joka sisältää elokuvateoksen ja sen osia.

3.3. Tekijänoikeuden sisältö

Kohdassa 3.1 määriteltiin teoksia eli niitä elementtejä, jotka voivat olla suojattua lähdeaineistoa. Kohdassa 3.2 arvioitiin mallinnuksen kehittäjän tekijänoikeutta mallinnukseen. Tässä osiossa teoksia arvioidaan siten, että käydään läpi lähdeaineistoon liittyvät taloudelliset ja moraaliset oikeudet ja niihin soveltuvat poikkeukset siltä osin kuin niillä on merkitystä kohdassa 3.2 keskustellun mallinnusteoksen kannalta.

Mikäli mikään poikkeussäännös ei sovellu, teoksen hyödyntämiseen tarvitaan tekijänoikeudenhaltijalta lupa eli lisenssi.

Suomessa teoksia ei voi rekisteröidä minnekään, mutta meillä on sopimuslissenssijärjestelmä, jonka tarkoituksena on helpottaa oikeuksista sopimista. Voi hyvin olla, että teos löytyy jonkin järjestön repertuaarista, jolloin neuvottelu on suoraviivaisempaa. Sopimuslissenssijärjestelmä on kansainvälisesti verraten skandinaavinen erikoisuus, ja eri maissa on omat järjestelynsä sekä erilaiset järjestönsä ja virkakoneistonsa. Myös rekisteröinnin merkitys eri maissa vaihtelee. Se tuottaa informaatiota ja yksilöi teoksen sekä sen todennäköisen haltijan, mutta rekisteröinnin vaikutus esimerkiksi loukkaukskorvausten määrään riippuu

maasta. Rekistereitä on muun muassa seuraavissa maissa: Albania, Argentiina, Brasilia (eri teoslajien rekisteröintimahdollisuuksia), Espanja, Intia, Japani, Kanada, Kenia, Kiina, Meksiko, Portugali, Ranska, Turkki, USA, Valko-Venäjä ja Venäjä.

3.3.1. Taloudelliset oikeudet

Tekijänoikeuslaissa on säännökset tekijälle kuuluvista moraalisisista ja taloudellisista oikeuksista. Lain 2 § koskee taloudellisia oikeuksia. Sen mukaan tekijänoikeus tuottaa tietyin rajoituksin yksinomaisen oikeuden määrätä teoksesta valmistamalla siitä kappaleita ja saattamalla se yleisön saataviin muuttamattomana tai muutettuna, käännöksenä tai muunnelmana, toisessa kirjallisuus- tai taidelajissa taikka toista tekotapaa käyttäen.

3.3.2. Kappaleiden valmistaminen

Tekijänoikeuslain 2 §:n toisessa momentissa todeetaan kappaleen valmistamisesta nimenomaisesti seuraavaa:

*”kappaleen valmistamisena pidetään sen valmistamista kokonaan tai osittain, suoraan tai välillisesti, tilapäisesti tai pysyvästi sekä millä keinolla ja missä muodossa tahansa. Kappaleen valmistamisena pidetään myös teoksen siirtämistä laitteeseen, jolla se voidaan toisintaa.”*¹⁹

Teoskappaleen osittainen valmistaminen on yksinoikeuden piirissä, mutta loukkauksen toteutuminen edellyttää, että myös loukkauksessa käytetty osa ylittää teoskynnyksen. Teoksen epäitsenäisten osien kopiointia ei ole ainakaan kotimaisessa oikeuskirjallisuudessa pidetty loukkauksena. Epäitsenäisten osien kopiointia toisten teoksista on pidetty jopa nimenomaisesti sallittuna.²⁰

Vaikka tekijänoikeuslaki on poikkeusten osalta monin osin tarkoitussidonnainen, teoskynnyksen kanssa pieni taktikointi on mahdollista. Teos voidaan määritellä ensin laajasti ja sitten esittää väittämiä osittaisen loukkauksen vedoten. Vaihtoehtoisesti suppeilla yksityiskohtilla saman kokonaisuuden

¹⁸ EU-tuomioistuimen tapaus C-393/09 (BSA).

¹⁹ Tekijänoikeuslaki 2.2 §. Lain nykyinen sanamuoto on päivitetty vuoden 2005 uudistuksen yhteydessä, ja vuonna 2015 sille annettiin otsikko. Säännöksen taustalla on EU:n tietoyhteiskuntadirektiivin artikla 2., johon sisältyy kappaleen valmistamista koskeva kuvaus: ”right to authorise or prohibit direct or indirect, temporary or permanent reproduction by any means and in any form, in whole or in part”. Ks. myös Sorvari: Tekijänoikeuden loukkaus, WSOY 2007, s. 68. Aikaisemmin osittainen kappaleen valmistaminen on ollut oikeuskäytäntöön perustuen yksinoikeuden piirissä ja lainvalmisteluaineistossa on tyydytty toteamaan, ettei 2005 lainmuutos varsinaisesti edes muuta oikeustilaa.

²⁰ Sorvari: Tekijänoikeuden loukkaus, WSOY 2007, s. 68.

kopioinnissa voikin täytyä useiden pienten teosten loukkauksen kriteerit. Ideaalitulanteessa sääntelykokonaisuus on johdonmukainen ja tarkkarajainen, mutta käytännön tulkinnoissa ei saavuteta täysin koherenttia lopputulosta, vaan ensin osoitettu mielikuva teostasosta ja sen arvosta voi vaikuttaa myös osien arviointiin.

Säännöksen tausta on direktiivissä, jota tulkitsee EU:n tuomioistuin. Suomalaisten tuomioistuinten on otettava EU-käytäntö huomioon toiminnassaan.²¹ EU-tuomioistuimen tapauksessa C-393/09 (BSA) oli kyse siitä, että tietokoneohjelman käyttöliittymä oli näkynyt televisiossa. Myös tässä asiassa ongelmaa lähestyttiin loukkauksen kautta.

Tuomioissa todetaan, ettei pelkkä käyttöliittymä (televisiossa näkynyt kuva käyttöliittymästä) ole tietokoneohjelman ilmaisumuoto. Käyttöliittymä ei saanut suojaa tietokoneohjelman, koska pelkän graafisen käyttöliittymän välittäminen katsojien nähtäväksi ei sellaisenaan tarkoita sitä, että tietokoneohjelmasta olisi tehty teoskappale. Käyttöliittymän välittäminen yleisön nähtäväksi ei ollut tekijänoikeusloukkaus, koska tietokoneohjelman **toiminnallisuus ei välittynyt**. Vaikkei tietokoneohjelman suunnittelijalla taikka ohjelmoijalla olisikaan tietokoneohjelman tekijänoikeuksien haltijana yksinoikeutta päättää, missä ja miten tietokoneohjelman käyttöliittymä voi näkyä, se ei sulje pois sitä mahdollisuutta, etteikö käyttöliittymä visuaalisine elementteineen voisi olla tekijänoikeuslain suojaama teos jo sinänsä.

Lähtökohtaisesti teoksen siirtämistä virtuaaliympäristöön voi pitää teoskappaleen tai sen muunnelman valmistamisena ja siten taloudellisten yksinoikeuksien piiriin kuuluvana toimenpiteenä. Myös virtuaalisen ympäristön ja mallinnuksen tarjoaminen kaupallisiin tarkoituksiin ja tutkimus- ja opetustarkoituksiin on tekijänoikeuslaissa tarkoitettua saattamista yleisön saataviin.

3.3.3. Teoksen muuntelu

Idean lainaaminen on sallittua ja usein jopa edellytys uusien tyyliuunteauksien syntymiselle. Tekijänoikeuden tarkoituksena ei ole monopolisoida esimerkiksi runoja rakkaudesta sen enempää kuin muitakaan kirjallisuuden lajeja. Silloin kun teoksen selkeänä inspiraation lähteenä on toinen teos, muuntelua koskevat säännöt tulevat arvioitaviksi. Teoksia voi muunnella eri tavoin, ja mitä itsenäisempää ja omaperäisempää muuntelu on, sitä vahvempi on muuntelijan oikeus päättää teoksen käytöstä.

Muunnelma, eli jälkiperäisteos on yksinkertaisimmillaan epäitsenäinen eli alkuperäisen teoksen kanssa samanlainen teos. Alkuperäisen teoksen tekijänoikeuden haltijalla on tällöin siihen täysi oikeus ja yksinomainen päätösvalta sen käytöstä. Jälkiperäisteoksia voi silloin käyttää ainoastaan alkuperäisteoksen tekijän myöntämän lisenssin laajuudessa.²²

Muunnelmateos voidaan tehdä myös niin, että se hyödyntää alkuperäistä teosta, mutta sen sisältöön vaikuttaa muuntelijan työ. Muunnelma voi olla esimerkiksi vanhoja toiminnallisuuksia sisältävä uusi versio tietokoneohjelmasta tai rakennuksesta tehty muutettu malli. Muunnelmien tekijät voivat saada muunnelmaansa tekijänoikeuden, mikäli se ilmentää heidän itsenäisen ja omaperäisen henkisen työn tulosta. Esimerkiksi kirjan kääntäjällä on oikeus tekemäänsä käännökseen, ja muuntelemalla saadun taideteoksen suunnittelija saa oikeudet muunneltuun taideteokseen. Tällaiset muunnelmat ja niihin liittyvät muunnelmaoikeudet ovat riippuvaisia alkuperäisteoksen oikeuksista, ja niiden käyttäminen edellyttää alkuperäisteoksen oikeudenhaltijan myöntämää lupaa.²³

Vapaat teokset ovat muunnelmia, joissa muuntelun osuus on niin merkittävä, ettei teosta voi enää pitää samana kuin ennen. Tekijänoikeuslain puitteissa on mahdollista luoda uusia, itsenäisiä ja omaperäisiä teoksia vanhojen teosten pohjalta. Juuri itsenäisyys on tällaisten teosten osalta usein tulkinnanvaraista ja voi aiheuttaa epäselvyyksiä, sillä itsenäisyys katkaisee alkuperäisteoksen tekijän mahdollisuuden puuttua vapaaseen muunnelmaan ja sen käyttöön.²⁴

²¹ Suomen on otettava EU-tuomioistuimen antamat tuomiot huomioon lainsäädännössään. Sen lisäksi niillä on myös kotimaisia tuomioistuimia ohjaava vaikutus yhtäältä siksi, että markkinaoikeuden tulisi huomioida EU-oikeus aina ratkaisuja antaessaan ja toisaalta siksi, että EU-tuomioistuimen ratkaisu on oikeuslähdearvoltaan kirjallisuudessa esitettyjä mielipiteitä vahvempi. Näin on erityisesti silloin kun kirjallisuuden kannanotot ovat vanhoja tai ne kuvaavat sittemmin muuttunutta toimintaympäristöä.

²² Harenko, Niiranen & Tarkela: Tekijänoikeus. Talentum Pro 2016. s. 30 - 31.

²³ Harenko, Niiranen & Tarkela: Tekijänoikeus. Talentum Pro 2016. s. 30 - 31

²⁴ Harenko, Niiranen & Tarkela: Tekijänoikeus. Talentum Pro 2016. s. 32.

3D-mallinnuksen tekeminen toisen teoksesta näyttäisi osuvan samaan kategoriaan kirjan käännöksen kanssa. Mallintaminen on tekijänoikeuden kannalta jälkiperäisteoksen luomista siten, että oikeudet muunnelman käyttöön riippuvat alkuperäisteoksen oikeudenhaltijan luvasta, paitsi siltä osin kun virtuaaliympäristöön lisätään runsaasti täysin itsenäisiä ja omaperäisiä elementtejä tai reippaasti muokattuja ja selvästi erilaisia elementtejä.²⁵

Teoskappaleen valmistaminen, kuten käyttöesineen muuttaminen mallinnukseksi, voi olla myös sellaista kappaleen valmistamista, jossa käyttäjälle syntyy täysin uudenlainen kokemus. Tällöin käyttäjä ei enää miellä teosta samaksi kuin ennen, eivätkä alkuperäisen teoksen tekijänoikeudet ulotu uuteen teokseen. Samuuskokemuksen puuttuminen voi ilmetä esimerkiksi siten, ettei teosta voi käyttää alkuunkaan samalla tavalla kuin alkuperäisteosta. Sinänsä pelkkää muutosta toiseen teoslajiin (veistoksesta mallinnukseksi) ei voi pitää riittävänä toimenpiteenä itsenäisyyden takaamiseksi. Yksiselitteistä rajaa ei voida vetää, vaan arviointi tulee tehdä tapauskohtaisesti teos kerrallaan.

3.3.4. Saattaminen yleisön saataviin

Tekijänoikeuslain 2 §:n 3 momentin mukaan teos saatetaan yleisön saataviin, kun se välitetään yleisölle johtimitse tai johtimitta, esitetään julkisesti tai kun sen kappale tarjotaan myytäväksi, vuokrattavaksi tai lainattavaksi taikka sitä muutoin levitetään yleisön keskuuteen tai näytetään julkisesti teknistä apuvälinettä käyttämättä.

3D-mallin myyminen ja lisensointi sekä muu yritysten, tutkijoiden ja opiskelijoiden käytettäväksi tarjoaminen ovat luonteeltaan teoskappaleiden saattamista yleisön saataviin.

Jos esimerkiksi mallinnettuun ympäristöön sijoittuvan pelin tai sähköiseen ympäristöön sijoittuvan kilpailun tarjoaa yleisön seurattavaksi paikan päällä, kyse on julkisesta esittämisestä. Sen sijaan jos sama peli tai kilpailu välitetään verkkoyhteydellä kauempana katsottavaksi, se on luonteeltaan yleisölle välittämistä. Tekijänoikeudessa on vielä kolmaskin samantyyppinen käsite eli julkinen näyttäminen, mutta se on käytössä vain esineitä koskevassa poikkeussäännössä.²⁶

3.3.5. Moraaliset oikeudet

Tekijän moraalista oikeuksista säädetään tekijänoikeuslain 3 §:ssä. Sen ensimmäisen momentin mukaan tekijän nimi on ilmoitettava hyvän tavan mukaisesti, kun teoksesta valmistetaan kappaleita tai teos saatetaan kokonaan tai osittain yleisön saataviin (niin sanottu isyysoikeus).

Tekijänoikeuslain 3 §:n toisessa momentissa kielletään teoksen muuttaminen tekijän kirjallista tai taiteellista arvoa loukkaavalla tavalla ja teoksen saattaminen yleisön saataviin sanotuin tavoin loukkaavassa muodossa tai yhteydessä (niin sanottu respektioikeus). Vastaavasti tekijänoikeuslain 11 §:n 2 momentissa todetaan, että kun teoksesta valmistetaan kappale tai teos saatetaan yleisön saataviin tekijänoikeuslain rajoitussäännösten nojalla, tekijän nimi ja lähde on mainittava siinä laajuudessa ja sillä tavoin kuin hyvä tapa vaatii.

Teoksen muuttaminen ja käyttö virtuaalisessa ympäristössä voi joissakin tilanteissa olla teoksen taiteellista tai kirjallista arvoa loukkaavaa ja siten kielletty. Säännös on melko väljä ja mahdollistaa ajan myötä muuttuvien arvojen ja arvostusten huomioimisen. Esimerkiksi eri ihmisryhmiä loukkaava tai väheksyvä sisältö voi herkästi olla nykyisen arvokäsityksen mukaan kielletty. Vaikka teos sinänsä olisikin epäitsenäinen jälkiperäisteos, sen käyttöyhteys, kuten esimerkiksi pelin hahmojen toiminta tai siihen liittyvä mainonta saattavat tehdä kokonaisuudesta loukkaavan.

