

IP-OIKEUTTA NUORILLE

# Opettajien infopaketti IP-oikeuksista

# Sisällysluettelo

1. Esipuhe	3
2. Johdanto	4
<b>3. Tekijänoikeus</b>	<b>6</b>
Syntyminen	6
Lähioikeudet	6
Suoja-aika	7
Sisältö	7
Tekijänoikeuden loukkaukset ja piratismi	8
<b>4. Teollisoikeudet</b>	<b>9</b>
Tavaramerkit	9
Mallioikeus	10
Patentti	11
Hyödyllisyysmalli	11
Muut aineettomat oikeudet	11
Tuotevääreännökset	12
<b>5. Oppimateriaalit ja linkit</b>	<b>13</b>
IP-oikeuksien ymmärtäminen ja oppiminen opetussuunnitelmien ja ammatillisten tutkintojen perusteissa	14
Oppimateriaalin sisältö	16
Piirrosvideot	17
Esimerkkioppitunnit	18
Tekijän- ja teollisoikeustietoa muualla verkossa	20
<b>Liitteet</b>	
Tehtäväluettelo, A-ryhmä	22
Tehtävät ja mallivastaukset, A-ryhmä	23
Tehtäväluettelo, B-ryhmä	32
Tehtävät ja mallivastaukset, B-ryhmä	33
Tehtäväluettelo, C-ryhmä	56
Tehtävät ja mallivastaukset, C-ryhmä	57

## 1. Esipuhe

**IP-OIKEUDET** eli tekijän- ja teollisoikeudet (*Intellectual Property Rights, IPR*) ovat läsnä arjessamme ilman, että välttämättä tiedostamme sitä. Niiden merkitys talouteen ja työllisyyteen Euroopan unionin jäsenvaltioissa on kuitenkin jo huomattava ja kasvaa edelleen, mikä ilmenee mm. Euroopan unionin teollisoikeuksien viraston (EUIPO) selvityksistä<sup>1</sup>. IP-oikeuksien tunnistaminen ja niiden merkityksen ymmärtäminen kuuluvatkin jokaiselle.

Tekijänoikeuden tiedotus- ja valvontakeskus ry (TTVK), tekijänoikeusjärjestö Kopiosto ry sekä Patentti- ja rekisterihallitus (PRH) ovat tuottaneet kampanjan tietoisuuden lisäämiseksi IP-oikeuksista. Tietoisuuden lisääminen on välttämätöntä, sillä IP-oikeuksien loukkaukset ovat vuosina 2022 ja 2023 julkaistujen tutkimusten mukaan lisääntyneet huolestuttavasti erityisesti 15–24-vuotiaiden ikäryhmässä: nuorista lähes joka toinen (44 %) kertoo ostaneensa edeltävän vuoden aikana tuoteväärennöksen tarkoituksella<sup>2</sup>, ja lähes yhtä moni (46 %) kuluttaa audiovisuaalisia sisältöjä laittomista lähteistä<sup>3</sup>.

IP-oikeuskampanja jakaantuu kahteen osaan: alkukesästä 2024 julkaistuu sosiaalisen median kampanjaan sekä aiheesta tuotettuun oppimateriaaliin, joka julkaistaan lukuvuoden 2024–2025 alkaessa. Kampanja toteutetaan EUIPO:n rahallisella tuella.

TTVK:n, Kopioston sekä PRH:n asiantuntijat ovat laatineet käsillä olevan oppimateriaalin yhteistyössä pedagogisten ammattilaisten kanssa. Haluammekin kiittää lämpimästi Opetushallitusta sekä opettajia Marko Väistö, Hanna Ylönen ja Laura-Maija Hero heidän panoksestaan materiaalin laatimisessa. Lisäksi kiitämme kaikkia materiaalin testauksessa auttaneita opettajia ja oppilaita.

Helsingissä 14.6.2024  
Hankkeen ohjausryhmä

<sup>1</sup> IP Contribution - Observatory (europa.eu)

<sup>2</sup> [https://ttvk.fi/assets/uploads/2022/06/tiedote08062022\\_euipo-1.pdf](https://ttvk.fi/assets/uploads/2022/06/tiedote08062022_euipo-1.pdf)

<sup>3</sup> <https://ttvk.fi/mediavisionin-tutkimus-av-piratismia-harjoittavien-maara-kasvanut-jyrkasti>

## 2. Johdanto

**KONKREETTISEN** omaisuuden lisäksi ihmisillä ja yrityksillä voi olla arvokasta omaisuutta, jota ei voi nähdä eikä koskettaa. Tällaista aineetonta omaisuutta ovat esimerkiksi keksinnöt, brändit, uusi design tai erilaiset luovat teokset, kuten sävellys, runo, taulu tai elokuva. Aineetonta omaisuutta suojataan luvattomalta käytöltä ja hallinnoidaan tekijän- ja teollisoikeuksilla. Niistä käytetään yleisesti yhteistä lyhennettä IPR tai IP-oikeudet. Kirjainlyhenne tulee englanninkielisistä sanoista Intellectual Property Rights, mikä tarkoittaa kirjaimellisesti henkisen omaisuuden oikeuksia. Niihin saatetaan viitata myös aineettomina oikeuksina tai immateriaalioikeuksina.

IP-oikeuksien perimmäisenä tarkoituksena on synnyttää ja suojata innovaatioita ja luovuutta. Tekijänoikeus ja lähioikeudet mahdollistavat luovan työn tekemisen ammattimaisesti: ilman niiden antamaa suojaa harva olisi valmis kirjoittamaan kirjaa, tuottamaan musiikkialbumia tai elokuvaa, tai perustamaan TV- tai media-yhtiötä. Teollisoikeudet, kuten tavaramerkit, mallioikeus ja patentit, ovat puolestaan tärkeitä työkaluja yritysten tuotekehityksessä ja markkinoinnissa niin Suomessa kuin kansainvälisestikin. Ilman niitä tuskin olisi olemassa tunnettuja tuotemerkkejä tai keksintöjä.

**IP-oikeuksien perimmäisenä tarkoituksena on synnyttää innovaatioita ja luovuutta.**

### Tekijänoikeus ja lähioikeudet

Tekijänoikeus suojaa omaperäisiä teoksia eli tekijänsä persoonallisia luovan työn tuotoksia. Tämän suojan ansiosta meillä on luovan alan ammatteja kuten kirjailija, kuvittaja, säveltäjä, koreografi, sarjakuvapiirtäjä, pelikoodari tai elokuvaohjaaja. Tekijänoikeuden peruseräite on yksinkertainen, teknologianeutraali ja ajaton: tekijällä on omistusoikeuteen verrattavissa oleva oikeus teokseensa, ja hän saa itse määrätä sen käytöstä. Teosta saa lähtökohtaisesti käyttää ainoastaan tekijän luvalla. Taloudellisten oikeuksiensa ansiosta tekijän on mahdollista sopia teoksen käytöstä ja saada siitä korvaus. Tekijänoikeuslailla säädetään tarkemmat pelisäännöt teosten ja muiden suojankohteiden käytölle, myös tekijänoikeuden rajoitukset eli missä tilanteissa teosta saa käyttää ilman nimenomaista lupaa.

Tekijänoikeusjärjestelmällä suojataan myös taloudellista panosta, jota teosten tuottaminen ja yleisön saataville saattaminen edellyttää. Tätä kutsutaan lähioikeudeksi – tekijänoikeutta lähellä olevaksi suojaksi. Ilman lähioikeuksien takaamaa oikeutta esimerkiksi ääni- ja kuvatallenteiden tuottajilla, lehtikustantajilla tai radio- ja tv-yhtiöillä ei olisi taloudellista intressiä investoida sisältöihin. Lähioikeuksilla suojataan myös teosten esittäjien työtä mahdollistaen näin muusikon, näyttelijän ja tanssijan ammatit. Tällä tavoin tekijänoikeus suojaa luovaa työtä ja edistää luovuutta, innovaatioita ja sisällöntuottamista.

### Teollisoikeudet

Lähes kaikkiin arjessa käyttämiimme tavaroihin ja palveluihin liittyy teollisoikeuksia. Niillä suojataan ja kaupallistetaan erilaisia tuotteita, palveluita ja kehitystyön tuloksia. Nimestään huolimatta teollisoikeudet eivät ole vain teollisuuden tai tuotannollisten yritysten oikeuksia vaan tärkeitä työkaluja kaikille yrityksille ja luovan alan toimijoille. Teollisoikeuksien ansiosta tavaroiden ja palveluiden kehittäjät voivat hyötyä tekemästään kehitystyöstä: he voivat kieltää kilpailijoitaan käyttämästä

# OPETTAJIEN INFOPAKETTI IP-OIKEUKSISTA

omistamaansa tavaramerkkiä, tuotteen muotoilua tai teknologiaa ilman lupaa. Yritys voi myös antaa käyttölupia eli lisenssejä oikeuksien kohteen kaupalliseen hyödyntämiseen.

