

**Osio 2. Teollisoikeusjärjestelmä (enintään 10 pistettä, vastaustila enintään 2 sivua)**

Pahkakosken Pahvi Oy-konserniin ("PP") kuuluu omistajaperheen lapsien perustama Oudot Oravat Oy -peliyritys ("OOO"). Heidän pelinsä "Oudot oravat" ("OO") on yllättäen ollut jo muutaman viikon maailmanlaajuisesti myydyin mobiililaitteissa pelattava peli.

Tiedot:

- Oudot oravat-pelissä päähahmo on suurikorvainen orava-hahmo (kuva 1)
- PP näkee suuria mahdollisuuksia kaupallistaa oravahahmo konsernin tuotteissa (tuotteista esimerkki kuva 2), ja haluaa näin hakea asialle mahdollisimman laajaa teollisoikeudellista suojaa koko konsernin laajuisesti.
- Konsernilla ei ole lainkaan aikaisempaa kokemusta tai sisäistä ohjeistusta teollisoikeuksista. Esim. mitään rekisteröitävää suojaa ei ole haettu tähän mennessä mihinkään koko konsernissa pois lukien yritysten toiminimet.
- Mainittuun peliin liittyen konsernissa on saatu kaksi ideaa (liite), jotka on tuotu molempien yritysten johdon tietoon ideoissa kuvattuina päivämäärinä.

Tehtävänäsi on nyt, oletuspäivämäärällä 1. elokuuta 2015, neuvoa PP:tä.

Voit tehdä seuraavat tilannetta yksinkertaistavat oletukset (eivät välttämättä realistisia):

- Ideoille ei ole mitään uutuuden tai keksinnöllisyyden esteitä.
- Neuvoista aiheutuvia kustannuksia ei tarvitse lainkaan huomioida miltään osin.

Kysymykset:

- A) Mitä erilaisia immateriaalioikeuden suojamuotoja PP/OOO voi käyttää hyväkseen yllä kuvatussa tilanteessa? Mihin kaikkeen eri suojamuodot kannattaisi kohdistaa? Perustele vastauksesi!
- B) Mihin muihin toimiin PP/OOO kannattaa ryhtyä ym. tilanteessa?

## LIITE

### Idea 1

Idea 1 on tuotu yrityksen johdon tietoon 15. kesäkuuta 2015.

"Nuorten pelifirman (raivostuttavasti piipittävän pelin!) hahmo on suurikorvainen orava (kaksi korvaa).

- Ruvetaan tekemään pahvimukeja, joissa on kaksi korvaketta pahvista ja ne muotoillaan oravan korvien muotoseksi! Nythän meidän muki on yksinkertainen yksikorvainen muki (katso kuva 2)
- Korvakkeet voisivat olla vastakkaisilla (180deg) puolilla mukia, tai esim. 150deg kulmassa. Pelissähän oravan korvat taipuvat taakse kun se lentää."

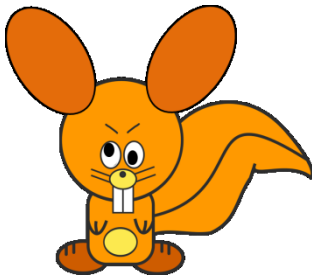
### Idea 2

Idea 2 on tuotu yrityksen johdon tietoon 10. toukokuuta 2015.

"Tietokonepeleissä aktiivinen, ohjattava hahmo on tavallisesti eri värinen(korosteväri) kuin muut hahmot jotta sen voi pelaaja havaita (katso kuva 3; vasen ylärivin hahmo).

- Mutta jos hahmo halutaan pitää markkinasyistä saman värisenä, idea on huono.
- Idea: laitetaan aktiivisen hahmon ympärille vaikka keltainen rinkula (oikea ylärivin hahmo)."

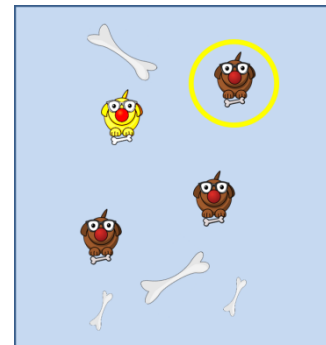
## KUVAT



Kuva 1



Kuva 2



Kuva 3

**Osio 2. Teollisoikeusjärjestelmä - Vastaus  
Kysymys A)**

Kysymyksessä haettiin laajaa otosta eri immateriaalioikeuksista ja niiden käytettävyydestä yrityksen liiketoiminnassa perusteluineen.

Vastauksessa ei haettu olennaisesti esim. sitä, miten maakohtaisia suojahakemuksia kannattaa tehdä, vaikka asialla (esim. tavaramerkkien ”central attack”, HYMA:n vaihteleva saatavuus...) on myös luonnollisesti bisnes-relevanssia, erityisesti koska tämä asia on kuitenkin prioriteetin käytön myötä hieman ”tulevaisuudessa”.