Mikäli herää epäily, että teoksen suunniteltu käyttö saattaa olla taiteellista arvoa kyseenalaistavaa, asiaa kannattaa sopia. Ainakin jonkinlainen kuvaus lisenssin taustasta ja tarkoituksesta olisi hyvä olla mukana, jotta osapuolten odotukset eivät kovin paljon poikkeaisi toisistaan. Sopimuksen solmimisen yhteydessä hyväksyttyä käyttöä ei voi enää jälkikäteen kieltää moraalisten oikeuksien perusteella muutoin kuin poikkeuksellisissa tapauksissa. On kuitenkin hyvä pitää mielessä 3 § 3 momentti. Sen mukaan moraalista oikeuksista voi sitovasti luopua vain, mikäli kysymyksessä on laadultaan ja laajuudeltaan rajoitettu teoksen käyttäminen.

²⁵ Kesällä 2019 mediassa heräsi keskustelua valtakunnallisesta Kiire, kiire, kiire -mainoksesta, joka oli tehty alkuperäistä Badger badger badger -teosta vapaasti muunnellen. Vaikka mainosta ei pidetty tekijänoikeutta loukkaavana, alkuperäisteoksen tekijä piti viittausta selvänä ja harmistui käytöstä, sillä hän olisi halunnut tunnustuksen työstään.

²⁶ Tekijänoikeuslain 20 §:n mukaan fyysistä teoskappaletta saa käyttää näyttämiseen. Se on esim. taidekaupassa tarvittava teosten näyttämismahdollisuus, eikä lainkohta sovellu digitaaliseen näyttöön. Kaikki sähköinen esiin tuominen on yleisölle välittämistä, ei 20 §:ssä tarkoitettua näyttämistä.

3.3.6. Tekijänoikeuden voimassaolo ja sammuminen

Tekijänoikeussuoja on voimassa 70 vuotta tekijän kuolinvuoden päättymisestä tai viimeisenä kuolleen tekijän kuolinvuoden päättymisestä eli lyhyesti ilmaistuna 70 vuotta PMA (Post Mortem Auctoris).

Suoja-ajan päättymisen tarkoittaa sekä moraalisten että taloudellisten oikeuksien lakkaamista. Teokselta voi sen jälkeen tehdä vapaasti kopioita, ja niitä saa muunnella ja käyttää parhaaksi katsomallaan tavalla. Myös moraaliset oikeudet lakkaavat, eikä muunnelmien tekemistä rajoita Suomessa enää muu kuin klassikkosuoja.

Jos tekijän kuoltua kirjallisen tai taiteellisen *teoksen suhteen menetellään julkisesti sivistyksellisiä etuja loukkaavalla tavalla, viranomaisella on valta kieltää menettely*. Sivistyksellisten etujen loukkaamisena voi pitää myös sellaisen työn loukkaavaa käyttöä, joka ei ylitä teoskynnystä ja joka ei saa tekijänoikeussuojaa teoksena.

Klassikkosuoja on vanha pykälä ja viittaa asetuksella säädettävään viranomaiseen. Nykyisin kieltovalta on opetus- ja kulttuuriministeriöllä.

Jos se, jota kielto koskee, on ministeriön kieltoon tyytymätön, hän voi saattaa asian tuomioistuimen ratkaistavaksi.

Tekijänoikeuden lähioikeuksilla on erilaiset voimassaoloajat.

- Esittävä taiteilija: 50 vuotta esitysvuodesta,
- Äänitallenteen tuottaja: 70 vuotta julkaisusta tai 50 vuotta, jos tallennetta ei ole julkaistu,
- Kuvatallenteen tuottaja: 50 vuotta tallentamisvuodesta,
- Radio- ja televisiolähetys: 50 vuotta lähettämivuodesta,
- Luettelo- ja tietokantasuoja: 15 vuotta valmistumisesta tai saataville saattamisesta,

- Valokuvaajan oikeus: 50 vuotta sen vuoden päättymisestä, jona kuva valmistettiin,
- Sopimuksella toimitettua sanomalehtitiedotusta ei ole lupa saattaa yleisön saataviin sanomalehdessä tai radiossa ennen kuin 12 tuntia on kulunut julkaisusta Suomessa.

Mikäli 3D-mallinnuksen tekemisessä ja sen jatkoikäkäytössä hyödynnetään teoksia, joiden tekijänoikeus on lakannut, vain ministeriö voi kieltää teoksen käytön tekijänoikeuslakiin vedoten. Yllä lueteltujen lähioikeuksien suhteen säännös on sama. Myös esimerkiksi äänitteiden käyttö ja esiintyvien taiteilijoiden teosten käyttö on mahdollista oikeuksien lakkaamisen jälkeen tekijänoikeuslain sitä estämättä, jollei klassikkosuoja siihen sovellu.²⁷

Vaikka nimenomaista vaatimusta hyvien tapojen mukaisesta käytöstä ei laista löytyisikään, tekijöiden nimet kannattaa mainita asianmukaisesti, eikä teoksia tule käyttää nimenomaisessa loukkaustarkoituksessa tai yksinomaan jotakin henkilöä tai ryhmää haavoittaakseen. Oikeuskäytännön mukaan parodia ja satiiri ovat kuitenkin laajasti sallittuja niiden yhteiskunnallisen merkityksen vuoksi ja siksi, että ne kohdistuvat yhteiskunnassa vallitsevaan epäkohtaan. Hyvien tapojen vaatimisella ei sen paremmin haluta kuin pyritäkään rajaamaan sananvapautta tällaisten yhteiskunnallista keskustelua käyvien töiden osalta.²⁸

Tekijänoikeuden lakkaaminen tarkoittaa kappaleiden valmistukseen ja käyttöön liittyvien yksinoikeuksien lakkaamista, ja se on huomattavasti laajempi käsite kuin yksittäistä fyysistä teoskappaletta koskeva sammuminen. Teoksista voi olla olemassa useita eri teoskappaleita ja niistä jokainen sammuu erikseen.

Tekijänoikeus sammuu silloin, kun fyysinen esine, teos tai teoskappale on myyty. Niin tekijänoikeus kuin muutkin immateriaalioikeudet turvaavat oikeudenhaltijan mahdollisuutta saada hyödykkeestä korvaus, ja tekijät saavat lähtökohtaisesti korvauksensa kustakin teoskappaleesta vain kerran. Tekijänoikeuslain 19 §:n mukaan:

Kun teoksen kappale on tekijän suostumuksella ensimmäisen kerran myyty tai muutoin pysyvästi luovutettu Euroopan talousalueella, kappaleen saa levittää edelleen.

²⁷Toisinaan vapaita teoksia on saatavilla erilaisista aineistopankeista. Silloin aineistopankin tarjoaja voi sopimusteitse rajoittaa palvelussaan olevien teosten käyttöä. Vääränlaisesta käytöstä voi seurata korkeintaan sopimusrikkomus, mutta tekijänoikeuden perusteella vaatimuksia ei voi esittää.

²⁸Huumori on haastava laji, sillä kritiikin kohde tulee saada selvästi viestitettyä vastaanottajalle. Oma jälkikäteisarvio keskusteluvoimasta ja kohdentamisesta ei pelasta työtä, jonka merkitys ymmärretään laajasti yksinomaan loukkaavana.

Mitä 1 momentissa säädetään, ei koske teoksen kappaleen saattamista yleisön saataviin vuokraamalla tai siihen verrattavalla oikeustoimella. Rakennustaiteen, taidekäsityön tai taideteollisuuden tuotteen saa kuitenkin vuokrata yleisölle.

Mitä 1 momentissa säädetään, ei koske elokuvateoksen tai tietokoneella luettavassa muodossa olevan tietokoneohjelman kappaleen saattamista yleisön saataviin lainaamalla.

Sammuminen mahdollistaa teoskappaleiden jälleenvuonon. Kirjoja voi myydä divarissa eikä käytetyn autonkaan myynnistä tarvitse maksaa sen ohjelmiston kehittäjälle enää mitään. He ovat saaneet jo omansa. Sen sijaan tekijänoikeuden lakkaaminen tulee pitää erillään sammumisesta. Tekijänoikeuden haltijalla on yksinoikeus edelleen päättää uusien kappaleiden valmistamisesta ja saada korvaus niiden ensimmäisestä myynnistä Euroopan talousalueella niin kauan, kunnes tekijänoikeus on lakannut.²⁹

3.3.7. Taloudellisia oikeuksia koskevat poikkeukset

Julkista näyttämistä koskevat säännöt eivät sovellu mallinnukseen. Vaikka lain 20 §:n mukaan julkistetun teoksen saa näyttää julkisesti, sitä koskeva valmisteluaineisto ja kirjallisuus viittaavat yksiselitteisesti fyysisen teoksen näyttämiseen. Kaikki digitaalisessa muodossa tapahtuva näyttäminen on teoksen välittämistä yleisölle.³⁰

Keskeinen elokuvateokseen soveltuva poikkeussäännös löytyy tekijänoikeuslain 25 §:n 2 momentista. Jos elokuvateosta tulkitaan laajasti, kuten tekijänoikeusneuvosto on tehnyt, myös mallinnuksessa voisi olla toisarvoisessa asemassa mitä vain taideteoksia, jos kyseiset teokset on jo kertaalleen myyty. Taideteos, josta tekijä on jo saanut korvauksensa, voi ongelmitta näkyä taustalla toisarvoisessa roolissa valokuvassa tai elokuvassa. Tekijänoikeuslain 25.2 §:n mukaan

Kun taideteoksen kappale on tekijän suostumuksella myyty tai muutoin pysyvästi luovutettu, taideteoksen saa sisällyttää valokuvaan, elokuvaan tai televisio-ohjelmaan, jos toisinta-

misella on valokuvassa, elokuvassa tai televisio-ohjelmassa toisarvoinen merkitys.

Koska sääntö on poikkeus pääsääntöön, sitä tulkitaan lähtökohtaisesti suppeasti. Käyttötarkoitusta ei kuitenkaan ole rajattu, joten kaupalliseen käyttöön liittyviä rajoituksia ei liity sellaisiin videopätkiin, joissa teos ei ole erityisen näkyvässä roolissa.³¹

Teoksista otetuista valokuvista on annettu tekijänoikeusneuvoston lausuntoja. Tekijänoikeusneuvosto arvioi lausunnossaan 2009:20 valokuvan saattamista yleisön saataviin. Kuva oli otettu itsenäisestä ja omaperäisestä hääpuvusta. Valokuvan ottaminen yksityiseen käyttöön ei ollut ongelma, mutta sen jakaminen internetsivuilla ei ollut enää yksityistä käyttöä. Neuvoston lausunnon mukaan tekijänoikeudella suojatusta, mutta tekijänsä jo kertaalleen myymästä tai muutoin liikkeelle laskemasta hää- tai juhlapuvusta saa ottaa valokuvan, joka voidaan saattaa yleisön saataviin ilman puvun tekijän suostumusta, mikäli puku on valokuvassa toisarvoisessa merkityksessä. Tekijänoikeusneuvoston tarkastelemassa tapauksessa valokuva oli kuitenkin nimenomaisesti tarkoitettu puvun esille tuomiseen eikä sen merkitystä voinut pitää toisarvoisena.³²

Jos 3D-virtuaaliympäristön keskeinen osa on teoskappale, lupa tulee hankkia käyttötarkoituksen edellyttämässä laajuudessa. Pelkkä yksittäisen kuvakulman näkymä tai tarkennusmahdollisuuden käyttäminen ei tee ympäristöön sattumalta osuvasta teoksesta sen pääaihetta.

3.3.8. Rakennusten ja taideteosten kuvaaminen

Tavallisten lähiöiden tyyppitalot ja tavanomaiset piharakennelmat eivät ole teoksia, joten niitä voi vapaasti mallintaa ja kuvata videolle tai valokuvana keskeiseenkin rooliin tekijänoikeuden estämättä. Myös tekijänoikeuden ulkopuolelle jääneistä taloista tehtyjen mallien käyttö kaupallisiin tarkoituksiin voidaan toteuttaa ilman lupaa.

Valokuvaamalla tai videokuvaamalla sattumalta kohdalle osuneet teokset saa sisällyttää elokuvateokseen (eli todennäköisesti myös 3D-virtuaaliympäristöön) 25 §:n johdosta. Lisäksi 25 a §:n poikkeus

²⁹ Tekijänoikeuden sammuminen on ETA-laajuista ja siten unionin ulkopuolella liikkeelle lasketun teoksen tekijällä voi olla yhä oikeus puuttua käyttöön.

³⁰ Harenko, Niiranen & Tarkela: Tekijänoikeus. Talentum Pro 2016. s. 192

³¹ HE 28/2004: Myös 2 momentin mukaisessa tarkoituksessa toisinnettu taideteoksen kuva saadaan saattaa yleisön saataviin millä tavalla tahansa.

³² Katso sammuminen.

mahdollistaa myös sellaisten valokuvien ottamisen, joissa rakennustaiteen teos tai muu taideteos on kaksiulotteisen valokuvan tai piirroksen keskeisin elementti ja pääasiallinen kohde.

Tekijänoikeuslain 25 a §:n 4 momentissa olevan poikkeussäännöksen perustella rakennuksen saa vapaasti kuvata. Myös arkkitehtonisesti arvokkaat rakennukset voidaan valokuvata tai piirtää ilman lupaa, ja poikkeussäännön perusteella tehtyjä valokuvia ja piirroksia saa muokata ja käyttää sekä saattaa yleisön saataviin *kaksiulotteisina*.

Rakennusten vapaa kuvaaminen koskee kuitenkin vain kaksiulotteisia kuvia eikä ulotu esimerkiksi videokuvaan tai rakennuspiirustusten kuvaamiseen. Poikkeuksen piiriin sisältyvän kuvan tulee olla rakennus sinänsä eikä rakennukseen sisältyvä yksityiskohta. Rakennuksessa kiinni olevat teoskynnyksen ylittävät yksityiskohdat eivät aina lukeudu poikkeuksen piiriin, ja muun muassa yksinomaan ikkunoita tai ovia esittävät kuvat saattavat jäädä poikkeuksen ulkopuolelle³³. Toisaalta silloin, jos kuvan ottaminen on poikkeuksen piirissä, kuvan jatkohyödyntäminen on hyvinkin vapaata sen kaksiulotteisessa muodossa. Poikkeussäännöksen mahdollistaman kaksiulotteisen kuvamateriaalin saataville saattaminen tai muu hyödyntäminen lukeutuu poikkeuksen piiriin.³⁴

Vaikka rakennuksiin sisältyvien yksityiskohtien käyttäminen muutoin kuin rakennuksen osana jäisi rakennusta koskevan poikkeuksen ulkopuolelle, yksityiskohdat voivat tulla arvioitaviksi julkisella paikalla olevina taideteoksina. Julkisella paikalla sijaitsevat taideteokset ovat myös vapaan kuvaamisen piirissä, mutta niistä otettujen kuvien käyttö on rajoitetumpaa.