Tärkeimpiä teollisoikeuksia ovat tavaramerkit, patentit ja mallioikeus. Tavaramerkki auttaa erottamaan tavarat ja palvelut toisistaan, esimerkiksi viihdettä tarjoavat suoratoistopalvelut. Patentilla puolestaan suojataan uusia keksintöjä; patentin haltija voi ansaita rahaa myymällä keksintönsä käyttöoikeutta muille. Mallioikeudella suojataan tuotteen uutta muotoilua eli designia.

IP-oikeuksien hyödyntäminen on yhä tärkeämpi osa yritysten liiketoimintaa ja varallisuutta. Ne ovat yrityksille merkittävä kilpailutekijä kansainvälisessä ja jatkuvasti muuttuvassa maailmassa. Tietotaidolla ja yrittäjyydellä on myös merkittävä vaikutus Suomen talouteen ja menestymiseen maailmanmarkkinoilla. IP-oikeudet tarjoavat keinoja, joilla aineetonta omaisuutta ja tietotaitoa voidaan suojata. IP-oikeuksien avulla luova työ, keksinnöt ja innovaatiot voidaan muuttaa ansioksi ja tuloiksi.

Tulevaisuudessa myös yhä suurempi osa ihmisistä ansaitsee elantonsa luovalta alalta. Tekninen kehitys on tehnyt niin sisältöjen tuottamisesta kuin sisältöjen käytöstäkin entistä helpompaa ja arkipäiväisempää. Meistä jokainen voi tuottaa sisältöjä eli luoda uusia teoksia ja jakaa niitä. Tekijänoikeuden perusteiden hallinnasta on tullut digitaalisessa ympäristössä liikennesääntöihin verrattavissa oleva kansalaistaito. On hyödyllistä ja tärkeää opetella pelisäännöt ajoissa, jotta välttyy kolareilta digitaalisessa ympäristössä toimiessaan.

Nykyiset lapset ja nuoret ovat tulevaisuuden innovaattoreita, brändimanagereita, yrittäjiä ja luovan alan tekijöitä, joille IP-oikeudet ovat keskeisiä työkaluja.

IP-oikeuksien ymmärtäminen on osa perusopetuksen ja lukiokoulutuksen opetussuunnitelmien perusteiden sekä perusopetuksen opetussuunnitelmaa konkretisoivan digitaalisen osaamisen kuvauksia. Ammatillisessa koulutuksessa se on osana yhteisten tutkinnon osien osaamistavoitteita. Tämä materiaalikokonaisuus sisältää opettamisen tueksi tietopaketin IP-oikeuksista sekä erilaisia tehtäviä ja opetusvinkkejä yläkouluun, toiselle asteelle, ammattikorkeakouluun sekä opettajankoulutukseen. Tehtävät ovat eri laajuisia ja sovellettavissa eri koulumuotoihin: perusopetuksen vuosiluokille 7–9, lukiokoulutukseen, ammatilliseen koulutukseen, ammattikorkeakouluun sekä opettajankoulutukseen. Tarkoitus on, että opettaja voi materiaalin avulla toteuttaa oppitunnin (45–75 min) tai halutessaan laajemmankin kokonaisuuden IP-oikeuksista.

**Tekijänoikeuden perusteiden hallinnasta on tullut digitaalisessa ympäristössä liikennesääntöihin verrattavissa oleva kansalaistaito.**

## 3. Tekijänoikeus

**TEKIJÄNOIKEUS** suojaa luovaa työtä ja sen tekijöitä. Se varmistaa luovuuden jatkumisen ja tekijöiden toimeentulon. Tekijänoikeussuojaa saavat teokset, jotka yltyvät teoskynnykseen, eli ovat riittävän itsenäisiä ja omaperäisiä henkisen luomistyön tuloksia. Teos voi olla kirjallinen, taiteellinen tai suullinen. Teoksia voivat olla esimerkiksi sävellykset, kirjalliset ja suulliset esitykset, valokuvat, tietokoneohjelmat, pelit, näytelmät, elokuvat, koreografiat, piirustukset, maalaukset, rakennukset sekä taideteollisuuden ja -käsityön tuotteet.

Tekijänoikeuslaissa ei aseteta teoksille laadullisia vaatimuksia eikä niiden aikaansaamiseksi käytetyllä työ- tai tietomäärällä ole myöskään merkitystä. Teos voidaan tehdä millä tahansa tavalla ja tekniikalla. Sama teos voi ilmentyä myös eri muodoissa, kuten musiikki nuotteina, fyysisenä tallenteena, digitaalisena tiedostona tai live-esityksenä.

Tekijänoikeus suojaa teoksen omaperäistä ilmenemismuotoa. Se ei suojaa teoksen aihetta, ideaa, valmistusmenetelmää tai tietosisältöä; nämä ovat vapaasti käytettävissä. Tekijänoikeuden ulkopuolelle jäävät myös viranomaisten tekstit, kuten lait, asetukset, lausumat ja päätökset. Tekijänoikeus syntyy, kun teos tehdään. Suoja alkaa heti luomishetkestä suoraan lain nojalla. Mitään muodollisuuksia, kuten rekisteröintiä tai ©-merkin käyttöä, ei edellytetä. Suositeltavaa on kuitenkin merkitä teokseen tekijän nimi ja myös julkaisuvuosi. Lain mukaan tekijänä pidetään sitä, jonka nimi ilmoitetaan teoksen yhteydessä, jollei toisin näytetä.

**Tekijänoikeudesta poiketen lähioikeuksien suojan kohteilta ei edellytetä omaperäisyyttä.**

### Syntyminen

Tekijänoikeus syntyy aina teoksen luoneelle luonnolliselle henkilölle eli ihmiselle, jota kutsutaan tekijäksi. Tekijän iällä ei ole merkitystä. Myös oppijan työ voi saada suojaa. Vastaavasti opettaja voi saada tekijänoikeuden tekemälleen opetusmateriaalille. Jos teoksen luomiseen on osallistunut useampi henkilö, kuuluvat yhteisteoksen tekijänoikeudet yhteisesti kaikille tekijöille.

### Lähioikeudet

Tekijänoikeuslailla suojataan teosten lisäksi myös eräitä muita aineistoja. Lähioikeuksien suojan kohteena on teoksen tai kansanperinteen esitys, ääni- tai kuvatalenne, lehtijulkaisut, teoskynnyksen alle jäävät valokuvat, tietokannat ja luettelot sekä radio- ja TV-lähetykset. Tekijänoikeudesta poiketen lähioikeuksien suojan kohteilta ei edellytetä omaperäisyyttä. Merkittävin ero tekijänoikeussuojaan on suoja-ajan pituus. Lähioikeudet kohdistuvat usein samoihin sisältöihin kuin tekijänoikeus. Esimerkiksi elokuvateokseen tai äänitteeseen kohdistuu rinnakkain tekijöiden ja esittäjien oikeuksia sekä tallenteen tuottajan oikeus.

Esittävillä taiteilijoilla, kuten muusikoilla, näyttelijöillä ja tanssijoilla, on oikeus omiin esityksiinsä. Esitystä ei saa esimerkiksi tallentaa ilman heidän suostumustaan. Ääntä tai kuvaa sisältävän tallenteen tuottajan lupa tarvitaan tallenteen käyttöön. Lupa tarvitaan, vaikka tallenne sisältäisi tekijänoikeudesta vapaata ääntä tai kuvaa.

Valokuvat, jotka eivät ylitä teoskynnystä, on suojattu lähioikeudella. Suoja koskee ihmisen ottamia valokuvia tämän iästä riippumatta; myös lapsella on oikeus ottamiinsa kuviin. Näin ollen valokuvan kopioiminen ja jakaminen esimerkiksi somessa edellyttää lupaa valokuvaajalta, ellei käyttö ole jonkin tekijänoikeuden rajoituksen piirissä.

## Suoja-aika

Tekijänoikeus on Euroopassa voimassa 70 vuotta tekijän kuolinvuodesta. Muualta peräisin olevien teosten suoja-aika on pääsääntöisesti 50 vuotta. Lähioikeuksien suoja-aika on yleensä 50 vuotta tuotoksen valmistumisesta tai esimerkiksi valokuvan ottamisesta. Äänitetallenteen osalta esityksen suoja-aika on kuitenkin 70 vuotta. Luettelon ja tietokannan valmistajan oikeuden suoja-aika on puolestaan 15 vuotta.