Hyvässä vastauksessa on siis kiinnitetty huomiota ao. seuraaviin immateriaalioikeuden muotoihin:

**Tekijänoikeus**

- Mm. pelin hahmot (mukaanlukien oravahahmo) ja pelin lähdekoodi ja äänet (”raivostuttava piipitys”) ovat teoksia, joita suojaa automaattisesti tekijänoikeus. Asialla on relevanssia kuitenkin oikeuksien siirtymisessä yritykselle/yrityksille.

**Tavaramerkki**

- Tavaramerkillä kannattaa suojata pelin nimi ja pelin hahmot, ainakin oravahahmo.
- Tehtävässä puhuttiin myös väristä, jolle voidaan saada tavaramerkkisuoja hahmon yhteydessä (esim. Fiskarsin oranssi, Fazerin Sinisen sininen)
- Raivostuttava piipitys voi olla omaperäinen, esim. melodia, jolle voi saada myös tavaramerkkisuojaa, riippuen piipityksen yksilöllisyydestä. Piste on annettu myös, jos melodian ”sloganille” ”raivostuttavasti piipittävä (peli)” keksittiin hakea ironian nimissä tavaramerkkiä.
- Myös konsernin nimi (PP) ja tytäryhtiön nimi ovat suojaamatta tavaramerkillä, ja nämä kannattaa myös suojata tavaramerkillä.

**Mallisuoja**

- Kaksikorvainen kuppi on konkreettinen tavara, jolle voi hakea mallisuojaa
- Käyttöliittymän eri komponentit voivat myös olla mallioikeudella suojattavissa. Tässä joutuu kuitenkin käyttämään kenties ”grace periodia”, koska kys. komponentit ovat voineet jo tulla julki (riippuen siitä, haetaanko suoja nykyversion elementeille vai vasta tulevan version uusille elementeille). Grace-periodin käytön spekulatiota ei ole vaadittu.

**Patentti**

- Kaksikorvainen kuppi helpottaa juomatapahtumaa, joten sille voi hakea patenttia (oletus: ei uut/keks.esteitä).
- Jos suojan haluaa nopeasti voimaan ja raha ei ole este, tähän voi käyttää myös hyödyllisyysmallia, joka vailla mainittua oletusta olisi myös hyvä perääntymisreitti, jos patenttia ei saisi.
- Keltainen rinkula pelihahmon ympärillä parantaa näytön ominaisuuksia, joten tällekin voi ainakin yrittää saada patenttia (huomioiden uut/keks.oletus; rajatapaus, tästä EPO BoA päätös: <http://www.epo.org/law-practice/case-law-appeals/recent/t030928eu1.html#q=konami> ).

**Domain-nimi**

- Domain-nimet kuuluvat laajasti ottaen immateriaalioikeuden piiriin, ja tästä seikasta on saanut myös pisteen.

**Kysymys B)**

- Yrityksellä/yrityksillä ei kuvauksen perusteella ole työsuhdekeksintöohjesääntöä, joka/jotka siis kannattaa laatia.
- Minimissään keksinnön siirtoa yritykselle ohjaa Suomessa tsk-laki, jonka takia yrityksen tulee ottaa oikeudet patentoitaviksi katsomiinsa keksintöihin 4kk aikana siitä kun keksinnöstä on kerrottu ("kaksikorvainen kuppi" ja "rinkula hahmon ympärillä").
- Ajankohdat ideoiden tuomisesta firman johdon tietoon on nyt mainittu, joten on syytä toimia melko nopeasti (idean 1. 4kk määräaika 15.10.2015 ja idea 2. määräaika 10.9.2015)
- Tietokoneohjelman lähdekoodi ja dokumentaatio siirtyvät tekijänoikeuslain nojalla työnantajalle, mutta asia kannattaa sopia työntekijöiden kanssa myös erikseen (esim. onko "piipitys" osa tietokoneohjelmaa)? Tulisi sopia myös oikeudesta muuttaa ja edelleenluovuttaa teoksia.
- Tavaramerkkien ja mallien siirtyminen työnantajalle kannattaa sopia työntekijöiden kanssa, vaikka ne sinänsä siirtyvät työn tuloksina työnantajalle.
- Pitää vielä päättää, minkä yhtiön nimiin mainitut siirrot tehdään. Todennäköisesti OOO:hon, koska PP:n toimiala niin erilainen, vaikka onkin emoyhtiö. PP/OOO:n välisen liikesuhteen, asettien omistajuuden ja esim. yritysten välisen lisensoinnin tarkastelusta on saanut pisteen.
- FTO (freedom-to-operate)-analyysi on syytä varmaan tehdä, vaikka markkinoilla jo ollaankin.
- Oikeuksien valvonnan järjestäminen on tärkeä seikka ja tämän maininta tuo pisteen.
- Liikesalaisuuden käytön tarkastelusta on saanut pisteen

**Osio 2. Teollisoikeusjärjestelmä - Vastaus, jatkoa**