Tekijänoikeuslain 25 a §:n 3 momentissa todetaan, että

taideteoksen kuvaaminen on sallittua, jos teos on pysyvästi sijoitettu julkiselle paikalle tai sen välittömään läheisyyteen. Jos taideteos on kuvan pääaihe, kuvaa ei saa käyttää ansiotarkoituksessa.

Rakennuspoikkeuksen tavoin poikkeussäännös kattaa piirtämisen ja valokuvaamisen, eikä siitä johdu estettä taideteoksista otettujen kuvien saattamiselle yleisön saataville kaksiulotteisena kuvana, mikäli siihen ei liity ansiotarkoitusta. Koska julkiseksi paikaksi katsotaan myös vapaan pääsyn sisätilat, myös rakennusten sisätiloissa olevien teosten piirtäminen ja valokuvaaminen sekä valokuvien käyttö on toteu-

tettavissa ilman lupaa, jos ansiotarkoitusta ei ole. Ansiotarkoitus laukaisee lisenssintarpeen.

Monissa museoissa ja rakennuksissa on voimassa valokuvauskielto. Valtaosa kielloista perustuu muuhun kuin tekijänoikeuslakiin. On mahdollista, ettei mallintajaa yksinkertaisesti päästetä sisään, ellei tämä sitoudu noudattamaan ohjeita. Museo- ja teatterirakennusten kuvaaminen sisältä ja ulkoa sekä tilojen mallintaminen kannattaa tehdä hyvässä yhteisymmärryksessä rakennuksen omistajan kanssa. Sopimus on suositeltavaa laatia kirjallisena tekijänoikeuslain tarjoamista mahdollisuuksista huolimatta. Taidenäyttelyssä teokset ja teatterissa lavasteet ovat keskeisessä roolissa, jolloin niiden kuvaamiseen ansiotarkoituksessa tarvitaan lupa joka tapauksessa.

3.4. Lisenssit

3.4.1. Sopimuslisenssit

Teatteriesityksessä tarvitaan lupa sekä esityksen taltiointiin että saattamiseen yleisön saataviin mallinnettuna, elokuvan kaltaisena 3D-ympäristönä tai osana tietokoneohjelmaa.

Teatterin tuottaja ja esityksen ohjaaja ovat hyvin tietoisia esitykseen lukeutuvista teoksista ja tekijöistä sekä usein myös hallinnoivat esityksen tekijänoikeuksia. Sen lisäksi ainakin perinteisimpiin käyttötarkoituksiin voi saada lupia sopimuslisenssijärjestelmän puitteissa.

Sopimuslisenssijärjestelmä mahdollistaa teosoikeuksien lisensoinnin suoraan tekijöitä edustavalta järjestöltä. Skandinaavinen sopimuslisenssijärjestelmä on nimenomaisesti tarkoitettu helpottamaan teosten käytöstä sopimista. Se perustuu siihen, että teosten tekijät ovat teosoikeuksien haltijoina antaneet yhteishallinnointiorganisaatiolle valtakirjan tai sopimuksen perusteella luvan hallinnoida ja kerätä teosten käyttöön liittyviä korvauksia teosten käyttäjiltä.

Suomessa toimivat yhteishallinnointiorganisaatiot ovat seuraavat:

APFI ry., Audiovisual Producers' Finland valvoo elokuvatuottajien oikeuksia. www.tuotos.fi

Filmex ry. valvoo näyttelijöiden oikeuksia. www.filmex.fi

³³ Tekijänoikeusneuvoston lausunto 1993:21 rajasi sisäovista otetut kuvat poikkeuksen ulkopuolelle

³⁴ Harenko, Niiranen & Tarkela: Tekijänoikeus. Talentum Pro 2016. s. 220 - 221.

Kopioisto ry. valvoo kirjankustantajien ja julkaisijoiden oikeuksia (muun muassa lehdet ja kirjat).
www.kopioisto.fi

Sanasto ry. valvoo kirjailijoiden ja kääntäjien oikeuksia tekstikatkelmien ja kirjallisuuden hyödyntämiseen. www.sanasto.fi

Kuvasto ry. valvoo kuvataiteilijoiden oikeuksia kuvataiteen teoksiin. www.kuvasto.fi

Gramex ry. valvoo äänitteiden tuottajien ja esittävien taiteilijoiden oikeuksia. www.gramex.fi

Teosto ry. valvoo säveltäjien, sanoittajien, sovittajien ja musiikin kustantajien oikeuksia julkiseen esittämiseen ja tallentamiseen. www.teosto.fi

Mikäli hyödynnettäväksi suunniteltua teosta hallinnoi organisaatio, neuvottelut käydään organisaation kanssa. Erillinen ja nimenomainen lupa tarvitaan myös sellaisille teoksille, joita mikään organisaatio ei edusta. Samoin uudenlaiset, organisaation valtuutuksen ulkopuolella olevat käyttämisen tavat tulee sopia erikseen.

Usein näytelmät ja elokuvat hallinnoidaan niin, että tuotantoyhtiö tai ohjaaja kerää oikeudet kaikilta mukana olevilta tahoilta. Heillä on sopimukset lavastajien, valaistuksen suunnittelijoiden, kapellimestareiden, tanssijoiden, näyttelijöiden ja muiden tahojen kanssa, jotka yhdessä osallistuvat teoksen tekemiseen. Silloin mallinnusoikeuksista tulee sopia tuottajan kanssa ja mieluiten hyvissä ajoin, jotta tuotantosopimukseen saataisiin kaikilta osallisilta nimenomainen hyväksyntä. Eri teatterit voivat olla eri tavoin organisoituja, joten paras ja ajantasaisin tieto kunkin teoksen osallisista ja heidän osuuksistaan tuotannossa on ohjaajalla.

3.4.2. Tarvittavat muut lisenssit

Avoimen lähdekoodin lisenssit

Avoimen lähdekoodin lisenssien tarkastaminen on tärkeää, jotta 3D-mallintaja kykenee myöntämään tarvittavat oikeudet mallinnuksen loppukäyttäjälle ja mahdollista jatkokehitystä tekeville palveluntarjoajille, jotka lisensoivat mallinnuksen edelleen. Avoimen lähdekoodin (open source) lisenssejä on monia erilaisia, ja niitä käytettäessä on otettava huo-

mioon vaihtelevat lisenssiehdot. Vaikka avoimen lähdekoodin tarkoituksena on mahdollistaa koodin vapaa muokkaus ja käyttö, niihinkin on sisällytetty myöhempiin sopimuksiin vaikuttavia rajoituksia ja velvoitteita.

Esimerkiksi suosittu GNU General Public License ("GPL") -lisenssi edellyttää, että siihen pohjautuvat muunnellut teokset lisensoidaan vastaavalla tavalla avoimesti edelleen (niin sanottu Copyleft-lisenssi). Sen sijaan esimerkiksi MIT ja Apache 2.0 edellyttävät tältä osin ainoastaan, että ohjelmistoon sisällytetään tiedot käytetystä lisenssistä. Ne mahdollistavat siten kaupallisten ohjelmistojen lisensoinnin niin, ettei koko ohjelmiston lähdekoodi ole vapaasti hyödynnettävissä. Tällaisella lisenssillä tarjottu komponentti voi olla osana suljetun lähdekoodin ohjelmistoa.

Monesti tietojärjestelmissä on itsenäisiä osia ja kirjastoja, jotka voivat olla tarvittaessa vaihdettavissa tai erotettavissa muista osista, mutta joissakin copyleft-lisensseissä avoimen lisensointivelvollisuuden ulottuvuus on hyvin laajasti määritelty. Laajimmillaan itsenäistä osaa koskeva copyleft-lisenssi tartuttaa avoimen edelleenlisensointivelvollisuuden myös suurempaan kokonaisuuteen.³⁵

Lisenssien mahdollisesti asettamat rajoitukset on siksi hyvä huomioida jo kehitystyön alkuvaiheissa, sillä jälkikäteinen muuttaminen voi osoittautua huomattavan työlääksi.

Muun sisällön kuin lähdekoodin, kuten kuvien, tekstin ja videoiden lisensointiin soveltuvat paremmin muut lisenssit, kuten Creative Commons.

³⁵ Copyleft lisenssiä kuten GPL kutsutaan usein myös nimellä viral license. Se on saanut nimensä siitä, että tartuttaa ehdot tietojärjestelmän muihinkin osiin. GPL lisensoitua ohjelmaa voi siksi käyttää vain silloin, kun järjestelmä on määritelty siten, ettei copy-left lisenssistä aiheudu haittaa. Käytännössä tartuttaminen järjestetään ehdolla jonka mukaan ohjelmaa saa käyttää ainoastaan sellaisen tuotteen osana, joka tarjotaan samalla lisenssillä muillekin käyttäjille.

Creative Commons -lisenssit

Creative Commons -lisenssejä (”CC-lisenssi”) käytetään avoimen sisällön julkaisemiseen ja käyttöehtojen määrittelyyn. CC-lisenssejä on useita erilaisia, ja niillä on erilaiset käyttötarkoitukset. Vuodesta 2014 alkaen Creative Commons -lisenssit ovat olleet Suomen julkishallinnon standardilisenssi, ja EU on omaksunut vastaavan linjan omisissa julkaisuissaan. Tavallisimmat julkishallinnon käyttämät ehdot ovat CC0 (cc-nolla) eli oikeuksista luopuminen tai BY, jossa edellytetään tekijän mainitsemista. Myös museot, arkistot ja kirjastot tarjoavat sisältöä avoimesti. (Ks. esim. <https://opimuseossa.fi/opimuseossa/index.php?k=12319> tai <http://kokoelmat.fng.fi/app/>)

Lisenssien tarkoituksena on mahdollistaa teosten käyttäminen siten, että tekijä kykenee itse valitsemaan tilanteeseen sopivan tavan ja laajuuden luopua oikeuksistaan. Valitulla lisenssillä on merkitystä sekä kehitysympäristöön sisällytettävää materiaalia valittaessa että syntyneiden tekijänoikeudella suojattujen teosten tulevan käytön kannalta. Tekijänoikeus on muiden immateriaalioikeuksien tavoin kielto-oikeus, ja lisenssi on sitoumus siitä, ettei lisenssissä mainittuun käyttöön puututa. Kenelläkään ei ole pakkoa reagoida loukkauksiin ja puuttumattomuudesta voi melko vapaasti sopia.³⁶

Käyttöoikeudet ja siirrot

Tekijä voi halutessaan siirtää kaikki taloudelliset oikeudet teokseensa. Silloin vastaavalla tavalla kuin omistusoikeuden siirrossakin, yksinomainen ja toiset poissulkeva määräysvalta siirtyy luovutuksen tekijältä luovutuksen saajalle.

Lisenssi eli käyttö lupa toimii toisella tavoin. Siinä ensisijainen määräysvalta (vrt. omistus) jää lisenssin antajalle itselleen, mutta lisenssillä perustettu rajoitettu käyttöoikeus jää rasittamaan tekijänoikeuksien haltijan oikeutta. Lisenssin saaja puolestaan saa rajoitetun käyttöoikeuden. Erikseen sovittaessa lisenssinsaaja voi perustaa omaan käyttöoikeuteensa lisää vastaavia tai suppeampia käyttöoikeuksia. Lisenssisopimuksilla käyttöoikeus voidaan jakaa osiin ja niitä voidaan monistaa.

Vain yksinomainen lisenssinsaaja voi nostaa kanteen tekijänoikeuden loukkauksesta. Usein juuri mahdollisuus puuttua loukkaavaan käyttöön tekee immateriaalioikeudesta arvokkaan. Jos käytettävä teos halutaan pitää poissa sivullisten saatavilta, ja jos on valmis puuttumaan väärinkäyttöön, oikeuksia kannattaa mahdollisuuksien mukaan hankkia siirroilla tai toiset poissulkevilla yksinomaisilla lisensseillä.

Oikeudet voi sopimusteitse ketjuttaa ja niitä voi jakaa ja rajoittaa, mutta ne kaikki on johdettava aukottomasti tekijöiltä käyttäjille saakka. Oikeuden siirtyminen tulee varmistaa projektissa mukana olevilta työntekijöiltä, harjoittelijoilta sekä muilta tahoilta, kuten yhteistyöyrityksiltä. Työntekijöiden ja harjoittelijoiden osalta tämä onnistuu sisällyttämällä asianmukainen ehto työsopimukseen tai erikseen projektin osalta tehtyyn sopimukseen. Erillisen sopimuksen laatiminen on usein myös vanhojen työntekijöiden osalta varmin tapa huolehtia siirrosta, jos alkuperäinen työsopimus ei sisällä mainintaa oikeuksien siirtymisestä.³⁷

Kuten muutkin sopimukset, myös oikeuksiensiihtosopimus on suositeltavaa tehdä kirjallisena.

³⁶ Suomessa tekijän ei ole mahdollista luopua täysin moraalista oikeuksistaan teokseen, vaan sitova luopuminen on mahdollista vain, mikäli kysymyksessä on laadultaan ja laajuudeltaan rajoitettu teoksen käyttäminen. Nimено-maisesti myönnetty lupaehdot voivat kuitenkin vaikuttaa yksittäistapauksen tulkinnassa siihen, mitä pidetään hyvien tapojen mukaisena tekijän mainitsemisena ja minkälainen muuntelu katsotaan taiteellista arvoa loukkaavaksi.

³⁷ Tämä on suositeltavaa myös tietokoneohjelmien kohdalla, vaikka tekijänoikeuslain 40 b §:n mukaan tekijänoikeus tietokone-ohjelmaan ja siihen liittyvään teokseen, joka on luotu täytettäessä työ- tai virkasuhteesta johtuvia työtehtäviä, siirtyy työnantajalle. Muussa tapauksessa tekijänoikeudet säilyvät alkuperäisellä koodaajalla, jos tämä ei niistä erikseen luovu.

4. Tavaramerkki

Mallinnuksella on useita käyttötarkoituksia, joissa voi esiintyä tai joihin voi sisältyä tavaramerkkien käyttöä kaupallisena tunnuksena. Informatiivisia tarkoituksia varten laadittuihin luetteloihin ei yleensä tarvita lupaa, kuten esimerkiksi näyttelyn yhteydessä esitettyyn luetteloon eri vuosikymmenten tunnetuimmista brändeistä. Mallintaminen itsessään ei edellytä lupaa eikä riko tavaramerkkioikeuksia, mutta heti jos mallinnuksen käyttö sisältää luonteeltaan kaupallista viestintää, tilanne voi muuttua. Jos virtuaaliympäristössä myydään oikeita tai virtuaalisia tuotteita, niin silloin tavaramerkin käytön kanssa tulee olla huomattavasti varovaisempi.

Toisen tavaramerkkiä ei saa käyttää ilman lupaa, jos se joko yksilöi väärän kaupallisen lähteen tai tuotteen, taikka jos siitä muodostuu väärä mielikuva kaupallisesta yhteistyöstä. Vaikkapa urheilukentän laidalle tai mallinnettuun kauppakeskukseen lisätty mainos voi herkästi aiheuttaa sekaannusta siitä, onko taustalla sponsori- tai mainossopimus.