## Sisältö

Tekijällä on teokseensa taloudellisia ja moraalisia oikeuksia. Näistä puhuttaessa tarkoitetaan teoksilla ja tekijällä myös soveltuvin osin lähioikeussuojan kohteita ja lähioikeuden haltijoita.

### Taloudelliset oikeudet

Taloudellisiin oikeuksiin kuuluvat tekijän yksinoikeus määrätä teoksen kappaleen valmistamisesta ja teoksen saattamisesta yleisön saataviin. Kappaleen valmistamisen piiriin kuuluu kaikenlainen teoksen kopiointi. Kappaleen valmistamista on esimerkiksi teoksen, kuten kirjan tai sen osan, painaminen, monistaminen ja kopioiminen, tai sen digitoiminen tiedostoksi ja tulostaminen.

Teos saatetaan yleisön saataviin esimerkiksi kun sävellys esitetään konsertissa, veistosta näytetään galleriassa, valokuva laitetaan kotisivuille tai kirjaa tarjotaan ostettavaksi kirjakaupassa. Saataville saattamista on teoksen välittäminen yleisölle internetissä, teoksen julkinen esittäminen tai näyttäminen ja teoksen tarjoaminen myyntiin, vuokrattavaksi tai lainattavaksi.

Tekijällä on myös yksinoikeus päättää, saako hänen teostaan muunnella, kääntää tai esittää toisessa kirjallisuuden tai taiteen lajissa tai toista tekotapaa käyttäen. Teoksen käyttämiseen tarvitaan yleensä käyttö lupa eli lisenssi. Luvan ehtona tekijä voi vaatia korvauksen. Luvan myöntää alkuperäinen oikeudenhaltija – tekijä tai lähioikeuden haltija – tai se, jolle tämä on oikeutensa siirtänyt. Tavanomaisimpiin käyttötilanteisiin tarvittavan luvan saa tekijänoikeusjärjestöltä. Nimenomaisen sopimisen lisäksi tekijänoikeuden alaista materiaalia on mahdollista lisensoida niin sanotulla avoimella

lisenssillä (open license). Käytännössä tällöin materiaali saatetaan yleisön saataville esimerkiksi netissä ja tässä yhteydessä ilmoitetaan käytön ehdot.

### Moraaliset oikeudet

Tekijän moraalisiin oikeuksiin kuuluvat isyys oikeus ja respektioikeus. Isyys oikeus tarkoittaa, että tekijän nimi tulee mainita teoksen käytön yhteydessä. Respektioikeuden mukaan teosta ei saa muuttaa tai saattaa yleisön saataville tekijän taiteellista arvoa loukkaavalla tavalla tai muutoin loukkaavassa yhteydessä. Esimerkiksi teoksen luvaton muokkaaminen tai käyttäminen poliittisessa kontekstissa voivat loukata tekijän moraalisia oikeuksia.

Lupaa teoksen käytölle ei tarvita kaikissa tilanteissa. Käyttö on vapaata, jos suoja-aika on päättynyt, tai käyttö on jonkun tekijänoikeuslaissa säädetyn tekijänoikeuden rajoituksen piirissä. Rajoitukseen voi vedota vain, jos käytettävä teos on hankittu laillisesti. Laittomia lähteitä ovat esimerkiksi piraattitallenteet ja vertaisverkoissa tai muualla netissä luvatta välitetyt teokset. Esimerkiksi jokainen saa valmistaa julkistetusta teoksesta muutaman kappaleen yksityistä käyttöä varten. Yksityistä käyttöä on valmistaminen omaan sekä perheen ja läheisen ystäväpiiriin tarpeisiin. Yksityistä käyttöä varten valmistettua kappaletta ei saa käyttää muuhun tarkoitukseen, kuten esimerkiksi jakaa netissä.

Myös sitaattien eli lainauksien tekeminen julkistetuista teoksista on sallittua hyvän tavan mukaisesti tarkoituksen edellyttämässä laajuudessa. Sallittu siteeraaminen edellyttää muun muassa tekijän, teoksen ja lähteen mainitsemista. Sitatilla tulee olla myös asiallinen yhteys teokseen eli sen tulee selkeyttää, havainnollistaa tai taustoittaa siteeraavaa teosta.

Tekijänoikeuslaissa säädetään myös muista rajoituksista ja poikkeuksista tekijän yksinoikeuteen. Lisätietoa tekijänoikeuksien rajoituksista löydät muun muassa [kopiraittila.fi](http://kopiraittila.fi)- ja [ttvk.fi](http://ttvk.fi)- verkkosivuilta.

## Tekijänoikeuden loukkaukset ja piratismi

Teoksen käyttö tekijänoikeuslain vastaisesti on tekijänoikeuden loukkaus. Kiellettyä on siten luvaton kappaleen valmistaminen ja yleisön saataviin saattaminen, esimerkiksi julkinen esittäminen, sekä moraalisten oikeuksien rikkominen. Erikseen kiellettyä on myös mm. piraattitalenteiden maahantuonti. Järjestelmällistä tekijänoikeuden loukkaamista kutsutaan piratismiksi. Se kohdistuu kaikkiin teoslajeihin ja tyypillisesti suuressa mittakaavassa. Ilmiön taustalla on järjestäytyneitä talousrikollisuutta tai harmaata taloutta, jossa laittomien palveluiden ylläpitäjät keräävät huomattavia mainostuloja tai käyttäjämaksuja. Piraattipalvelut eivät maksa mitään korvauksia sisältöjen käytöstä tekijöille, tuottajille tai laillisille jakelijoille, mikä heikentää näiden mahdollisuuksia ansaita elantonsa ja investoida uuteen sisältöön.

### Nettipiratismi

Valtaosa tekijänoikeuden loukkauksista tapahtuu nykyään netissä. Digitaalisessa muodossa olevia teoksia on helppo kopioida ja jakaa maailmanlaajuisesti. Teosten luvattoman kopioinnin ja jakamisen ehkäisemiseksi oikeudenhaltijat käyttävät erilaisia teknisiä suojauskeinoja, joiden kiertäminen on myös lailla kielletty.

Yleisimpiä kanavia teosten luvattomalle jakamiselle ovat torrent-palvelut sekä laittomat IPTV-palvelut ja muut suoratoistosivustot. Torrent-palveluilla viitataan yleisimpään vertaisverkkotekniikkaan (p2p), joka on itsessään laillinen, mutta jota käytetään yleisesti tekijänoikeudella suojattujen sisältöjen luvattomaan jakamiseen. Laittomat suoratoistopalvelut tarjoavat sisältöjä – tyypillisesti elokuvia, tv-sarjoja ja urheilulähetyksiä - katsottavaksi linkin kautta ilman oikeudenhaltijan lupaa. Musiikin luvattomaan jakeluun käytetään erityisesti nk. suoratoistorippausta. Tämä tarkoittaa YouTuben kaltaisissa palveluissa olevien musiikkivideoiden ääniraitojen muuntamista tietokoneelle tai kännykkään ladattaviksi tiedostoiksi.

Piraattipalveluiden ylläpitäjät ovat sekä korvausvastuussa että mahdollisesti myös rikosoikeudellisessa vastuussa osallisuudestaan

teosten luvattomaan käyttöön palvelussaan. Pelkkä sisältöjen lataaminenkin laittomasta lähteestä on lailla kielletty, mutta toisin kuin luvaton jakaminen, se ei ole rikosoikeudellisesti rangaistava teko. Luvattomasta latauksesta voi syntyä korvausvastuu, mikäli käyttäjä tiesi lähteen laittomaksi. Laki mahdollistaa laittomaan toimintaan puuttumisen netissä. Tuomioistuin voi esimerkiksi määrätä teleoperaattorin luovuttamaan oikeudenloukkaukseen käytetyn nettiliittymän yhteystiedot.

### Fyysinen piratismi

Fyysisellä piratismilla viitataan luvatta valmistettuihin ja levitettyihin tallennekopioihin tekijänoikeuden suojaamista sisällöistä, kuten elokuvista, musiikista tai peleistä. Fyysinen piratismi on edelleen yleistä monissa suomalaistenkin suosimissa turistikohdeissa. On kuitenkin hyvä muistaa, että piraattitalenteiden maahantuonti myös yksityiseen käyttöön on kielletty. Piraattitalenteita ei myöskään saa myydä. Piraattitalenteet voivat ensisilmäyksellä vaikuttaa aidoilta. Samoin piraattitalenteita myyvät verkkokaupat muistuttavat joskus erehdyttävästi laillisia sivustoja. Ulkomaalaisista verkkokaupoista tilauksia tehdessä onkin hyvä olla tarkkana. Vinkkejä piraattitalenteen ja laittoman verkkokaupan tunnistamiseen saa TTVK:n nettisivuilta.

### Oikeudenloukkausten seuraamukset

Tekijänoikeuslain vastainen teoksen käyttö johtaa hyvitysvastuuseen, vaikka käyttäjä olisi ollut tietämätön lainvastaisuudesta. Korvattavaksi voi lisäksi tulla oikeudenloukkauksen selvittämisen kulut. Tekijänoikeusrikkoksesta seuraamus on sakkoja tai vankeutta enintään kaksi vuotta. Myös törkeästä huolimattomuudesta aiheutuneesta tekijänoikeusrikkoksesta seuraamus on sakkoja. Luvattomasti valmistetut teoskappaleet tai maahantuodut piraattitalenteet määrätään yleensä hävitettäväksi.

Lisätietoja laillisista sisältöpalveluista sekä vinkkejä laittoman palvelun sekä piraattitalenteen tunnistamiseen saa LaillisetPalvelut.fi-sivustolta sekä TTVK:n nettisivuilta.





## 4. Teollisoikeudet

**TEOLLISOIKEUKSILLA** suojataan, hallitaan ja kaupallistetaan erilaisia kehitystyön tuloksia. Tärkeimpiä teollisoikeuksia ovat tavaramerkki, mallioikeus, patentti ja hyödyllisyysmalli. Nimestään huolimatta ne eivät ole vain teollisuuden tai tuotannollisten yritysten välineitä, vaan tärkeitä myös palveluyrityksille. Teollisoikeudet ovat työkaluja yritysten tuotekehitykseen ja markkinointiin sekä Suomessa että kansainvälisesti. Niillä on oikeusvaikutus (kielto-oikeus), joka antaa mahdollisuuden sekä kieltää että antaa käyttöluupa eli lisenssi oikeuksien kohteen kaupalliseen hyödyntämiseen. Oikeuksien kohteena voi olla esimerkiksi teknologia, muotoilu tai tuotemerkki. Näiden lisäksi jokaisella yrityksellä on toiminimi ja mahdollisesti aputoiminimiä, jotka luovat perustan yrityksen tunnettuudelle.

Tavaramerkit ja muut aineettomat oikeudet ovat läsnä arjessamme tavalla tai toisella, vaikkamme sitä aina tule ajatelleeksi. Rekisteröinnit suojaavat aineetonta omaisuutta samalla tavalla kuin aidat, lukot ja vakuutukset suojaavat konkreettista omaisuutta.

### Tavaramerkit

Tavaramerkki on erottamisväline, jonka avulla voimme erottaa tietyn yrityksen tavarat ja palvelut kilpailevien yritysten vastaavista tavaroista ja palveluista. Tavaramerkki toimii markkinoilla siis erottamisvälineenä. Esimerkiksi eri lenkkitosut erottuvat niiden kyljessä olevasta kuviosta. Kuvioihin voi liittyä tiettyjä mielikuvia – sporttinen, trendikäs ja laadukas. Nämä mielikuvat ovat olennainen osa valmistajan brändiä. Kuluttajat tunnistavat kuviosta, mistä kengistä on kyse.

Tavaramerkki on yksinoikeus ja se antaa tavaramerkin omistajalle oikeuden kieltää muita yrityksiä hyödyntämästä samaa tai liian samankaltaista merkkiä samojen tai samankaltaisten tavaroiden tai palveluiden yhteydessä ilman lupaa. Lenkkitosujen valmistaja voi kieltää muita valmistajia käyttämästä liian samanlaista merkkiä omissa jalkineissaan. Näin muut valmistajat eivät pääse epäreilulla tavalla

hyötymään hyvästä maineesta ja toisaalta ne eivät myöskään pääse vahingoittamaan sitä esimerkiksi valmistamalla samalla merkillä huonompilaatuisia kenkiä. Tämä yksinoikeus suojaa yrityksen selustaa ja kannustaa sitä ylläpitämään laatua ja kehittämään yhä parempia tuotteita ja palveluita, joihin se haluaa oman tavaramerkkinsä.

Tavaramerkillä saatu yksinoikeus ei kuitenkaan ole rajaton. Yksinoikeutta rajoittavat merkin voimassaoloaika, tavaramerkin maantieteellinen suoja-alue sekä ne tavarat ja palvelut, joille merkki on voimassa.

- Tavaramerkki on voimassa 10 vuotta hakemispäivästä. Tavaramerkin voi uudistaa kymmeneksi vuodeksi kerrallaan. Uudistamisen voi tehdä tarvittaessa moneen kertaan, eikä uudistamiskertoja rajoiteta.
- Yksinoikeus tavaramerkkiin on voimassa vain tietyllä maantieteellisellä alueella. Tavaramerkin rekisteröinti Patentti- ja rekisterihallituksessa antaa suojaan Suomen alueella. Tavaramerkin rekisteröintiä Suomen ulkopuolella voidaan hakea esim. Euroopan unionin teollisoikeuksien virastosta EUIPO:sta. Silloin rekisteröinti antaa suojaan kaikkialla EU:n alueella.
- Tavaramerkki antaa yksinoikeuden käyttää merkkiä vain niiden tavaroiden ja palveluiden yhteydessä, jotka on rekisteröinnissä lueteltu. Tavaramerkki ei siis anna maailmanlaajuista suojaa kaikelle mahdolliselle.

Mistä tunnistaa tavaramerkin? Tavaramerkkejä on erilaisia. Se voi olla esimerkiksi sana tai useampia sanoja yhdessä, kuvio, iskulause tai jokin näiden yhdistelmä. Myös äänimerkki voi olla tavaramerkki, jonka avulla esimerkiksi tunnistetaan kadulla oleva jäätelöä myyvä auto.

Tavaramerkki on yrityksille tärkeä myynnin ja markkinoinnin työväline. Mielikuvilla on valtava merkitys osto- ja hankintapäätöksiä tehtäessä ja kilpailijoista erottuminen on menestymisen kannalta tärkeää. Jos tavaramerkkiä ei ole rekisteröity, yritys panostaa johonkin sellaiseen, jota se ei

# OPETTAJIEN INFOPAKETTI IP-OIKEUKSISTA

omista. Pahimmillaan rekisteröimättömyys voi johtaa siihen, että kilpailija hyväksikäyttää tai rekisteröi tavaramerkin itselleen ja kieltää yritystä enää käyttämästä sitä. Tavaramerkin rekisteröinti mahdollistaa lisensoinnin eli merkin haltija voi korvausta vastaan antaa muille käyttöoikeuksia tavaramerkkiin. Muun muassa franchising –toiminta perustuu pitkälti tavaramerkin lisensointiin. Franchising-ketjuja ovat mm. R-kioski, Hesburger ja Kotipizza.

Tavaramerkki toimii takeena tavaran tai palvelun laadusta. Tavaramerkki kannustaa yrityksiä kehittämään laatua ja huolehtimaan, että heidän merkillänsä varustettu tuote tai palvelu tuotetaan esim. kestäväällä tavalla ja työntekijöiden oikeuksia kunnioittaen. Tavaramerkki helpottaa ostajia, koska se kertoo, kuka on valmistaja ja mistä tuote tai palvelu on peräisin. Tämä helpottaa vertailua ja ostopäätöstä, koska ostaja voi luottaa siihen, että samalla merkillä varustetut tuotteet ovat saman laatuaisia tai muuten yhdenmukaisia. Jos kuka tahansa autotallissaan juomia sekoitteleva yrittäjä voisi nimetä juomansa tunnetun virvoitusjuoman nimellä, siitä olisi haittaa kyseisen merkin myynnille ja ehkä maineellekin. Ennen kaikkea se olisi ikävää ostajien kannalta, koska juoma voisi olla maultaan ja laadultaan mitä vaan.

Yksinoikeuden tavaramerkkiin saa rekisteröimällä. Tätä rekisteröintiä haetaan esimerkiksi Patentti- ja rekisterihallituksesta tai EUIPO:sta. Virasto tutkii hakemuksen ja rekisteröi tavaramerkin, jos rekisteröinnille ei löydy esteitä. Tavaramerkin rekisteröinti edellyttää, että merkki on erottamiskykyinen ja että tavaramerkki ei aiheuta sekaannusvaaraa aikaisempien tavaramerkkien tai muiden oikeuksien kanssa. Erottamiskyky tarkoittaa sitä, että merkki ei saa pelkästään kuvailla niitä tavaroita tai palveluita taikka niiden ominaisuuksia, joilla sitä käytetään. Merkki ei siis saa ilmaista sitä, mistä tavarasta tai palvelusta on kyse, tai millainen tavara tai palvelu on kyseessä.