Viittaaminen toiseen merkkiin voi kuitenkin joskus olla tarpeellista toisen tuotteen ominaisuuksien vuoksi, eikä sitä voi kokonaan kieltääkään. Ohjelmistojen puolella esimerkiksi yhteentoimivuutta koskevassa asiakirjassa voidaan ilman lupaakin ilmoittaa kuvioelementeistä riisutulla tekstillä muista tuotteista, joiden kanssa ohjelmistoa on tarkoitus käyttää. Useimmiten värikkään markkinoinnin houkuttelevuuden vuoksi kuitenkin pyydetään erillistä lupaa logojen ja muiden kuviollisten tunnusten käyttöön ja toisinaan yhteistyökumppaneita varten annettavia lupia on jo valmiiksi kirjattu verkkosivuille Trademark policy -kohtaan.

Myös useissa avoimen lähdekoodin tai avoimen aineiston käyttöehdoissa edellytetään oikeanlaista kaupallisten tunnusten käyttöä.

4.1. Mikä on tavaramerkki

Tavaramerkki on kaupallinen tunnus, jonka voi saada rekisteröimällä tai vakiinnuttamalla. Rekisteröinti on selvä ja tarkkarajainen yksinoikeus, mutta myös vakiintumisen kautta voi saada yksinoikeuden, jos merkki on Suomessa kohderyhmässään yleisesti tunnettu haltijan tavaroiden tai palvelujen merkinä³⁸.

Tavaramerkin keskeisimpänä tehtävänä on osoittaa tuotteen tai palvelun kaupallinen alkuperä. Kaikkein haastavimmissa ja kiperimmissä kysymyksissä on yleensä palauduttu perustelevaan hyväksyttävän ja ei-hyväksyttävän käytön välistä rajanvetoa tavaramerkin tehtävistä käsin. Tavaramerkin alkuperätehtävä on käytännössä niistä merkittävin.³⁹ Tehtävistä johdettuja tavaramerkkioikeuden keskeisimpiä käsitteitä ovat merkin erottamiskyky, kuvailevuus ja sekaannusvaara.

4.2. Erottamiskyky ja kuvailevuus

Kaupallinen tunnus ei saa tavaramerkkisuojaa, mikäli siltä puuttuu kyky erottaa tavaran tai palvelun kaupallinen lähde muista kaupallisista lähteistä. Erottamiskyvyttömiä tunnuksia ovat muun muassa yksinkertaiset muodot ja useimmiten myös yksittäiset värit. Erottamiskykyä on kuitenkin mahdollista saada käytön kautta. Mikäli merkin kohderyhmä oppii tunnistamaan kaupallisen lähteen esimerkiksi värien tai hyvin yksinkertaisen muotojen perusteella, alun perin erottamiskykyä vailla oleva merkki voi saada erottamiskyvyn käytön kautta.

Mallinnuksessa tulee kunnioittaa myös 3D-tavaramerkkejä. Joillekin tuotteille on saatu vakiinnutettua erottamiskykyinen muoto, kuten vaikkapa lasiselle Coca-Cola -pullolle.

³⁸ Tavaramerkkilaki 544/2019, 4 §.

³⁹ Säännöt ja periaatteet ovat kehittyneet pitkän ajan kuluessa, ja toimintaympäristön muutoksista johtuen perinteisen alkuperätehtävän rinnalle on kehittynyt oikeuskäytännössä useita muitakin tehtäviä mm. laatuun ja investointien suojaan liittyen. Tavaramerkkioikeus tunnustaa mahdollisuuden puuttua paitsi kaupallista alkuperää koskevan sekaannusvaaran aiheuttamiseen myös haitan aiheuttamiseen brändille sekä toisen brändillä vapaamatkustamiseen. Vahvojen yksinoikeuksien vastapainona punninnassa ovat tyypillisesti alalle pääsyn, siellä toimimisen ja terveen kilpailun edellytykset. Tavaramerkkioikeuksilla ei ole haluttu rajoittaa kilpailevaa liiketoimintaa sinänsä, vaan ainoastaan merkien käyttöä liiketoiminnassa.

Silloin sen käyttö tavaramerkkinä voi johtaa loukkaukseen vastaavalla tavalla kuin tuotemerkin käytökin.

Kuvailevana puolestaan pidetään merkkejä, jotka muodostuvat yksinomaan sellaisista merkeistä tai merkinnöistä, joita voidaan elinkeinotoiminnassa käyttää osoittamaan tavaroiden tai palvelujen lajia, laatua, määrää, käyttötarkoitusta, arvoa tai maantieteellistä alkuperää, tavaroiden valmistusajankohtaa tai palvelujen suoritusajankohtaa taikka muita tavaroiden tai palvelujen ominaisuuksia.⁴⁰ Myös kuvailevuus voi joiltakin osin olla käytön kautta korjaantuvaa, mutta vain rajallisesti.

Mallinnuksen tekijä voi melko vapaasti käyttää kertovaa tekstiä työssään. Tavallisen yleiskielen mukainen tuotteen tai sen ominaisuuksien kuvailu voi vain harvoin olla kenenkään yksinoikeuden loukkaus, vaikka kuvaukseen sisältyisi sattumalta myös jokin kuvaileva tuotenimi. Se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että yleiskielisten sanojen käyttö olisi täysin vapaata kaikissa yhteyksissä. Koska kuvaileva ja heikko tunnus voi saada erottamiskyvyn käytön kautta, yleisnimen käyttäminen erisnimen kaltaisesti *tuotteen yksilöivänä nimenä* voi johtaa loukkaukseen. Ratkaisevaa on se, käytetäänkö sanaa kuvailevasti vai tuotteen yksilöivänä tavaramerkkinä.

sama merkki + samat palvelut	tuotevääreennös (ei tarvitse näyttää sekaannusvaaraa)
sama merkki + samankaltaiset palvelut	sekaannusvaara
samankaltainen merkki + samat palvelut	sekaannusvaara
merkki ja palvelut samankaltaisia	mahdollinen sekaannusvaara

4.2.1. Sekaannusvaara

Suomen lain tulkinnassa tulee ottaa huomioon EU:n tavaramerkkidirektiivi ja sen tulkintakäytäntö sekä EU:n tavaramerkkiasetuksen tulkintakäytäntö. Vaikka EU-alueella onkin yhtenäiset kriteerit yksinoikeudelle, sekaannusvaaran tulkinta voi olla maakohtaista.

Sekaannusvaaran arvioinnissa määritellään merkin kohderyhmä ja tarkistetaan merkin erottamiskykyisimmät osat. Erottamiskyvyltään vahvimmat ja merkkiä dominoivat osat saavat arvioinnissa vahvemman painoarvon, ja vastaavasti kuvailevat sekä voimakkaasti suggestiiviset osat saavat heikomman painoarvon. Myös merkin alkuosa on tunnustettu vahvaksi elementiksi. Merkkien vertailussa kokonaisvaikutelman samankaltaisuus ratkaisee. Kokonaisvaikutelma muodostuu foneettisen, visuaalisen ja merkityssisällön samanlaisuudesta.

Merkkien samankaltaisuuden lisäksi arvioidaan myös tavaroiden ja palveluiden samankaltaisuus, sillä samankaltainen merkki täysin eri tuoteryhmässä ja eri kohderyhmälle tarkoitettuna voi vain harvoin aiheuttaa sekaannusvaaraa.

Tavarat ilmoitetaan tavaramerkkirekisteröinneissä luokitusjärjestelmän mukaisessa luettelossa, joka muodostaa usein samankaltaisuuden arvioinnin lähtökohdan. Arviointiin vaikuttavia seikkoja ei kuitenkaan ole laissa tai käytännössä tyhjentävällä tavalla lueteltu, vaan kokonaisarvio on aina tapauskohtainen. Erityisesti toimiala, kohderyhmä, jakelukanavat ja jakelutavat ovat usein merkityksellisiä arvioinnissa, mutta poikkeuksiakin on. Sähköinen tuote, kuten aikakauslehti, on hyvin samankaltainen tuote kuin paperinen aikakauslehti, vaikka tavaramerkkiluokka, käyttötapa ja jakelukanava ovatkin erilaiset.

Sekaannusvaaran arviointi on riippuvaista myös merkkien kohderyhmästä. Ammattilaisista ja tarkkaavaisista henkilöistä koostuva kohderyhmä käyttää arvokkaiden tuotteiden hankintapäätöksiin enemmän aikaa ja huolellisuutta kuin keskivertokuluttaja edullisen päivittäistavaran kanssa.

⁴⁰ Tavaramerkkilaki 8 § 1 mom., kohta 2.

4.3. Tavaramerkin loukkaus

Tavaramerkkilain 5 §:n mukaan elinkeinotoiminnassa ei ilman tavaramerkin haltijan suostumusta saa käyttää tavaroiden tai palvelujen tunnuksena

1. Samaa merkkiä samoille tuotteille,
2. Sekaannusvaaraa aiheuttavaa merkkiä tai
3. Laajalti tunnettua tai sen kanssa samanlaista merkkiä, jos
 - a) merkin aiheeton käyttö merkitsee vapaaratsastusta eli epäoikeudenmukaisen edun saamista laajalti tunnetun tavaramerkin erottamiskyvystä tai maineesta; tai
 - b) merkin aiheeton käyttö on haitaksi laajalti tunnetun tavaramerkin erottamiskyvylle tai maineelle.

Tavaramerkin haltijalla on oikeus kieltää sekaannusvaaraa aiheuttavan merkin käyttäminen *elinkeinoiminnassa* tietyin edellytyksin. Tavaramerkin tuottama kielto-oikeus ei sovellu lainkaan sellaiseen käyttöön, joka ei ole elinkeinotoimintaa, vaan puhtaasti yksityistä omaa käyttöä tai ei-kaupallista opetustoimintaa.

Kiellettyä käyttöä on:

1. merkin käyttäminen tavaroissa tai palveluissa tai tavaroiden päällyksissä;
2. tavaroiden tarjoaminen, markkinoille saattaminen tai niiden varastoiminen tarjoamista tai markkinoille saattamista varten merkkiä käyttäen;
3. palvelujen tarjoaminen tai suorittaminen merkkiä käyttäen;
4. tavaroiden maahantuonti tai maastavienti merkkiä käyttäen;
5. merkin käyttäminen liikeasiakirjoissa tai markkinoinnissa;
6. merkin käyttö toiminimenä tai toiminimen osana;
7. merkin muu vastaava käyttäminen.

Tavaramerkin haltijalla on lisäksi oikeus kieltää merkin käyttö vertailevassa mainonnassa tietyin edellytyksin sekä puuttua loukkausta valmisteleviin toimenpiteisiin.

Laajalti tunnettu merkki on erityinen tavaramerkki, joka nauttii niin voimakasta tunnettua ja goodwill-arvoa, että sen hyväksikäyttö on houkuttelevaa. Laajalti tunnetun tavaramerkin haltija on usein panostanut markkinointiin, antanut ja lunastanut lupauksia tuotteeseen ja sen laatuun liittyen, tehnyt sekä merkin että tuotteen tunnetuksi ja opettanut kuluttajat tunnistamaan ja käyttämään tuotetta. Tavaramerkkilaki tarjoaa laajalti tunnetuille tavaramerkeille laajempaa suojaa sitä vastaan, että jäljittelemällä voitaisiin luoda kuluttajalle miellelyhtymiä alkuperäiseen tuotteeseen ja siten edistää oman tuotteen myyntiä vapaamatkustajana.

Myös laajalti tunnetun merkin käyttö esimerkiksi tavaralajin kuvauksessa tai muutoin yleiskielenomaisesti tai loukkaavassa yhteydessä on kiellettävissä, jos käyttö pyrkisi vesittämään⁴¹ laajalti tunnettua merkkiä tai liittämään siihen vaikkapa heikon laadun tai vaarallisuuden miellelyhtymiä. Mallinnuksen kannalta juuri laajalti tunnetut merkit ovat oleellisia. Laajalti tunnetun merkin haltija voi vaatia merkin poistamista silloinkin, kun sen käyttö ei aiheuta sekaannusvaaraa. Useimmat laajalti tunnettujen merkkien haltijat ovat hyvin tarkkoja brändeistään.

4.3.1 Sama merkki samoille tavaroille

3D-mallinnuksessa toiselle kuuluva tavaramerkki ei yleensä liene sellaisessa käytössä, että sen avulla tarjottaisiin merkin haltijan tuotteiden kanssa samoja tai samankaltaisia tavaroita ja palveluita. Koska mallinnuksia on markkinoilla melko vähän, mallinnuksen myyminen vahingossa toisen mallinnuksen nimellä ei liene suuri riskitekijä, varsinkaan mikäli käyttöön otettava tavaramerkki tutkitaan huolellisesti ennen tuotteiden julkaisua.

⁴¹ MONO-niminen hiihtokenkä on päässyt vesittymään samoin kuin HETEKÄ-sänky ja FRISBEE-liitokiekko. Niistä on tullut yleiskieltä. Toisaalta AURAJUUSTO onnistuttiin herättämään kuolleista tai ainakin elvyttämään tehokkaalla puutumisella merkin yleiskielen mukaiseen käyttöön.

4.3.2. Sekaannusvaara mallinnuksessa

Sekaannusvaaraa aiheuttava käyttö on helposti esitettävissä, mikäli virtuaaliympäristössä ei myydä tavaroita tai palveluita. Mikäli mallinnetussa kaupassa voi tehdä ostoksia, sitä kohdellaan tuotteiden jakelukanavana kuten muutakin kauppa, mutta muussa tapauksessa kyseessä ei ole tuotteiden myynti tai maahantuonti, eikä ole todennäköistä, että mallinusta markkinoitaisiin toisten merkeillä.

Virtuaalikauppa kaikkine logoineen ja merkkeineen voi kuitenkin näyttää mainokselta, vaikkei se oikea kauppapaikka olisikaan. Merkin käyttöä arvioidaan aina kuluttajan saaman käsityksen perusteella. Siksi kannattaa aina tarkistaa, voiko tavaramerkin käytöstä syntyä virheellisiä käsityksiä kaupallisesta yhteistyöstä. Kaikissa viittauksissa on syytä noudattaa hyvää tapaa.

Myös korkein oikeus on todennut, ettei hyvää liiketapaa noudattava nimen käyttäminen ollut tavaramerkkilain 4.1 §:ssä tarkoitettu loukkaus, sillä käyttö kunnioitti tavaramerkin alkuperän ilmaisevaa tehtävää eikä tuotteiden kaupallisesta lähteestä ollut epäselvyyttä.⁴²

4.3.3. Laajalti tunnetut merkit mallinnuksessa

Laajalti tunnettujen merkkien kanssa tulee kuitenkin olla varovainen. EU-tuomioistuimesta on saatu tulokannanvaraisia ohjeita merkkien käytöstä. EU-tuomioistuin ratkaisi tapauksessa OPEL C-48/05 pienoismallia koskevan kysymyksen. Tuomioistuimen mukaan tavaramerkin käyttö auton pienoismalleissa voidaan kieltää, jos käytöstä aiheutuu haittaa.⁴³ Pelkästään yksityiskohtaisen jäljennöksen tuloksena ollut merkin käyttö pienoismallin etusäleikössä ei ollut merkin kuvailevaa käyttöä, mutta se ei sellaisenaan ollut automaattisesti kiellettyäkään. Kyseessä oli sellainen käyttö, joka ei ilmentänyt alkuperää vaan pienoismallin esikuvan alkuperää.⁴⁴

Tuomioistuimen tulkinta C-63/97 BMW-yhteydessä oli toinen. Sen mukaan autolle rekisteröidyn tavaramerkin haltija sai kieltää merkin käyttämisen huoltopalveluiden yhteydessä, vaikka tavarat ja palvelut olivat erilaiset. BMW ei ollut itse käyttänyt merkkiään huoltopalvelun tunnuksena. Ratkaisun mukaan BMW ei kuitenkaan voinut täysin kieltää kertomasta markkinoinnissa automerkkiin liittyvästä asiantuntijuudesta. Mainontaa ei kuitenkaan saanut tehdä siten, että sen perusteella *saisi virheellisen käsityksen toimijoiden välillä olevasta liikesuhteesta tai sopimuksesta huoltopalveluiden järjestämisestä.*

Tapauksessa C-2/00 tuomioistuin totesi, että jalokiviä hiova yritys sai suullisesti viitata rekisteröityn tavaramerkkiin, koska kyseessä oli tuote, jolla hionta toteutetaan. Merkitystä oli erityisesti sillä, millaisen viestin kohderyhmä sai ja miten kohderyhmä ymmärsi merkin käytön.