Sanaa ”diesel” ei voi rekisteröidä polttoaineiden tavaramerkiksi, koska se kuvailee kyseistä tuotetta eli polttoainetta. Mutta vaatteille diesel on hyvä tavaramerkki, koska sana ei kuvaile vaatteita mitenkään. Päinvastoin: Diesel-nimi erottaa ne selkeästi muiden yritysten vaatteista.

Tavaramerkki ei myöskään saa olla liian samanlainen aikaisempien tavaramerkkien tai toiminimien tai

muidenkaan aiempien oikeuksien kanssa, jotka on rekisteröity samankaltaisille tuotteille. Tämä siksi, että kuluttajat eivät sekoittaisi eri haltijoiden tavaroita tai palveluita keskenään.

## Mallioikeus

Tavaran ulkomuodolla on suuri merkitys sille, miten tuote menestyy. Tuotteen on näytettävä houkuttevalta ja sen pitää olla sopivalla tavalla käytettävä. Tästä syystä valmistajat panostavat tuotteiden muotoiluun. Hyvin suunnitellut ja muotoillut tuotteet menestyvät markkinoilla paremmin.

Mallioikeus antaa suojaa tuotteen ulkomuodolle. Ulkomuoto ilmenee tuotteen tai sen koristelun piirteistä, kuten linjoista, ääriviivoista, väreistä, muodosta tai pintarakenteesta.

Mallioikeus suojaa vain tuotteen ulkomuotoa mutta ei esimerkiksi tuotteen sisältämiä teknisiä ratkaisuja.

Mallioikeus on yksinoikeus. Mallioikeus tarkoittaa sitä, että kukaan ei saa ilman omistajan lupaa käyttää mallioikeudella suojattua tuotetta kaupallisesti hyväkseen. Ei siis ole luvallista tehdä tuotetta, joka on kopio tai liian lähellä suojattua mallia. Mallin käytöllä tarkoitetaan muun muassa mallin mukaisen tavaran valmistamista, myyntiä, vuokraamista ja maahantuontia.

Mallin rekisteröinti on voimassa viisi vuotta hakemispäivästä. Rekisteröinti voidaan uudistaa aina viiden vuoden välein kuitenkin niin, että voimassaoloaika on enintään 25 vuotta. Tuotteen kehittänyt yritys tai muotoilija voi suojata uuden muotoilun rekisteröimällä sen. Tätä rekisteröintiä haetaan Suomen osalta Patentti- ja rekisterihallituksesta. EU:n laajuista suojaa haetaan EUIPO:sta.

Rekisteröinnin edellytyksenä on, että malli on uusi ja yksilöllinen luovan henkisen työn tulos. Tämä tarkoittaa muun muassa sitä, että mallia ei saa julkaista ennen hakemuksen tekemistä.

Jos uutta muotoilua ei ole rekisteröity, se on käytännössä muiden vapaasti kopioitavissa. Silloin kun investoi uuteen muotoiluun, kannattaa investoida myös sen suojaamiseen. Näinhän on muunkin omaisuuden laita. Kuluttajan kannalta taas on

tärkeää, että ne, jotka panostavat uuden ja paremman muotoilun suunnitteluun, saavat korvauksen tästä työstään. Se varmistaa, että saamme jatkossakin markkinoille hyvin suunniteltuja tuotteita.

## Patentti

Patentti on yksinoikeus, jonka perusteella keksijä tai yritys voi kieltää muilta keksinnön ammattimaisen hyväksikäytön. Keksinnön hyväksikäyttöä on esimerkiksi keksinnön sisältävän tuotteen valmistus, myynti ja käyttö. Tämä yksinoikeus on voimassa vain, jos patentti on voimassa.

Esimerkiksi patentti suojaa lääkekeksintöä antamalla patentinhaltijalle määräaikaisen oikeuden kieltää muilta keksinnön ammattimainen hyödyntäminen. Patentti on vaihtokauppa. Keksijä julkaisee keksintönsä kaikille ja siten edistää teknologian kehitystä maailmassa. Vastineeksi keksijä saa ajallisesti ja alueellisesti rajatun oikeuden kieltää muita hyväksikäyttämästä keksintöään ilman lupaansa.

Keksintö on olemassa olevan ongelman tai tarpeen uusi tai yllättävä ratkaisu. Jotta keksinnölle saisi patentin, sen on oltava uusi, keksinnöllinen ja teollisesti käytökelpoinen.

Polkupyörän rungossa on uudenlainen nivelratkaisu, joka mahdollistaa pyörän rungon taittamisen erilaisiin ajoasentoihin jopa kesken ajon. Tämä keksintö on uusi koko maailmassa ja ratkaisu eroaa olennaisesti aikaisemmin tunnetuksi tulleista ratkaisuista.

Patentin avulla yritys voi suojautua kilpailijoita vastaan ja saada etumatkaa näihin. Kilpailijat joutuvat etsimään korvaavia ratkaisuja päästäkseen samoille markkinoille. Keksijä tai se, jolle patentti on siirretty, voi hyötyä keksinnöstä taloudellisesti muun muassa myöntämällä muille käyttöoikeuksia eli lisenssejä keksintöön. Patentin voi myös myydä.

Patentin antama yksinoikeus kannustaa investoimaan tutkimukseen ja kehittämään uusia tuotteita. Esimerkiksi lääkkeiden kehittäminen on hyvin kallista. Lisäksi kehitystyöhön liittyy riskejä. Voi olla, että vuosia kehitetty lääke ei koskaan päädy myyntiin esimerkiksi riittämättömän tehon takia. Myyntiin saakka päätyvien tuotteiden tulisi kattaa myös epäonnistuneiden kehitysprojektien kustannukset.

Patentti takaa innovaatiolle tuoton ja on usein myös edellytys uusien lääkkeiden kehittämiseksi. Patentista huolimatta kuka tahansa saa valmistaa keksinnön mukaisen tuotteen omaan käyttöönsä, mikäli tuotetta ei käytetä kaupallisesti tai ammattimaisesti.

## Hyödyllisyysmalli

Hyödyllisyysmalli eli niin kutsuttu pikkupatentti on patenttia nopeampi ja halvempi tapa hankkia keksintöön yksinoikeus, jolla keksijä tai yritys voi kieltää muilta keksinnön ammattimaisen hyväksikäytön.

Hyödyllisyysmalli on tarkoitettu yksinkertaisemmille tuote- tai laitekeksinnöille, mutta sitä ei voi saada menetelmä- tai käyttökeksinnölle. Hyödyllisyysmallin voi saada keksintöön, joka on uusi ja keksinnöllinen sekä teollisesti hyödynnettävissä. Hyödyllisyysmallin suoja-aika on enintään 10 vuotta. Hyödyllisyysmallin uutuutta ja keksinnöllisyyttä ei tutkita hakemuksen yhteydessä. Samaan keksintöön on Suomessa mahdollista hakea ja saada sekä patentti että hyödyllisyysmalli.

Hyödyllisyysmallin rekisteröinti on voimassa neljä vuotta. Se voidaan uudistaa neljäksi vuodeksi ja sen jälkeen vielä kahdeksi vuodeksi.

## Muut aineettomat oikeudet

### Toiminimi

Toiminimi tarkoittaa nimeä, jota yritys käyttää harjoittaessaan elinkeinotoimintaa. Toiminimeen saa yksinoikeuden joko rekisteröimällä se Suomessa kaupparekisteriin tai vakiinnuttamalla se. Rekisteröinti kaupparekisteriin on helpoin tapa saada yksinoikeus toiminimeen.

Kun toiminimi on rekisteröity, toinen elinkeinonharjoittaja ei saa käyttää samaa tai samankaltaista toiminimeä, jos siitä aiheutuu toiminimen haltijalle haittaa.

Esimerkiksi: Oy Karl Fazer Ab

Yrityksellä voi olla myös yksi tai useampi

# OPETTAJIEN INFOPAKETTI IP-OIKEUKSISTA

aputoiminimi, jolla yritys voi harjoittaa osaa toiminnastaan, sekä rinnakkaistoiminimi, joka on yrityksen toiminimi jollain toisella kielellä kuin yrityksen varsinainen toiminimi.