Mallinuksissakin tulee ottaa erityisesti huomioon se, millaisen vaikutelman merkin käyttö antaa. Jos on vaarana, että kisamontussa esitetty tunnus nähtäisiin esimerkiksi sponsorina tai muutoin taloudellisesti yhteydessä mallinnukseen tai muuhun palveluun, kyse voi olla perinteisestä tavaramerkin loukkauksesta sekaannusvaaran vuoksi. Sen lisäksi laajalti tunnetun merkin haltija voi puuttua vaikkapa konserttilippujen myyntiin, vaikka sen oma merkki ei olisi ollut käytössä lipunmyyntipalveluiden tunnuksena eikä todellista sekaannusvaaraa olisi. Lisäksi virtuaalisen ympäristön mainokset voivat luoda käyttäjille virheellisiä mielikuvia kaupallisesta lähteestä, ja mainoksen sijoittelulla epäedulliseen yhteyteen voi aiheuttaa haittaa ja vahingoittaa laajalti tunnetun merkin mainetta.

Laajalti tunnettuja merkkejä on valtavan paljon, ja monet arkiset elintarvikkeet ja kulutustuotteet ovat saavuttaneet hyvin laajan tunnettuuden kohderyhmässään. Haitan aiheuttaminen on kielletty, mutta se, mikä lopulta on haittaa, on tulkinnanvaraista ja riippuu pitkälti tuotteesta ja merkinhaltijan oikeutetuista intresseistä. Tavaramerkin vahingoittamista pohdittiin DIOR-ratkaisussa C-337/95, jossa ylellisyustuotteiden jälleenmyyjän velvollisuudeksi katsottiin huolehtia, ettei se toimi epälojaalisti merkin haltijan perusteltuihin intresseihin nähden

⁴² Co KKO 2005:143

⁴³ Ajoneuvoille ja leluille rekisteröity tavaramerkki, joka nauttii suojaa myös laajalti tunnettuna tavaramerkkinä, oikeuttaa kieltämään merkin lisäämisen pienoismalliin sekä tällaisten pienoismallien myymisen tietyin edellytyksin:

1. jos käyttö aiheuttaa tai voi aiheuttaa vahinkoa tavaramerkin tehtäville leluja varten rekisteröitynä tavaramerkkinä,
2. jos käyttö merkitsee laajalti tunnetun tavaramerkin erottamiskyvyn tai maineen epäoikeutettua hyväksi käyttämistä.

⁴⁴ Tuomioistuin otti huomioon sen, että käytännössä pienoismallimarkkinoilla toimiminen estyisi, jos autoja ei saisi jäljentää tunnuksineen. Tapauksessa pienoismallivalmistajan omat merkinnät ja tunnukset olivat hyvin ilmoitettuja ja kohderyhmässä oli ymmärrys siitä, että lähde ei ole kaupallinen.

tavaramerkin haltija voi vedota tähän tavaramerkkiin perustuviin oikeuksiin [...] tavaramerkin arvokkuuteen liittyvistä syistä pääasiassa kyseessä olevien kaltaisten tavaroiden myynti halpamyyjille, kunhan on osoitettu, että pääasian erityisissä olosuhteissa tällä rikkomisella vahingoitetaan kiehtovuutta ja arvokkuutta koskevaa mielikuvaa, joka antaa mainituille tavaroille ylellisyyden tunnun.

4.3.4. Tavaramerkki-loukkauksiin liittyvä riskinhallinta

Hyvät tavat on otettu huomioon useissa eri ratkaisuissa ja niiden noudattaminen on ehdottomasti suositeltavaa. Riskiä tavaramerkkiloukkausta koskevas- ta vaatimuksesta ei voi täysin poistaa, mutta hyviä tapoja noudattamalla sitä voi merkittävästi pienentää. Myös käyttäjille tarjottavan ilmoitusmenettelyn (notice and take down) lisääminen mallinnukseen voi pienentää entisestään loukkausasioihin liittyviä riskejä.

Kuten aikaisemmin on todettu, ainoastaan luvaton merkin käyttö on loukkaus eikä tavaramerkkien käyttöön liittyvien lupien myöntäminen ole mitenkään tavatonta. Usein merkinhaltijat osaavat jopa arvostaa merkkinsä näkyvyyttä, kunhan se pikem- minkin tukee kuin haittaa brändiä.

5. Mallioikeus

Malli on joko teollisesti tai käsityönä valmistetun tavaran tai sen osan ulkomuoto, joka ilmenee tuotteen tai sen koristelun piirteistä, kuten esimerkiksi linjoista, ääri viivoista, väreistä, muodosta, pintarakenteesta tai materiaalista. Malleja voivat olla tavaroitten osat, jotka on tarkoitettu koottavaksi moniosaiseksi tuotteeksi, sekä pakkaukset, pakkauksen ulkoasu, graafiset symbolit ja kirjasyntyytit. Malleja voi olla myös sähköisessä ympäristössä, kunhan ne ovat esineeseen tai sen osaan verrattavia, eheitä ja pysyviä elementtejä, kuten vaikkapa sivun tai mobiilisovelluksen ulkoasu (layout) tai erilaiset ikonit.

Mallioikeuden voi saada rekisteröimällä, mutta EU-lainsäädäntö tuntee myös *rekisteröimättömän mallin väliaikaisen suojan*. Siihen vetoaminen on kuitenkin hyvin haastavaa, sillä suoja on kapea ja väliaikainen ja koskee pääsääntöisesti täysin identtisiä kopioita kolmen vuoden aikana siitä, kun malli on julkistettu. Käytäntöä on vähän myös siksi, että tuotteiden orjallisesta jäljittelystä on omat erilliset sääntönsä.

Oikeuskäytännössä on muodostunut orjallisen jäljittelyn kielto osana sopimattomasta menettelystä elinkeinotoiminnassa annetun lain yleislausekkeen tulkintaa. Esimerkiksi täysin samanlainen pakkaus, mutta eri niminen tuote voi olla orjallinen jäljitelmä, mikäli kaikki värit ja kuvioelementit on kopioitu suoraan alkuperäisestä pakkauksesta. Joka tapauksessa markkinoiden muututtua aina vain kansainvälisemmäksi, kansallisen lain erityissäännöt jäävät pienempään rooliin ja mallioikeuden rekisteröintiä haetaan yleensä jo ennen uuden tuotteen ulkoasun julkistamista ennalta laaditun suunnitelman mukaisesti.

Tässä selvityksessä mallien oletetaan olevan rekisteröityjä malleja, sillä suojan alan kannalta pakkauksen orjallinen jäljittely olisi mielekäästä lähinnä silloin, kun vastaava pakkaus tarjottaisiin elinkeinotoiminnassa eli käytännössä toimitettaisiin kaupan hyllylle. Virtuaaliympäristössä mallisuojan kannalta riskit liittyvät pitkälti rekisteröityihin mallioikeuksiin.

5.1. Uutuus

Malli voidaan rekisteröidä vain, jos se on uusi ja yksilöllinen. Mallia pidetään uutena, jollei samanlainen malli ole tullut julkiseksi ennen ensimmäisen rekisteröintihakemuksen tekemispäivää eli niin sanottua etuoikeuspäivää. Vaikka EU katsookin lähes kaikki alle 12 kuukauden ikäiset mallit uusiksi, sen varaan ei kannata laske missään muussa maassa, sillä joissain valtioissa uutuusvaatimusta tulkitaan jyrkästi. Esimerkiksi Kiinassa mallin tulee olla rekisterissä ennen kuin sitä esitellään julkisesti, eikä julkistamiseen liittyviä määräaikojen pidennyksiä tunneta.⁴⁵

Etuoikeuskäytäntö on kuitenkin laajasti käytössä ja ensimmäisen rekisteröinnin jälkeen voi vuoden ajan pohtia mallirekisteröintien hakemista muissakin maissa. Tärkeintä on saada uusia tuotteita koskeva ensimmäinen hakemus hyvälaatuisena virastoon ennen myynnin aloittamista.

Mallin katsotaan tulleen julkiseksi, mikäli se on julkaistu rekisteröintimenettelyssä taikka se on asetettu näytteille tai sitä on käytetty liiketoiminnassa tai se on muulla tavoin tullut tunnetuksi. Poikkeuksena tästä on, että mallin ei kuitenkaan katsota tulleen julkiseksi, jos edellä viitatu toimet eivät olisi kohtuudella voineet tulla Euroopan unionissa alalla toimivien tietoon tavanomaisen liiketoiminnan yhteydessä ennen rekisteröintihakemuksen tekemispäivää tai etuoikeutta vaadittaessa ennen etuoikeuspäivää.

Suomessa ja EU:ssa malli on uusi, vaikka se olisi tullut julkiseksi 12 kuukauden aikana ennen rekisteröintihakemuksen tekemispäivää tai etuoikeuspäivää⁴⁶, jos julkiseksi tuleminen on tapahtunut:

1. mallin luoja tai tämän antamien tietojen tai suorittamien toimenpiteiden nojalla kolmannen henkilön toimin; taikka
2. mallin luojaan kohdistuneen väärinkäytöksen seurauksena.

⁴⁵ Kiinassa tekijänoikeus voidaan rekisteröidä myös käyttöesineiden osalta ja monet esineet voivat nauttia suojaa sekä malleina että teoksina.

⁴⁶ Malli saa ensimmäisellä mallioikeushakemuksella hakupäivän, josta muodostuu kyseisen mallin etuoikeuspäivä. Hakija voi, mutta sen ei ole pakko vedota etuoikeuteen myöhemmissä muissa maissa jättämässään mallioikeushakemuksissa.

Ihan mikä tahansa uusikaan muoto ei voi olla malli. Tekniset ratkaisut ja varaosat suojataan patenteilla ja hyödyllisyydelle, jolloin malleille jää vain ulkomuodon suoja. Mallioikeutta ei voida myöntää tuotteen ulkomuodon piirteille, jotka

1. määräytyvät ainoastaan tuotteen teknisen käyttötarkoituksen mukaan; tai
2. on toisinnettava tarkalleen saman muotoisina ja kokoisina, jotta mallin sisältämä tuote voitaisiin mekaanisesti liittää toiseen tuotteeseen tai asentaa siihen, sen ympärille tai sitä vasten siten, että kumpikin tuote toimii tarkoitettulla tavalla.

5.2. Yksilöllisyys

Mallia pidetään yksilöllisenä, jos asiaan perehtyneen käyttäjän siitä saama kokonaisvaikutelma eroaa aikaisempien mallien kokonaisvaikutelmasta. Yksilöllisyyttä arvioitaessa on otettava huomioon mallin luojan vapaus mallin kehittämisessä.

Kuvitteellisen ”asiaan perehtyneen käyttäjän” (alun perin englanniksi ”informed user”) edellytetään tuntevan ja ymmärtävän kyseiseen tuotteeseen liittyvät tavanomaiset mallit ja niiden vaihtelumahdollisuudet. Yhtäältä arvioinnissa hyödynnettävä fiktiivinen ”käyttäjä” on perehtynyt kuluttaja, mutta toisaalta hänen ei oleteta olevan asiantuntija taikka läheskään niin perehtynyt kyseiseen alaan kuin esimerkiksi suunnittelija.⁴⁷

Perehtynyt käyttäjä pitäisi tuotteita samanlaisina, jos niiden piirteet eroavat toisistaan vain epäolennaisilta yksityiskohdilta. Jos mallit ovat samanlaisia, yksilöllisyyden kriteeri jää täyttymättä.

5.3. Mallioikeuden ala

Mallioikeus käsittää kaikki täysin samanlaiset mallit ja mallit, joista asiaan perehtynyt käyttäjä ei saa erilaista kokonaisvaikutelmaa. Arvioinnissa on otettava huomioon myös mallin luojan vapaus mallin kehittämisessä.

Mallioikeus sisältää pääsääntöisesti sen, etteivät muut kuin mallioikeuden haltija saa käyttää mallia hyväkseen ilman tämän lupaa. Mallin hyväksikäyttämistä on muun muassa mallin mukaisen tai sen sisältävän tuotteen valmistaminen, tarjoaminen, markkinoille saattaminen, käyttäminen, maahan tuonti, maastavienti taikka varastoiminen näihin tarkoituksiin.

Mallioikeus ei kuitenkaan käsitä muuta kuin kaupallisen käytön. Kaikki kokeellinen käyttö ja opeustarkoituksessa tehty mallin käyttö, joka ei haittaa mallin käyttöä tai sen haltijan liiketoimintaa, jäävät yksinoikeuden ulkopuolelle. Mallin luojan nimi tulee kuitenkin mainita ja käytön on oltava hyvien tapojen mukaista.

Mallioikeuden rajoituksena on vastaavanlainen sammumissääntö kuin tavaramerkeissä ja tekijänoikeudessa. Mallin perusteella mallioikeuden haltijalla ei ole oikeutta kieltää mallioikeudella suojatun tuotteen hyväksikäyttöä, jos mallioikeuden haltija on saattanut tuotteen vaihdantaan Euroopan talousalueella tai se on tämän suostumuksella siellä vaihdantaan saatettu.

Virtuaalimaailmassa on turvallisinta varmistaa, että kaikkiin kaupallisessa käytössä oleviin malleihin on hankittu lupa mallioikeuden haltijalta. Jos käyttäjä voi hankkia itselleen esineitä virtuaalisina, nämä esineet saattavat loukata mallia. Myös käyttöliittymä tai sen osa voi saada mallisuojausta.

Valitettavasti rekisteristä on haastava saada yksityiskohtaista tietoa voimassaolevista malleista. EU-mallioikeus myönnetään ilman tarkempaa aikaisempien mallioikeuksien tutkimista, joten rekisterissä on myös oikeuksia, jotka eivät pysy voimassa tarkemmassa tutkimuksessa. Suomalainen virasto tekee tutkimuksen, mutta sen kattavuus on rajallinen, eikä täsmällistä tietoa yksinoikeuksista ole sieltäkään saatavilla ilman tapauskohtaista tarkempaa tutkimusta. Koska lähtökohtana kuitenkin on oletama siitä, että rekisteriin merkitty mallioikeus on pätevä, jollei muuta osoiteta, niin ainakin tiedossa oleviin malleihin on suositeltavaa pyytää lupa. Lupien hankkimisen lisäksi helpoin ja edullisin riskinhallintakeino voisi olla ilmoitusmenettely eli notice and take down -menettely. Ilmoitusmenettelyssä kuka tahansa voi kiinnittää palveluntarjoajan huomion havaitsemaansa seikkaan.