## Kasvinjalostajan oikeus

Kasvinjalostajanoikeudella tarkoitetaan yksinoikeutta kasvilajikkeeseen. Yksinoikeus antaa haltijalle oikeuden käyttää lajiketta ammattimaisesti hyväksi. Muut tarvitsevat käyttöön haltijan tai viranomaisen luvan. Kasvinjalostajanoikeus ei rajoita yksityistä käyttöä. Yksinoikeus kasvilajikkeeseen syntyy rekisteröinnillä. Esimerkiksi perunalajike ”Timo” on rekisteröity yksinoikeudella kasvinjalostajalle. Rekisteröinnistä vastaa Ruokavirasto.

## Tuoteväärennökset

Tuoteväärennökseillä tarkoitetaan tuotetta, johon on ilman lupaa liitetty toisen yrityksen tavaramerkki tai siihen sekoitettavissa oleva merkki. Myös tuote, joka luvattomasti imitoi toisen tuotteen mallioikeudella suojattua ulkomuotoa, on tuoteväärennös. Lisääntyneen verkkokaupan myötä myös tuoteväärennökset ovat yleistyneet ja väärennöksiä löytyy lähes kaikista tuoteryhmistä.

Tuoteväärennökset poikkeavat usein alkuperäisistä tuotteista niin laadultaan kuin luotettavuudeltaan. Väärennettyjen tuotteiden sisältöä, laatua tai valmistusolosuhteita ei kukaan valvo ja toiminta on usein osa järjestäytyntä rikollisuutta. Ostamalla tuoteväärennöksiä saatat siis tukea rikollisjärjestöjen toimintaa. Tuoteväärennöksistä ei myöskään kerry veroja yhteiskunnalle ja aitojen tuotteiden valmistuksen ja myynnin vähentyessä menetetään EU-maissa tuhansia työpaikkoja.

Tuoteväärennökset valmistetaan usein kyseenalaisista aineista ja materiaaleista ja kyseenalaisissa olosuhteissa. Tuotteita eivät sido terveystieteelliset eikä niiden tarvitse läpäistä turvallisuustestejä. Väärennetyn tuotteen sisältämä aine voi olla väärä, tehoton tai jopa vaarallinen. Pahimmillaan väärennetyissä farkuissa tai kosmetiikassa käytetty aine - lääkkeitä puhumattakaan - voi aiheuttaa vakavia terveydellisiä haittoja. Väärennetyt autojen tai elektronisten laitteiden osat taas voivat aiheuttaa muita vakavia vahinkoja, kuten esimerkiksi tulipaloja. Tullin

mukaan väärennetyt lääkkeet ovat voineet sisältää esimerkiksi betonipölyä, ja lääkkeitä voidaan päällystää jopa tavallisella maalilla ja kiillottaa lattiavahalla. Elintarvikkeissa taas mustikkajauhe ei sisällä juurikaan mustikkaa vaan jauhoa ja sinistä väriainetta.

Ostajan on hyvä osata tunnistaa tuoteväärennöksiä erityisesti verkko-ostosten yhteydessä. Verkossa kaupat saadaan helposti näyttämään laillisilta ja ammattimaisilta. Hälytysmerkkejä ovat esimerkiksi alhainen hinta, myyjän puutteelliset yhteystiedot ja tiedot kuluttajan oikeuksista, kuten palautusoikeudesta. Kannattaa myös verrata tuotetta valmistajan omilla sivuilla oleviin tietoihin sekä tutkia millaisia kokemuksia muilla kuluttajilla on myyjästä. Tiettyjä tuotteita, kuten lääkkeitä, ei pidä ostaa muista kuin laillisista vähittäismyyntipaikoista – apteekkeista ja laillisista apteekkien verkkopalveluista.

**Lisääntyneen verkkokaupan myötä myös tuoteväärennökset ovat yleistyneet.**

## 5. Oppimateriaalit ja linkit

**IP-OIKEUKSIEN** ymmärtäminen on osa perusopetuksen ja lukiokoulutuksen opetussuunnitelmien perusteiden sekä perusopetuksen opetussuunnitelmaa konkretisoivan digitaalisen osaamisen kuvauksia. Ammatillisessa koulutuksessa se on osana yhteisten tutkinnon osien osaamistavoitteita. IP-oikeudet voi ottaa esille yleissivistävässä koulutuksessa eri oppiaineiden, kuten yhteiskuntaopin, äidinkielen ja kirjallisuuden, kotitalouden tai käsityön oppiaineissa, sekä niihin sisältyvän laaja-alaisen osaamisen opetuksessa. Perusopetuksessa IP-oikeuksien opettaminen voidaan myös liittää monialaisiin oppimiskokonaisuuksiin ja lukiokoulutuksessa temaattisten opintojen opetukseen. Ammatillisessa koulutuksessa IP-oikeuksien ymmärtäminen sisältyy monien yhteisten tutkinnon osien opetuksen tavoitteisiin ja voidaan myös liittää ammatillisten tutkinnon osien opetukseen.

Ammattikorkeakouluissa IP-oikeudet voi ottaa esimerkiksi osaksi yrittäjyyttä koskevia opintoja, projektiopintoja, orientoivia opintoja tai opintojaksoja, joissa opiskelija kehittää konkreettisia tuotoksia tai käyttää muiden tekemiä tuotoksia. Näin opiskelija ymmärtää omat ja muiden oikeudet. Opettaja voi rakentaa materiaalista itsenäisesti suoritettavan verkkokurssin tai poimia sopivia osia omalle opintojaksolleen.

**IP-oikeudet voi ottaa esille yleissivistävässä koulutuksessa eri oppiaineiden, kuten yhteiskuntaopin, äidinkielen ja kirjallisuuden, kotitalouden tai käsityön oppiaineissa**

## IP-OIKEUKSIEN ymmärtäminen ja oppiminen opetussuunnitelmien ja ammatillisten tutkintojen perusteissa

**TÄMÄ** oppimateriaalikokonaisuus soveltuu seuraavien perusopetuksen ja lukiokoulutuksen valtakunnallisten opetussuunnitelmien perusteiden sisältöalueiden opetukseen ja vastaa alla mainittuja oppiaineen osaamisen tavoitteita.

### Perusopetuksen vuosiluokat 7–9

#### 1. OPPIAINEIDEN OPETUKSEN TAVOITTEET JA SISÄLTÖALUEET

##### **Yhteiskuntaoppi:**

Sisältöalueet: S1 Arkielämä ja oman elämän hallinta; S2 Demokraattinen yhteiskunta;  
S3 Aktiivinen kansalaisuus ja vaikuttaminen;  
S4 Taloudellinen toiminta  
Tavoitteet: T3, T4, T5

##### **Äidinkieli ja kirjallisuus:**

Tavoitteet: T7, T8, T14

##### **Kotitalous:**

Sisältöalue: Kuluttaja- ja talousosaaminen kodissa

##### **Käsityö:**

Sisältöalue: S7 Yrittäjämäinen oppiminen  
Tavoitteet: T7

#### 2. LAAJA-ALAINEN OSAAMINEN

L3 (Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot);  
L4 (Monilukutaito);  
L5 (Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen);  
L6 (Työelämätaidot ja yrittäjyys);  
L7 (Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävä tulevaisuuden rakentaminen)

#### 3. MONIALAISET OPPIMISKOKONAISUUDET

Monialaisten oppimiskokonaisuuksien aiheet suunnitellaan paikallisesti ilmentämään toimintakulttuurin periaatteita. IP-oikeuksien ymmärtämisellä on liittymä toimintakulttuurin keskeisiin lähtökohtiin, kuten oppiva yhteisö, osallisuus ja yhteisöllisyys sekä demokraattinen toiminta ja työelämänvalmiudet.

## Lukiokoulutus

### 1. OPPIAINEIDEN MODUULIT

#### **Yhteiskuntaoppi:**

YH1 (Suomalainen yhteiskunta),  
YH02 (Taloustieto),  
YH03 (Suomi, Eurooppa ja muuttuva  
maailma), YH4 (Lakitieto)

#### **Äidinkieli ja kirjallisuus:**

ÄI5 (Tekstien tulkinta 1)

### 2. LAAJA-ALAINEN OSAAMINEN

Yhteiskunnallinen osaaminen;  
Monitieteinen ja luova osaaminen;  
Eettisyys ja ympäristöosaaminen;  
Globaali- ja kulttuuriosaaminen

### 3. TEMAATTISET OPINNOT

IP-oikeudet voisivat sopia esimerkiksi digitaitoja koskeviin temaattisiin opintoihin. Laaja-alaista osaamista kehittävien temaattisten opintojen tavoitteet ja sisällöt päätetään paikallisessa opetussuunnitelmassa.