⁴⁷ Markkinaoikeuden ratkaisussa (MAO:110-112/15; Erätukku Oy vs. Kartanokuva Oy) ”asiaan perehtynyt käyttäjä” määriteltiin henkilöksi, joka ei ole keskimääräisen tarkkaavainen, vaan erityisen tarkkaavainen joko henkilökohtaisen kokemuksensa tai kyseisen alan laajan tuntemuksensa vuoksi. Tarkkaavainen käyttäjä osaa vertailla tuotteita ja malleja. Perehtyneen käyttäjän tietotaso on tuotteeseen liittyvää, eikä hänen edellytetä tuntevan toimialaa. Perehtyneisyys ei viittaa myöskään tekniseen asiantuntijuuteen. Hän tuntee jossain määrin mallien yleensä sisältämiä osatekijöitä, ja hän on tarkkaavainen ja kiinnostunut tuotteista.

6. Patentit ja hyödyllisyysmallit

Patentti suojaa teknistä keksintöä, joka on tekninen ratkaisu tekniseen ongelmaan. Patentointi edellyttää kuitenkin aina, että keksintö on *uusi, keksinnöllinen ja teollisesti käyttökelpoinen*.

Patentilla voidaan suojata tuotteita, laitteita ja niiden osia, menetelmiä ja esimerkiksi yhdisteitä. Käsitteinä ”tekninen” ja ”teollinen” ymmärretään patentointimielessä laajasti, ja teknisiä ratkaisuja voivat olla esimerkiksi kemian alan tai maatalouden ratkaisut. Usein on helpompi tarkastella, mitä lähtökohtaisesti ei voi patentoida.

Patenttisuoja saadaan hakemusprosessin kautta, ja se on pääsääntöisesti voimassa, vuosimaksujen maksamisesta riippuen, enintään 20 vuotta hakemispäivästään. Patenttihakemuksen käsittelyprosessi on usein varsin pitkä, maasta riippuen keskimäärin 3-5 vuotta. Yksi patenttihakemus voi sisältää vain yhden keksinnön, mutta yhtä keksintöä voivat koskea erityyppiset patenttivaatimukset (esimerkiksi tuote, laite tai menetelmä)⁴⁸.

Prioriteetti eli etuoikeus on patentointiprosessissa keskeinen käsite. Se on helpointa ymmärtää seuraavasti: Kun jotain keksintöä koskien jätetään ensimmäinen patenttihakemus missä tahansa maailman maassa, alkaa kyseisestä päivästä (ns. *etuoikeuspäivä*) alkaen kulua ns. etuoikeus- eli prioriteettivuosi, jonka pituus on täsmälleen 12 kk. Kaikki samaa keksintöä koskevat muut hakemukset mihin tahansa muihin maailman maihin on jätettävä tämän etuoikeusvuoden aikana, jotta ensimmäinen hakemus ei itsessään tule niiden uutuuden esteeksi. Ainoa selkeä poikkeus tästä on niin sanottu PCT-hakemus eli kansainvälinen patenttihakemus, jolla voidaan hankkia lisäaikaa etuoikeuspäivästä laskettuna 30-31 kuukautta. Lisäaikana voidaan jättää jatkohakemuksia PCT-järjestelmän jäsenmaissa. PCT-hakemus voidaan jättää myös ensimmäisenä keksintöä koskevana hakemuksena.

Hyödyllisyysmalli tunnetaan myös nimellä pikku-patentti. Kuten patentti, myös hyödyllisyysmalli suojaa teknistä keksintöä, joka on tekninen ratkaisu tekniseen ongelmaan. Hyödyllisyysmallilla ei pääsääntöisesti voi suojata menetelmiä. Hyödyllisyysmallilta edellytettävä keksinnöllisyyden taso on myös tavallisesti alhaisempi kuin patentoitavalta keksinnöltä edellytettävä keksinnöllisyys. Hyödyllisyysmallisuoja saadaan rekisteröimällä, ja se on voimassa enintään 10 vuotta. Se on usein strateginen väline, sillä suoja saadaan patenttiin verrattuna nopeasti. Joissain maissa niin sanottu kaksoispatentointi on sallittua eli hyödyllisyysmallin lisäksi voidaan hakea myös patenttia. Hyödyllisyysmallia käytetään myös silloin, kun keksinnöllisyyden taso ei vaikuttaisi riittävän patentiksi asti.

Tietokoneohjelmien patentoitavuuteen liittyy joitakin 3D-mallinnuksen kannalta tärkeitä erityispiirteitä. Vaikka algoritmia ei voi sellaisenaan patentoida, se voi kuitenkin muodostaa menetelmän, jolla on tekninen teho ja vaikutus. Se voi olla patentoitavissa joko menetelmänä tai loogisilla piireillä toteutettava tietokoneohjelmana. Myös esimerkiksi tietojen esittäminen 3D-mallinnuksella jää sellaisenaan patentoitavuuden ulkopuolelle, mutta on mahdollista, että tapa, jolla tiedot saatetaan esitettäväksi, voi olla patentoitavissa oleva keksintö patentoitavuuteen liittyvien poikkeussääntöjen vuoksi. Se voisi olla tietyn edellytyksin patentoitavissa esim. tiedon tai esityksen aikaan saamana teknisenä menetelmänä tai järjestelyinä.

⁴⁸ Patenttilaki 10 §.

⁴⁹ Patenttilain 2 § 2 mom. ja 39 §.

⁵⁰ Patenttikäsikirja, 2017, s. 79. https://www.prh.fi/stc/attachments/patentinliitteet/4palvelutjatiekannat/Patenttikasikirja_2017.pdf

⁵¹ Patenttikäsikirja, 2017, s. 79. https://www.prh.fi/stc/attachments/patentinliitteet/4palvelutjatiekannat/Patenttikasikirja_2017.pdf

6.1. Patentoivuuden edellytykset

6.1.1. Uutuus

Keksinnön uutuusvaatimus on absoluuttinen. *Keksintö on uusi, jos ennen sen etuoikeuspäivää ei ole tullut tunnetuksi sellaista ratkaisua, jossa on kaikki samat piirteet kuin keksinnön patenttivaatimuksissa on määritetty*⁴⁹. Jos patenttivaatimuksessa esitetyn keksinnön kaikki tekniset piirteet ilmenevät yhtenä kokonaisuutena estejulkaisusta, julkaisu on uutuu- deneste patenttivaatimukselle⁵⁰.

Uutuuden este voi olla hakijan oma julkaisu, aiempi patenti, patenttihakemus tai hyödyllisyysmalli, tieteellinen julkaisu tai mikä tahansa muu julkaisu tai jonkin ratkaisun julkinen esittely tai käyttö missä

tahansa maassa ja millä tahansa kielellä, jos se on ta-
pahtunut ennen keksinnön etuoikeuspäivää.

Uutuuden este ei kuitenkaan synny yhdistämällä useita aiempia ratkaisuja keskenään, vaan sen on löydettävä yhdestä ainoasta suoritusmuodosta tai julkaisusta yhtenäisenä kokonaisuutena.

Yleinen maininta ei yleensä myöskään poista sen piiriin kuuluvan erityisen toteutustavan uutuutta, mutta toisin päin kylläkin. Esimerkiksi jos estejul-
kaisussa mainitaan vain yleisesti käytettävän metal-
lia, kuparin käyttö on silloin uutta. Kupari tunnet-
tuna toteutusmuotona on puolestaan uutuu-
deneste metallille yleisesti määriteltynä, mutta ei jollekin
muulle nimetyille metallille.⁵¹

Uutuutta voidaan kategorisesti esitettynä ymmärtää seuraavien esimerkkien avulla:

Esimerkki 1

Tunnetun ratkaisun piirteet	Arvioitavan keksinnön piirteet	Arvioitavan keksinnön uutuus?
Piirre A	Piirre A	Arvioitava keksintö ei ole uusi, koska on olemassa tunnettu ratkaisu, jossa on kaikki arvioitavan keksinnön piirteet A-C.
Piirre B	Piirre B	
Piirre C	Piirre C	
Piirre D	-	

Esimerkki 2

Tunnetun ratkaisun piirteet	Arvioitavan keksinnön piirteet	Arvioitavan keksinnön uutuus?
Piirre A	Piirre A	Arvioitava keksintö on uusi, koska tunnetussa ratkaisussa ei ole arvioitavan keksinnön piirrettä F.
Piirre B	Piirre B	
Piirre C	Piirre C	
Piirre D	Piirre D	
	Piirre F	

Esimerkki 3

Tunnetun ratkaisun piirteet	Arvioitavan keksinnön piirteet	Arvioitavan keksinnön uutuus?
Piirre A	Piirre A	Arvioitava keksintö on uusi, koska siinä ei ole tunnetun ratkaisun piirrettä D.
Piirre B	Piirre B	
Piirre C	Piirre C	
Piirre D	-	
Piirre F	Piirre F	

6.1.2 Keksinnöllisyys

Jotta keksintö on patentoitavissa, sen on uutuuden lisäksi täytettävä keksinnöllisyyden vaatimus. Keksinöllisyys tarkoittaa yleisesti patenttilainsäädännön mukaan sitä, että *keksintö eroaa olennaisesti siitä, mikä on aiemmin tullut tunnetuksi*. Myös keksinnöllisyyttä arvioidaan keksinnön etuoikeuspäivän mukaisesti ja keksintöä verrataan nimenomaan tunnetun tekniikan tasoon.⁵²

Esimerkiksi Suomen patenttilaki ja -asetus ja Euroopan patenttisopimus (EPC) eivät anna täsmällisiä ohjeita siitä, milloin keksintö eroaa olennaisesti aikaisemmin tunnetusta. Keksinnöllisyyden arviointi voidaan käytännössä suorittaa erilaisia selitysmalleja apuna käyttäen. Suomessa pyritään selitysmalleina käyttämään ongelma-ratkaisu-menetelmää sekä vertaamista alan keskivertoammattimiehen (ns. ”alan ammattimies”) tietoihin ja taitoihin. Ongelma-ratkaisu-menetelmä on käytössä myös muun muassa Euroopan patenttivirastossa.⁵³ Keksinnöllisyyden kynnys täyttyy, jos keksintö ei ole alan ammattimiehelle ilmeinen tunnettu tekniikan taso huomioiden.

Patenttikäsikirjan mukaan Alan ammattimies voidaan rinnastaa tavalliseen käytännön harjoittajaan, joka on tietoinen olemassa olevasta tunnetusta tekniikasta patenttihakemuksen etuoikeuspäivänä. Hänellä on saatavilla kaikki olemassa olevaan tekniikan tasoon liittyvä tietous, käytettävissä tavanomaiset välineet ja kyvyt rutiinomaiseen työhön ja kokeiluun sekä kyky hyödyntää tunnettua tekniikkaa kyseiselle alalle tyypillisellä tavalla. Alan ammattimies pystyy yhdistämään viitejulkaisuista esille tulleen tiedon alansa yleistietoihin, kuten hyvin tunnettuun käsikirjasta ilmenevään tekniseen opetukseen. Alan ammattimiehelle ei kuitenkaan tarkoiteta alan huippuspecialistia, erityisasiantuntijaa tai muutoin syvällistä osaajaa tai esimerkiksi patenttivilaston tutkijaa.⁵⁴

Ongelma-ratkaisu-menetelmä tarjoaa objektiivisen ja ennustettavan tavan arvioida *keksinnöllisyyttä eli*

keksinnöllisyys ei ole subjektiivinen kysymys, vaikka eri tekniikan aloilla keksinnöllisyyden taso voi vaihtua eri asioita. Ongelma-ratkaisu-periaatetta toteutetaan seuraavasti:⁵⁵

1. Tunnistetaan lähintä tekniikan tasoa edustava julkaisu,⁵⁶
2. Tunnistetaan teknisten piirteiden erot keksintöä koskevan patenttivaatimuksen ja lähimmän tekniikan tason julkaisun välillä,⁵⁷
3. Määritellään tekninen vaikutus, joka aikaansaadaan keksintöä koskevan patenttivaatimuksen ja lähimmän tekniikan tason julkaisun eroilla,
4. Määritetään niin sanottu objektiivinen tekninen ongelma eli ongelma, johon keksintö vastaa, kun lähdetään liikkeelle lähimmästä tekniikan tasosta,⁵⁸
5. Vastataan kysymykseen: onko alan ammattimiehelle ilmeistä päätyä ratkaisemaan objektiivinen tekninen ongelma patenttivaatimuksessa esitetyllä tavalla käyttämällä lähtökohtana lähintä tekniikan tasoa?

6.1.3. Teollinen käyttökelpoisuus

Patentin voi saada minkä tahansa tekniikan alan keksintöön, jota voidaan käyttää teollisesti. Sana ”teollinen” ymmärretään laajasti, jolloin esimerkiksi käyttö maataloudessa kuuluu sen piiriin. ”Teollinen” tarkoittaa mitä tahansa fyysistä toimintaa, jolla on tekninen luonne, eikä se välttämättä edellytä jonkin koneen käyttöä tai tuotteen valmistusta. Teollisesti käyttökelpoiseksi ei katsota keksintöä, joka ei voi

⁵² Ks. esim. Suomen Patenttilaki 2 § 1 mom.

⁵³ Patenttikäsikirja, 2017, s. 82. https://www.prh.fi/stc/attachments/patentinliitteet/4palvelutjietokannat/Patenttikasikirja_2017.pdf

⁵⁴ Patenttikäsikirja, 2017, s. 82-83. https://www.prh.fi/stc/attachments/patentinliitteet/4palvelutjietokannat/Patenttikasikirja_2017.pdf

⁵⁵ Patenttikäsikirja, 2017, s. 83-84. https://www.prh.fi/stc/attachments/patentinliitteet/4palvelutjietokannat/Patenttikasikirja_2017.pdf ja Guidelines for Examination in the European Patent Office, 11/2017, Part G Chapter VII.

⁵⁶ Julkaisu, josta tunnetaan sellainen yhdistelmä keksinnön piirteistä, joka muodostaa lupaavimman lähtökohdan kehitystyössä, joka voisi johtaa keksintöön (Patenttikäsikirja, 2017, s. 84).

⁵⁷ Hakemuksen (tai patentin) ja lähintä tekniikan tasoa edustavan julkaisun vertailu suoritetaan patenttivaatimuksen ja lähimmän tekniikan tason julkaisun rakenteellisten tai toiminnallisten piirteiden avulla. Piirteitä, joiden ei voida katsoa tuottavan teknistä vaikutusta erikseen tarkasteltuna tai yhdessä muiden piirteiden kanssa, ei oteta huomioon keksinnöllisyystarkastelussa. Näin on esimerkiksi siinä tapauksessa, että piirre osallistuu ainoastaan epäteknisellä alueella olevan ongelman ratkaisuun (Patenttikäsikirja, 2017, s. 84).