## Ammatillinen koulutus

**IP-oikeusaineiston sisällöt sopivat esimerkiksi seuraaville ammatillisten perustutkintojen yhteisten tutkinnon osien osa-alueille:**

- Viestintä ja vuorovaikutus äidinkielellä
- Toiminta digitaalisessa ympäristössä
- Taide ja luova ilmaisu
- Yhteiskunnassa ja kansalaisena toimiminen
- Yrittäjyys ja yrittäjämäinen toiminta

**Oppimateriaalin sisällöt sopivat myös useiden ammattitutkintojen ja erikoisammattitutkintojen ammatillisten tutkintojen osiin. Erityisesti, kun tutkintoon sisältyy kehittämistyötä, toiminnan johtamista tai yrittäjyyttä. Esimerkiksi**

- Taideteollisuusalan perustutkinto
- Esitys- ja teatteritekniikan ammattitutkinto
- Yrittäjyyden ammattitutkinto
- Johtamisen ja yritysjohtamisen erikoisammattitutkinto

## Oppimateriaalin sisältö

OPPIMATERIAALI koostuu seuraavista osista:



### 1. Opettajien infopaketti:

Sisältää tietoa IP-oikeuksista, esimerkkioppitunnit sekä tehtäväkuvaukset ja mallivastaukset tehtäviin



### 2. Keskeinen sanasto IP-oikeuksista



### 3. Neljä videota sekä The IP Game -videomateriaali

(ks. linkit myöhemmin)



### 4. Kalvoesitykset:

#### a) perusesitys:

suositeltu kohderyhmä perusopetuksen vuosiluokat 7–9 ja ammatillinen koulutus

#### b) laaja esitys:

suositeltu kohderyhmä lukiokoulutus, ammattikorkeakoulut ja opettajankoulutus



### 5. Tehtävät:

**A-ryhmän tehtävät** – suositeltu kohderyhmä perusopetuksen vuosiluokat 7–9

**B-ryhmän tehtävät** – suositeltu kohderyhmä ammatillinen koulutus

**C-ryhmän tehtävät** – suositeltu kohderyhmä lukio ja ammattikorkeakoulu



**KAIKKIEN** ryhmien tehtävät sisältävät sekä perustehtäviä että soveltavia tehtäviä. Mallivastausliitteessä on kunkin ryhmän tehtävien alussa tehtäväkuvaus, jonka perusteella opettaja voi valita haluamansa tyyppisiä tehtäviä. Suositeltavaa on valita tehtäviä sekä tekijän- että teollisoikeuksista. Tehtäviä voi valita myös eri ryhmistä; erityisesti ammattikorkeakoulussa kannattaa hyödyntää myös B-ryhmän tehtäviä, jotka on suunniteltu erityisesti ammatilliseen koulutukseen.

Käsitepari- ja yhdistelytehtäviä voi halutessaan tulostaa, leikata ja toteuttaa oppijoiden kanssa toiminnallisesti. Lähes kaikki tehtävät soveltuvat itsenäiseen työskentelyyn. Monet tehtävistä soveltuvat myös pari- tai ryhmätyönä tehtäviksi. Muutama tehtävä on luontevinta käydä läpi keskustellen; nämä on merkitty mallivastauksiin keskustelutehtäviksi.

Oppimateriaali on suunniteltu siten, että kalvoesityksen avulla kerrataan ja opiskellaan lisää videoissa esiin tuotuja asioita. Tehtävillä varmistetaan peruskäsitteiden ja IP-oikeuksien merkityksen hahmottaminen sekä sovelletaan opittua käytännön tilanteisiin. Tehtävien jälkeen voi luokan kanssa vielä keskustella, millaisia ajatuksia ne herättivät.

Tehtävien tekemistä voi tarvittaessa helpottaa esimerkiksi antamalla oppijoiden käyttää kalvoesitystä ja sanastoa apuna. Lisäksi voi hyödyntää videoita.



## Piirrosvideot

- A) Mistä tulevat kulttuuri ja viihde? →
- B) Mitä tekijänoikeus tarkoittaa? →
- C) Mitä on piratismi? →
- D) Teollisoikeudet →

**Oppimateriaali on suunniteltu siten, että kalvoesityksen avulla kerrataan ja opiskellaan lisää videoissa esiin tuotuja asioita.**

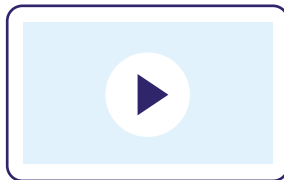
## Esimerkkioppitunnit

### A. Esimerkkioppitunti vuosiluokille 7–9

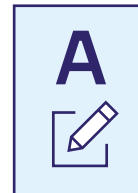
🕒 (45 –75 min)



**1. Katsokaa videot A ja D** (Mistä tulevat kulttuuri ja viihde?)  
(Mitä ovat tavaramerkki, patenti ja mallioikeus?)  
🕒 5 min



**2. Opettaja esittää kalvoesityksen** (perusesitys)  
🕒 15 min



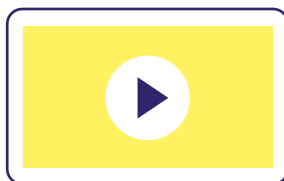
**3. A-ryhmän tehtäviä tunnin loppuun**  
🕒 20 min

### B: Esimerkkioppitunti ammatilliseen koulutukseen

🕒 (45 –75 min)



**1. Katsokaa videot B ja D** (Mitä tekijänoikeus tarkoittaa?)  
(Mitä ovat tavaramerkki, patenti ja mallioikeus?)  
🕒 5 min



**2. Opettaja esittää kalvoesityksen** (perusesitys)  
🕒 20 min



**B-ryhmän tehtäviä tunnin loppuun**  
🕒 15 min

Käytettävissä olevan ajan mukaan voi **videolla A** (Mistä tulevat kulttuuri ja viihde?) johdattaa tunnin aiheeseen. Pidemmällä oppitunnilla voitte halutessanne katsoa vielä **videon C** (Mitä on piratismi?).

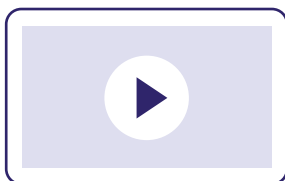
## C: Esimerkkioppitunti lukioon ja ammattikorkeakouluun

🕒 (45 -75 min)



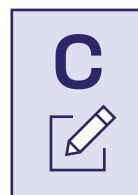
**1. Katsokaa videot B ja D** (Mitä tekijänoikeus tarkoittaa, patentti ja mallioikeus?)

🕒 5 min



**2. Opettaja esittää kalvoesityksen** (laaja esitys)

🕒 25 min



**3. C-ryhmän tehtäviä tunnin loppuun (+ kotitehtäviä)**

🕒 15 min

Pidemmillä oppitunnilla voitte halutessanne katsoa vielä **videon C** (Mitä on piratismi?).

# Tekijän- ja teollisoikeustietoa muualla verkossa

### Tie Tekijänoikeuteen

Tie tekijänoikeuteen on pelillinen oppimateriaali tekijänoikeudesta peruskoulun vuosiluokille 7–9 ja toisen asteen oppilaitoksille. Pelin voi tilata omalle koululle maksutta.

[TUTUSTU →](#)

### Tekijanoikeus.fi

Tekijanoikeus.fi-sivustolla on oppilaitoksille ja kaikille kansalaisille kattavaa ja helppolukuista tietoa tekijänoikeudesta, Suomen tekijänoikeusjärjestöistä ja saatavilla olevasta oppimateriaalista.

[TUTUSTU →](#)

### Kopiraattila.fi

Kopiraattila on Kopioston, Opetushallituksen ja opetus- ja kulttuuriministeriön yhdessä tuottama pelillinen materiaali tekijänoikeuksien oppimiseen ja opettamiseen. Kopiraattilassa on jokaiselle ikäryhmälle ja koulutusasteelle omaa pelillistä ja pedagogista materiaalia, tekijänoikeusmuistilistoja erilaisiin projekteihin, lähdemerkintämalleja sekä tietoa tekijänoikeuksista ja teosten käyttöluvista opetuksessa.

[TUTUSTU →](#)

### PRH.fi

Patentti- ja rekisterihallituksen verkkosivuille on koottu kattavasti tietoa teollisoikeuksista.