⁵⁸ Päämääränä on lähimmän tekniikan tason muuntaminen tai sovittaminen siten, että saadaan aikaan ne tekniset vaikutukset, jotka patenttivaatimuksen mukainen keksintö saa aikaan lähimpään tekniikan tasoon verrattuna. Muuntamiseen tai sovittamiseen liittyvää teknistä ongelmaa kutsutaan nimellä objektiivinen tekninen ongelma (Patenttikäsikirja, 2017, s. 85).

toimia ja jota ei sen vuoksi voi käyttää mihinkään tai jonka väitetään toimivan luonnonlakien vastaisesti, kuten esimerkiksi ikiliikkuja.⁵⁹

Osa teollisen käyttökelpoisuuden arviointia on keksinnön toistettavuus. Keksintö tulee ilmaista selityksessä niin selvästi ja täydellisesti, että alan ammattimies voi sen perusteella käyttää keksintöä. Keksinnön toteutuminen ei saa riippua pelkästä sattumasta, vaan alan ammattimiehen täytyy pystyä päättämään samaan tulokseen hakemuksen ohjeita noudattamalla.⁶⁰

Keksinnön selityksen täytyy sisältää ainakin yksi keksinnön sovellutusesimerkki tai sovellutusmuoto, joka on selostettu riittävän yksityiskohtaisesti, niin että alan ammattimies pystyy sen perusteella toteuttamaan keksinnön. Ei kuitenkaan ole tarpeellista eikä toivottavaa, että hakemuksessa esitetään keksinnön kannalta epäolennaisia yksityiskohtia, jotka kuuluvat alan ammattimiehen yleistietoihin tai jotka alan ammattimies löytää hakemuksen tekemispäivänä tunnetusta tekniikasta. Hakemuksen tulee sisältää riittävästi tietoja, jotta alan ammattimies pystyy toteuttamaan keksinnön sovellutusesimerkkien pohjalta koko vaatimusten laajuudelta ilman kohtuuton- ta vaivaa ja tarvitsematta keksinnöllisiä taitoja.⁶¹

6.2. Mitä ei voi patentoida

Sellaiset tekniset ratkaisut, jotka ovat yllä kuvatulla tavoin uusia, keksinnöllisiä ja teollisesti käyttökelpoisia, voivat olla patentoitavissa. Patenttilain 1 §:n mukaan keksinnöksi ei kuitenkaan katsota

- löytöä, tieteellistä teoriaa tai matemaattista menetelmää,
- taiteellista luomusta,
- suunnitelmaa, sääntöä tai menetelmää, älyllistä toimintaa, peliä tai liiketoimintaa varten,
- tietokoneohjelmaa,
- tietojen esittämistä,

- kirurgista tai terapeuttista käsittelyä tai diagnoosia tarkoittavaa menetelmää, joka kohdistetaan ihmisiin tai eläimiin,
- kasvilajiketta tai eläinrotua,
- olennaisesti biologisia menetelmiä kasvien tai eläinten jalostamiseksi, eikä
- muodostumisensa ja kehityksensä eri vaiheissa olevaa ihmiskehhoa sekä pelkästään sen ainesosaa geenin sekvenssi tai osasekvenssi mukaan lukien.

Patenttilain 1b §:n mukaan patenttia ei myöskään myönnetä keksintöön, jonka kaupallinen hyödyntäminen on yleisen järjestyksen tai hyvien tapojen vastaista. Keksinnön kaupallista hyödyntämistä ei kuitenkaan voida pitää yleisen järjestyksen tai hyvien tapojen vastaisena pelkästään sillä perusteella, että se on kielletty laissa tai asetuksessa.

Kuten edellä jo todettiin, on kuitenkin huomioitava, että 3D-mallinnuksen kannalta näitä rajoitteita ei ole syytä nähdä täysin ehdottomana ja poissulkevana listana. Erityisesti tietokoneohjelmien patentoitavuus on syytä huomioida.

6.3. Tietokoneohjelmien patentoitavuus

Vaikka tietokoneohjelmat eivät sinänsä ole patenttilain 1 §:n mukaan patentoitavissa, on ohjelmistopatentointi ollut jo pitkään mahdollista varsin laajasti sekä Suomessa että kansainvälisesti. Käytännössä edellytetään, että tietokoneohjelmalla on niin sanottu tekninen vaikutus.

Tietokoneen ja tietokoneohjelman avulla toteutettu tietojenkäsittelymenetelmä voidaan, ainakin teorias- sa, toteuttaa sopivilla loogisilla piireillä. Tietojenkäsittelymenetelmän taustalla on usein algoritmeja. Jos loogisilla piireillä toteutettu keksintö on patentoitavissa eli se on luonteeltaan tekninen, sama keksintö on ohjelmalla toteutettuna myös patentoitavissa.

⁵⁹ Patenttikäsikirja, 2017, s. 75. https://www.prh.fi/stc/attachments/patentinliitteet/4palvelutjatietokannat/Patenttikasikirja_2017.pdf

⁶⁰ Patenttikäsikirja, 2017, s. 75. https://www.prh.fi/stc/attachments/patentinliitteet/4palvelutjatietokannat/Patenttikasikirja_2017.pdf

⁶¹ Patenttikäsikirja, 2017, s. 75. https://www.prh.fi/stc/attachments/patentinliitteet/4palvelutjatietokannat/Patenttikasikirja_2017.pdf

Tavanomaisten tietojenkäsittelyvälineiden käyttö ei yksin riitä patentoitavuuteen, jos tietokoneohjelma tietokoneessa suoritettuna ei saa aikaan muita kuin tavanomaisia fyysisiä vaikutuksia.

Patenttilain 1 §:n mukaisia patentoitavuuden ulkopuolelle tarkoitettuja toimintoja ei siis voida tehdä patentoitaviksi pelkästään lisäämällä patenttivaatimukseen teknisiä määrittäjäitä, jos näillä ei saavuteta muita teknisiä vaikutuksia, kuin mikä on normaalia tietokoneella tai muulla tietojenkäsittelylaitteella tapahtuvassa tietojenkäsittelyssä.⁶²

Esimerkkejä teknisen luonteen omaavista, tietokoneella toteutetuista keksinnöistä ovat teollisuusprosessin ohjaus, fysikaalisia suureita edustavan tiedon käsittely tai tietokoneen itsensä tai sen liitännäpiirien toiminnan ohjaus tietokoneohjelman avulla. Tekninen vaikutus, joka keksinnöllä tuolloin aikaansaadaan, voi ilmetä esimerkiksi prosessin tehokkuuden tai turvallisuuden kasvuna ja tietokoneen toiminnan tai tiedonsiirron nopeutumisenä. Jos keksintö on patenttivaatimuksessa määritelty teknisten välineiden avulla sisältäen esimerkiksi tietokoneen, tietokoneiden verkon, tietokoneella luettavissa olevan tallennusvälineen ja niin edespäin, kyseessä on patentoitavissa oleva keksintö, jos tekninen vaikutus on olemassa, eikä se ole pelkästään normaaliin tai tavanomaiseen tietojenkäsittelyyn kuuluvaa.⁶³

Tätä kautta myös esimerkiksi 3D-mallinnuksessa käytettäviin työkaluihin ja ohjelmistoihin voi liittyä patenteja esimerkiksi ohjelmistotuote-, menetelmä- ja laitteistojärjestelyjä koskevin ratkaisuin.

6.4. Patentin suoja-ala

Patenttilain 39 §:n mukaan patenttivaatimukset määrittävät patenttisuojan laajuuden. Selitystä ja kuvia voidaan käyttää patenttivaatimusten tulkinnan apuna ja tukena, mutta patentin suoja-ala ei voi ulottua sellaiseen, mitä ei ole määritelty itsenäisissä patenttivaatimuksissa.

Niin sanotut itsenäiset patenttivaatimukset ovat niitä, joiden avulla patentin suoja-alaa arvioidaan ja jotka määrittävät suojan laajuuden. Itsenäiset patenttivaatimukset ovat patenttivaatimuksia, jotka eivät viittaa mihinkään muuhun patenttivaatimukseen.

Myönnettyssä patentissa voi olla samaa keksintöä koskien useita itsenäisiä patenttivaatimuksia (esimerkiksi menetelmä ja laite) niin kauan kun keksinnön yhtenäisyyden kriteerit täyttyvät eli kyseessä on yksi keksintö.

Patentti on luonteeltaan alueellisesti rajoittunut kielto-oikeus eli patentti antaa haltijalleen oikeuden kieltää muita käyttämästä patentilla suojattua keksintöä elinkeinotoiminnassa siinä maassa, jossa patentti on voimassa. Patentti ei ole rajoittamaton yksinoikeus eli se ei takaa rajatonta vapautta käyttää omaa keksintöä, vaan käyttövapautteen voivat vaihtaa esimerkiksi muut patentit ja lainsäädäntö.

Kyseessä on patentin loukkaus, kun joku taho käyttää elinkeinotoiminnassaan hyväksi patentilla suojattua keksintöä ilman patentinhaltijan lupaa. Patenttilain 3§:n mukaan patentilla saavutettu yksinoikeus sisältää sen, ettei muu kuin patentinhaltija ilman tämän lupaa saa elinkeinotoiminnassa

1. valmistaa, tarjota, saattaa vaihdantaan tai käyttää patentoitua keksintöä tai tuoda maahan tai pitää hallussa tällaista keksintöä edellä mainituissa tarkoituksissa;
2. käyttää patentoitua menetelmää tai, jos hän tietää tai hänen olisi pitänyt tietää, ettei menetelmää saa käyttää ilman patentinhaltijan lupaa, tarjota tällaista menetelmää käytettäväksi;
3. tarjota, saattaa vaihdantaan tai käyttää patentilla suojatulla menetelmällä välittömästi aikaansaatuja tuotteita taikka tuoda maahan tai pitämällä hallussaan tällaista tuotetta edellä mainituissa tarkoituksissa.

Patenttilain 3 § säättää myös ns. välillisestä patentin loukkauksesta. Kyseessä on välillinen patentin loukkaus, kun tarjotaan tai toimitetaan välineitä patentilla suojatun keksinnön, esimerkiksi patentoidun menetelmän, hyväksikäyttöön kolmansille osapuolille. Tarjottavan tai toimitettavan välineen tulee liittyä johonkin olennaiseen keksinnössä eli kyseessä on oltava väline, joka liittyy itsenäisessä patenttivaatimuksessa esiintyvään keksinnön olennaiseen piirteeseen. Sitä, mikä on olennaista, on aina arvioitava tapauskohtaisesti. Lisäksi edellytetään, että kyseistä välinettä tarjoavan tai toimittavan tahon on oltava tietoinen, tai ainakin olisi pitänyt tietää, että väline soveltuu ja on tarkoitettu keksinnön käyttämiseen.

⁶² Patenttikäsikirja, 2017, s. 149. https://www.prh.fi/stc/attachments/patentinliitteet/4palvelutjatietokannat/Patenttikasikirja_2017.pdf

⁶³ Patenttikäsikirja, 2017, s. 149. https://www.prh.fi/stc/attachments/patentinliitteet/4palvelutjatietokannat/Patenttikasikirja_2017.pdf

Vastaavalla tavalla kuin tekijänoikeus, tavaramerkki ja malli, myös patentti sammuu, kun patentinhaltija on itse tai joku muu on patentinhaltijan suostumuksella saattanut sen ensimmäisen kerran vaihdantaan Euroopan talousalueella. Toisin sanoen laillisesti vaihdantaan saatetun kappaleen käyttöä ei voida patentin nojalla kieltää.

Arvioitaessa sitä, onko kyseessä loukkaus, verrataan loukkaavaksi oletettua tuotetta, laitetta, menetelmää tai muuta mahdollista loukkaavaa ratkaisua keksinnön itsenäisiin vaatimuksiin, jotka edellä todetusti määrittävät patentin suoja-alan (PatL 39§). Loukkausarviointia voidaan havainnollistaa esimerkiksi seuraavasti:

Esimerkki 1

Loukkaavaksi epäilty ratkaisu	Itsenäisen patenttivaatimuksen piirteet keksintöä koskevassa patentissa	Toteutuuko loukkaus?
Piirre A	Piirre A	Loukkaavaksi epäillyssä ratkaisussa on kaikki keksintöä koskevan patentin itsenäisen patenttivaatimuksen piirteet, joten ratkaisu loukkaa patenttia.
Piirre B	Piirre B	
Piirre C	Piirre C	
Piirre D	Piirre D	

Esimerkki 2

Loukkaavaksi epäilty ratkaisu	Itsenäisen patenttivaatimuksen piirteet keksintöä koskevassa patentissa	Toteutuuko loukkaus?
Piirre A	Piirre A	Loukkaavaksi epäillyssä ratkaisussa ei ole kaikkia keksintöä koskevan patentin itsenäisen patenttivaatimuksen piirteitä (Piirre F puuttuu), joten ratkaisu ei loukkaa patenttia.
Piirre B	Piirre B	
Piirre C	Piirre C	
Piirre D	Piirre D	
	Piirre F	

Esimerkki 3

Loukkaavaksi epäilty ratkaisu	Itsenäisen patenttivaatimuksen piirteet keksintöä koskevassa patentissa	Toteutuuko loukkaus?
Piirre A	Piirre A	Loukkaavaksi epäillyssä ratkaisussa on kaikki keksintöä koskevan patentin itsenäisen patenttivaatimuksen piirteet A-D, joten ratkaisu loukkaa patenttia (Piirteellä F ei ole merkitystä, vaan se on lisäpiirre).
Piirre B	Piirre B	
Piirre C	Piirre C	
Piirre D	Piirre D	
Piirre F		

Jos keksintöä koskevassa patentissa on useita itsenäisiä patenttivaatimuksia (eli sellaisia vaatimuksia, jotka eivät viittaa muihin vaatimuksiin), tehdään loukkausarviointi jokaiselle itsenäiselle vaatimukselle erikseen. On mahdollista, että keksintöä koskevassa patentissa on esimerkiksi itsenäinen laite- tai tuotevaatimus ja itsenäinen menetelmävaatimus. Loukkaus ei välttämättä toteudu molempien osalta, vaan on myös mahdollista, että vain menetelmää loukataan tai vain laitetta/tuotetta loukataan. Kyse on silti patentin loukkauksesta. On kuitenkin olennaista tunnistaa, mitä loukataan, jotta myös mahdolliset vaatimukset kohdistetaan oikein.

7. CASE-arviot

7.1 Case 1

Sanna ja Olli olivat tehneet maton, jonka kuviointi ei tekijänoikeusneuvoston mukaan täyttänyt teoskynnystä. Matto ei saanut tekijänoikeussuojaa lainkaan.

Tekijänoikeuslaissa ei ole estettä pitää mattoja teoksina, mutta teoskynnys ei ylity tavanomaisella kuvioinnilla, sillä käyttöesineissä suunnittelijan vapaus itseilmaisuuksiin on hyvin rajallinen. Suojaa ei todennäköisesti saa, mikäli joku toinen mattosuunnittelija voisi itsenäisesti päätyä saman idean pohjalta samanlaiseen lopputulokseen.

Pelkästään kehysten lisääminen ei välttämättä tee matosta tekstiilitaideteosta, mutta sen itsenäisyyttä ja omaperäisyyttä saatetaan arvioida hieman toisella tavalla.

Kehystetty mattopala voisi hyvinkin olla teos. Jos kehystetty matto ylittäisi teoskynnyksen, ja jos se saisi tekijänoikeussuojaa muun muassa kopioimista vastaan kokonaan ja osittain, mahdollisuus kieltää muilta samankaltaisten mattojen myynti jää joka tapauksessa riippumaan siitä, onko myyntiin tuotuun mattoon otettu teoskynnyksen ylittävä osa tai onko matto muutoin sama teos tai jälkiperäisteos.

Mikäli yksinkertaisia raitoja sisältävää kehystettyä mattoa vastaava tekstiili tuodaan myyntiin aivan tavallisena mattona ja samalla tavoin kuvioituna (ilman kehyksiä), tekstiilitaiteen tekijänoikeus ei todennäköisesti ulottuisi siihen. Osittaisen kopion kieltäminen edellyttäisi sitä, että **myös kopioitu osa ylittäisi teoskynnyksen**. Joutuisimme siis joka tapauksessa arvioimaan, onko matto kuviointeineen itsenäinen ja omaperäinen matto.

Maton kuvioinnin taiteellisella arvolla ei ole merkitystä. Ainoat kuviointiin sovellettavat arviointikriteerit ovat suunnittelijan vapauspiirin käyttäminen ja lopputuloksen ilmentämä itsenäisyys ja omaperäisyys.

Mattoon on mahdollista saada myös mallioikeussuojaa, mikäli siihen on haettu mallirekisteröintiä silloin, kun kuviointi on ollut uusi ja selvästi erotettavissa aikaisemmista vastaavista mattokuvioinneista. Tavanomaisetkin kuvat voivat edetä rekisteriin erityisesti EU:ssa, mutta riitatilanteissa uutuus ja

yksilöllisyys kyseenalaistetaan lähes säännönmukaisesti.

Kuviointi ei ole patenttioikeudella suojattavissa lainkaan, ja tavaramerkkisuojakin voi tulla kyseeseen vain siltä osin, kun kopioitua mattoa myydään tai markkinoidaan samalla tai sekaannusvaaran aiheuttavalla nimellä.

7.2. Case 2

3D-mallinnus teatteritilassa voi pitää sisällään erilaisia suojaa saavia kohteita. Huomioon otettavia seikkoja ovat muun muassa rakennus itsessään sekä sieltä löytyvät esineet ja esittävän taiteen teokset.

Rakennuksen saa vapaasti kuvata kaksiulotteisesti, ja elokuvateoksessa se voi olla epäoleellisessa roolissa ilman suostumustakin. Rakennuksen omistajalta kannattaa kuitenkin pyytää kirjallinen suostumus kuvaamiseen, vaikka rakennuksen sisätilojen kuvaaminen olisikin lähtökohtaisesti tekijänoikeuslaissa sallittua. Kenelläkään ei ole velvollisuutta päästää kuvaajaa kameroineen sisätiloihin. Teatterin kanssa on joka tapauksessa sovittava näytelmään sisältyvien teosten ja esittävien taiteilijoiden oikeuksien käyttämisestä.

Useimmat rakennuksissa olevat esineet ovat kertaalleen markkinoille laskettuja ja sitä myöten kuvattavissa niin kauan kun ne eivät ole valmiissa elokuvassa tai 3D-mallinnuksessa pääosassa. Mikäli teoksen pääosaan tulee esimerkiksi valaistuksen suunnittelusovelluksessa jokin valaisin ja sen käyttömahdollisuus, tekijänoikeutta arvioidaan sen perusteella, onko valaisin teos. Jos valaistus sinänsä on tunnistettavissa ja objektiivisesti arvioiden itsenäisen ja omaperäisen luovan työn tulos, sekin voi saada suojaa. Joka tapauksessa käyttäjän säädettävissä olevat sovelluksen näkymät ja ominaisuudet ovat todennäköisesti tekijänoikeussuojan ulottumattomissa.

Yleensä mallintajalla on kehitysvaiheessa tieto siitä, mitkä seikat virtuaaliympäristössä ovat oleellisia ja

toissijaisia. Taustalla näkyvä huonekalu ei ole oleellinen, mutta jos huoneessa on tarkoitus katsella sisältä, huonekalut ovat oleellisessa roolissa ja niiden kaupallinen käyttäminen edellyttää lupaa.

Jos tekijänoikeus on lakannut ja yli 70 vuotta on kulunut tekijän kuolinvuoden päättymisestä, lupia teokappaleiden ja rakennusten mallintamiseen ei tarvita.

Lupa tarvitaan myös muun muassa näytelmän kuvaamiseen (taltiointiin) ja saattamiseen yleisön saataville. Lupa hankitaan joko tuotannon oikeuksia hallinnoivalta taholta tai kaikilta tekijöiltä erikseen. Usein ohjaaja kerää oikeuksia itselleen, mutta mikäli sopimus ei ota kantaa esityksen kuvaamiseen, tarvitaan lupa kaikilta näytelmäteoksen tekemiseen osallistuneilta.

Sopimus kannattaa tehdä kirjallisena, mutta mallinnuksen oikeuksia jakavia ehtoja kannattaa välttää. Yhteisesti omistetuista oikeuksista tulee päättää yhdessä, mikä voi olla vaikeaa. Sopimus voidaan tehdä siten, että yksi osapuoli on oikeuksien haltija ja toiselle myönnetään lisenssi eli käyttöoikeus niin suuressa laajuudessa kuin on tarpeen ja tarvittaessa yksinomaisena. Jos lisenssejä myönnetään edelleen, ketjun tulee olla eheä aina tekijöiltä teosten viimeisille käyttäjille. Jos osa esiintyjistä ja tekijöistä on siirtänyt oikeutensa vaikkapa ohjaajalle, ohjaajan saaman oikeuden on oltava vähintään yhtä laaja kuin ohjaajan mallintajalle myöntämä oikeus. Kukaan ei voi myöntää laajempaa oikeutta kuin mitä itsellä on.

Sopimuksen tulisi sisältää nimenomainen ilmaisu siitä, että teosta saa muunnella ja että mallinnus voidaan käyttöoikeuksineen siirtää tai lisensoida edelleen.

7.3. Case 3

Suomen Kansallismuseon kanssa on tärkeää sopia käytännön asioista, vaikka kuka tahansa saa klassikkosuoja lukuun ottamatta lähes vapaasti mallintaa esineitä ja käyttää kaupallisesti sellaisia teoksia, joiden tekijänoikeus on lakannut⁶⁴. Museoilla ei ole velvollisuutta sallia esineiden tai sisätilojen kuvaamista. Museo voi, mutta sen ei ole välttämätöntä asettaa sisäänkäynnin ehdoksi mallinnuksen toteuttamista tietyllä tavalla.

Kansallismuseon kanssa on suositeltavaa laatia nimenomainen sopimus siitä, että museo, sen sisätilat, sisustus ja esineistö saadaan mallintaa ja mallinnusta

voidaan käyttää myöhemmin myös kaupallisiin tarkoituksiin ja kansallismuseon omissa virtuaalinäytelyissä.

Museoissa kaikki museoesineet ovat lähtökohtaisesti keskeisessä roolissa. Mikäli teosten tekijänoikeudet ovat voimassa, tekijöiltä tai niiden oikeuksien haltijoilta tulee pyytää lupa mallinnukseen. Tekijänoikeuslain terminologian mukaan virtuaalisia esineitä saatetaan yleisön saataville eikä fyysistä esinettä koskevat näyttämistä koskevat säännöt sovellu niihin.

Voimassaolevien oikeuksien haltijoiden kanssa laadittavien sopimusten tulisi sisältää nimenomainen maininta siitä, että mallinnus voidaan käyttöoikeuksineen siirtää tai lisensoida edelleen. Jos mallinnuksessa halutaan muunnella teosta, myös siitä on oltava maininta sopimuksessa.

Opetus- ja kulttuuriministeriöllä on klassikkosuoja-säännöksen nojalla valtuudet kieltää sivistyksellisiä etuja loukkaava museoesineistön käyttö. Todennäköisesti ministeriöllä on kuitenkin hyvin korkea kynnys puuttua Kansallismuseon toimintaan ja todennäköisesti se pyrkisi vähintään keskustelemaan asiasta ennen kieltopäätöstä.

7.4. Case 4

Kun Aalto-yliopiston artistin esitys striimataan, esityksessä on tekijänoikeuslain termein kyse esityksen saattamisesta yleisön saataville. Saataville saatettu teoslaji on mallinnuksessa todennäköisesti elokuva (elokuvaamisen verrattavalla tavalla valmistettua videokuvaa). Esittäjä ei ole saattanut teosta saataville ainakaan tietokoneohjelmana, sillä hän ei vie mallinnusta minnekään eikä tarjoa sitä kenellekään käytettäväksi. Tietokoneohjelman kehittäjien ja suunnittelijoiden oikeuksia ei loukata, mutta elokuva voi sisältää pätkiä tai kuvia, jotka ovat itsenäisiä teoksia. Siksi on mahdollista, että ruudun kautta välittyvä tekijänoikeudellisesti suojattua aineistoa.

Tekijänoikeudella suojatun aineiston saattaminen yleisön saataville edellyttää lähtökohtaisesti lupaa oikeuksien haltijalta. Koska teos syntyy tekijälle, ketjun tekijältä aina kuulijakuntaan saakka tulee olla eheä.

Mikäli mallinnusta ja siihen liittyvää aineistoa on kehitetty ja tehty työsuhteessa työtehtävinä, oikeus mallinnukseen on todennäköisesti työnantajalla.

⁶⁴ 70 vuotta PMA (Post Mortem Auctoris).

Työnantaja voi työn johto ja valvontaoikeutensa puitteissa osoittaa työntekijänsä tehtäväksi toisen työntekijänsä laatiman työn tulosten esittelyn kumppaneilleen. Työnantajan vaatimus siitä, että artisti esittelee työnantajalle kuuluvaa teosta, sisältää luonnollisesti myös luvan teoksen saattamiseksi yleisön saataville siinä laajuudessa kuin se on työtehtävän suorittamiseksi välttämätöntä.

Joka tapauksessa mallinnus on alun perin todennäköisesti niin sanottu yhteisteos, jolla on useita tekijöitä. Silloin kun kaksi tai useampi on yhdessä luonut teoksen, kuten esimerkiksi kirjoittanut lähdekoodia tietokoneohjelmaan siten, etteivät osuudet ole itsenäisiä teoksia, tekijänoikeus tietokoneohjelmaan on heillä yhteisesti.⁶⁵ Molempien oikeudet siirtyvät työsuhteessa kuitenkin työnantajalle.

Moraaliset oikeudet velvoittavat mainitsemaan tekijän siten kuin hyvä tapa edellyttää. Esimerkiksi elokuvissa on lopputekstit, joissa tekijät mainitaan nimeltä. Sitä voi pitää myös mallinnuksen kannalta turvallisena ja varmasti riittävänä tapana. Elokuva-teoksessa nimien maininta on tärkeää myös siksi, että mukana on ammatinharjoittajia ja yrittäjiä sekä talkooväkeä ja muita tahoja, joilla ei ole työsopimusta eikä siten edes välillistä mahdollisuutta tulla tunnustetuiksi tekijöinä. On kuitenkin mahdollista, ettei nimien mainitseminen ole esityksen luonteen vuoksi tarpeen. Yleensä esiteltävissä tietokoneohjelmissa tekijät jäävät tavallisessa käytössä ja demotilaisuuksissa piiloon eikä sitä pidetä hyvien tapojen vastaisena.

Kaikilta tekijöiltä tulisi siirtää kaikki taloudelliset oikeudet yliopistolle/oppilaitokselle tai muulle niitä hallinnoivalle taholle. Sopimuksen tulee sisältää nimenomainen maininta siitä, että teosta saa muuttaa ja lisensoida tai tarvittaessa myös siirtää edelleen. Muussa tapauksessa lupien myöntäminen myöhempiä käyttöä varten voi osoittautua hyvin hankalaksi ja epävarmaksi. Usein sopimuksissa vaaditaan vakuuttamaan, että lisenssinantaja on hankkinut itselleen riittävät oikeudet käyttöoikeuden myöntämiseksi, joten ensimmäiset haasteet voivat tulla vastaan jo neuvottelupöydässä.

Myös moraalisisista oikeuksista on mahdollista sopia rajoitetusti. Yksittäisen tuotantoprojektin sopimukseen voi lisätä ehtoja nimien mainitsemisesta esimerkiksi jonkin sisäisen kreditointisäännön mukaisesti. Pitkissä työsuhteissa moraalisten oikeuksien siirtoja on mahdotonta kirjoittaa niin tarkkarajaisesti, että niihin voidaan tehokkaasti vedota.

7.5. Case 5

Valokuva

Helsingin kaupungissa, samoin kuin muuallakin, rakennuksia saa vapaasti kuvata tavallisella kameralla, ja näiden valokuvien jatkokäyttö myös digitaalisessa muodossa on lähtökohtaisesti sallittua.

Julkisella paikalla olevista taideteoksista saa ottaa kuvia tavallisella kameralla, ja kuvia saa käyttää myös digitaalisesti niin kauan, kun käyttö ei ole kaupallista. Kaupallisessa käytössä, ja jos tekijänoikeus on vielä voimassa, tarvitaan taideteoksen oikeudenhaltijalta lupa.

Puolivahingossa kuvaan mukaan tulleet esineet eivät ole ongelmallisia yksityisissä tiloissa, mikäli esineet on kertaalleen myyty EU:ssa. Sen sijaan, jos kuvan pääasiallinen kohde on teos tai jos teos on merkittävässä osassa mallinnusta, sen käyttämiseen tarvitaan lupa eli lisenssi. Pelkkä tarkennusmahdollisuus kohdennetun näkymän saamiseksi ei kuitenkaan tee esineestä kokonaisuuden keskeisintä sisältöä.

Tekijänoikeudesta ei johdu estettä dronen lennättämiseen eikä sillä kuvaamiseen. Kuvien käyttöön voi kuitenkin tarvita luvan, jos mallinnuksessa on esimerkiksi näkymiä, joissa on pysyvästi julkisella paikalla olevasta teoksesta otettuja kuvia ja jos käyttö on kaupallista.

⁶⁵ Tekijänoikeuslaki 6 §: Yhteisteos.

3D – kulttuuri – IPR: selvitys aineettomista oikeuksista

Tekijänoikeudet antavat suojaa luovan työn tekijöille, kun heidän teoksistaan tehdään kolmiulotteisia 3D-mallinnuksia. Teollisoikeuksilla – kuten tavaramerkillä ja mallisuo- jalla – ja patenteilla voi myös olla merkitystä 3D-malleja tuotettaessa.

Tässä julkaisussa esitetään perustietoa kulttuurialan toimintaympäristössä tehtävien 3D-mallinnusten tekemiseen liittyvistä aineettomista oikeuksista. Aihetta tarkastel- laan useiden case-esimerkkien kautta: Saako rakennuksia kuvata ja voiko kadulla aja- via autoja mallintaa? Missä menee raja henkilösuojan ja vapaan kuvantamisen välillä? Saako kaupunkiympäristöstä lennokilla kuvattua materiaalia, josta tehdään 3D-malli, käyttää vapaasti erilaisiin tarpeisiin – myös kaupallisiin tarkoituksiin?

Julkaisu on tuotettu Aalto-yliopiston ja Humanistisen ammattikorkeakoulun vuosina 2017–2019 toteuttamassa EAKR-hankkeessa *3D-kulttuurihubi*.



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU



Aalto-yliopisto
Insinöörیتieteiden
korkeakoulu

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan aluekehitysrahasto