[TUTUSTU →](#)

# LIITTEET

# Tehtäväluetelo, A-ryhmä



## PERUSTEHTÄVÄT

1. Kaikki IP-oikeudet: käsitteet
2. Kaikki IP-oikeudet: oikeuksien yhdistäminen kohteeseen
3. Tekijänoikeus: oikeuden yhdistäminen ammattiin
4. Teollisoikeudet: käsitteet
5. Teollisoikeudet: oikeuksien yhdistäminen ammattiin
6. Teollisoikeudet: oikein/väärin-väittämät



## SOVELTAVAT TEHTÄVÄT

7. Piraattipalvelut ja tuotevääreännökset: tunnistaminen, laitton vs. laillinen lähde
8. Tekijänoikeus ja tavaramerkki: laillinen käyttö, oikeudenloukkauksen seuraamukset

IP-OIKEUTTA NUORILLE

# A-ryhmän tehtävät mallivastauksineen



# 1. Yhdistä käsiteparit

MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 1: Käsitteet ovat alla oikeassa järjestyksessä.

<b>IP-oikeudet</b>	<i>Tekijän- ja teollisoikeudet</i>
<b>Tekijänoikeus</b>	<i>Tekijälle automaattisesti syntyvät taloudelliset ja moraaliset oikeudet teokseensa.</i>
<b>Lähioikeus</b>	<i>Tekijänoikeutta lähellä oleva oikeus, joka on mm. esittäväällä taiteilijalla ja tuottajalla.</i>
<b>Taloudelliset oikeudet</b>	<i>Oikeus päättää teoksen kappaleen valmistamisesta ja yleisön saataviin saattamisesta.</i>
<b>Teollisoikeus</b>	<i>Yksinoikeus mm. keksintöön tai merkkiin, mikä estää muita hyödyntämästä sitä ilman lupaa.</i>
<b>Tavaramerkki</b>	<i>Erottamisväline, jolla tavarat tai palvelut erotetaan kilpailijoiden vastaavista.</i>
<b>Patentti</b>	<i>Yksinoikeus, jonka keksijä tai yritys voi hakea keksinnölleen.</i>
<b>Mallioikeus</b>	<i>Yksinoikeus, joka suojaa tuotteen ulkomuotoa.</i>
<b>Tuotevääreennös</b>	<i>Kaupallinen tuote, johon on ilman lupaa liitetty toisen yrityksen tavaramerkki tai siihen sekoitettavissa oleva merkki.</i>
<b>Moraaliset oikeudet</b>	<i>Oikeus tulla mainituksi teoksen tekijänä ja kielto käyttää teosta tekijää loukkaavassa yhteydessä.</i>





## 2. Mihin oikeuteen tai oikeuksiin alla olevat asiat liittyvät?

**MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 2:** Käsitteet ovat alla oikeassa järjestyksessä

<i>Konsertti</i>	<b>Tekijänoikeus, lähioikeus (esittävät taiteilijat)</b>
<i>Elokuva</i>	<b>Tekijänoikeus, lähioikeus (esittävät taiteilijat, tuottaja), tavaramerkki (tuotantoyhtiön logo)</b>
<i>Nettilehti</i>	<b>Tekijänoikeus, lähioikeus (kustantaja), tavaramerkki (kustantajan logo)</b>
<i>Valokuva</i>	<b>Lähioikeus, tekijänoikeus (jos teos)</b>
<i>Tietokonepeli</i>	<b>Tekijänoikeus, lähioikeus, tavaramerkki (peilyhtiön logo)</b>
<i>Kännykkä</i>	<b>Tekijänoikeus, lähioikeus, tavaramerkki, patenti, mallioikeus</b>
<i>Tuulen- ja vedenpitävät urheiluvaatteet</i>	<b>Tavaramerkki, patenti (todennäköisesti)</b>
<i>Design-huonekalu</i>	<b>Mallioikeus, tekijänoikeus (jos teos), tavaramerkki</b>
<i>Lääkkeet</i>	<b>Patenti, tavaramerkki</b>
<i>Kuivashampoo</i>	<b>Tavaramerkki, patenti (todennäköisesti), mallioikeus</b>
<i>Nopeasti lämpenevä saunan kiuas</i>	<b>Mallioikeus, patenti, tavaramerkki</b>
<i>Lakiteksti</i>	<b>ei IP-oikeutta</b>
<i>Viranomaisen päätös</i>	<b>ei IP-oikeutta</b>



### 3. Luettele viisi ammattia, joissa tekijänoikeudella on erityisen paljon merkitystä.

#### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 3:

*Tekijänoikeus liittyy lukuisiin ammatteihin ja tekijänoikeus voikin syntyä keskenään hyvin erilaista työtä tekeville ihmisille.*

*Tekijänoikeus syntyy esimerkiksi kirjailijalle, kääntäjälle, toimittajalle, musiikin säveltäjälle ja sanoittajalle, valokuvaajalle ja kuvittajalle.*

*Tekijänoikeuden lisäksi työssä voi syntyä myös tekijänoikeuden lähioikeuksia. Lähioikeus voi syntyä esimerkiksi näyttelijälle, laulajalle ja ääni- tai kuvataallenteen tuottajalle.*

*+ Käyttötaidetta, eli taideteollisuuden ja taidekäsityön tuotteita, valmistavalle voi tietyissä tapauksissa syntyä tekijänoikeus luomaansa käyttötaiteeseen. Käyttötaiteen osalta teoskynnys on arvioitu verrattain korkeaksi. Tämä tarkoittaa sitä, että esimerkiksi design-huonekalun tai -vaatteen tekijälle voi syntyä tekijänoikeus, jos lopputuotos on riittävän itsenäinen ja omaperäinen.*

*+ Graafiselle suunnittelijalle, joka on luonut esimerkiksi mainoksen, tuotepakkauksen tai julisteen.*

*+ Sosiaalisen median vaikuttajalle voi syntyä tekijänoikeus tai lähioikeuksia esimerkiksi kirjoittamiinsa teksteihin sekä kuvaamiinsa valokuviiin ja videoihin.*

*+ Ohjelmistokehittäjälle voi syntyä tekijänoikeus luomaansa tietokonepeliin tai -ohjelmaan. Tietokonepeliin sisältyvät hahmot luoneelle graafiselle suunnittelijalle tai pelin kuvittajalle voi syntyä tekijänoikeus luomiinsa teoksiin. Ohjelmistokehittäjälle tai koodarille voi syntyä tekijänoikeus myös luomaansa avoimeen lähdekoodiin.*

*+ Työssään suuria määriä tietoja keräävälle ja yhdistelevälle henkilölle voi syntyä lähioikeus luettelon tai tietokantaan. Luettelon tai tietokannan muodostaminen voi sisältyä lukuisiin eri ammatteihin, kyse voikin olla niin tutkijan, opettajan, videopelikehittäjän kuin sijoittajankin ammatista.*



## 4. Varmista, että sinulle on selvää, mitä teollisoikeudet tarkoittavat. Teollisoikeuksia ovat

MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 4:

*Teollisoikeuksia ovat muun muassa tavaramerkit, mallioikeus ja patentti.*



## 5. Ympyröi ne ammatit, joissa teollisoikeuksilla on erityisen paljon merkitystä.

kalastaja

IPR-manageri

ruokalähetti

teollinen muotoilija

talousassistentti

innovaattori

kampaaja

konduktööri

startup-yrittäjä

brand manager

auton asentaja

koneinsinööri

### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 5:

*Luetelluista ammateista ympyröidään ainakin IPR-manageri, teollinen muotoilija, innovaattori (keksijä), startup-yrittäjä, brand manager ja koneinsinööri.*

*IPR-manageri hoitaa yrityksen tai yhteisön IP-oikeuksien hallintaa. Brand manager hoitaa yrityksen tai sen yksittäisen tuotteen brändiä.*



## 6. Merkitse seuraaviin väittämiin, ovatko ne O (oikein) tai V (väärin).

Perustele vastauksesi perään viivalle.

OIKEIN VAI VÄÄRIN? PERUSTELE:

A) Teollisoikeuksia voi myydä toisille.

O

B) Tavaramerkin voi patentoida.

V

*patentti suojaa keksintöjä*

C) Tavaramerkkiä käytetään erottamaan tietyn yrityksen palvelut muiden yritysten vastaavista palveluista.

O

D) Tavaramerkki voi olla yrityksen arvokkain omaisuus.

O

E) Voit patentoida keksimäsi uuden idean.

V

*ideaa ei voi patentoida, keksinnön voi*

F) Patentilla suojataan uusia teknisiä ratkaisuja.

O

G) Patenttia haetaan Suomessa Patentti- ja rekisterihallituksesta.

O

H) Olet suunnitellut uuden murokulhon. Voit hakea ja saada sille mallioikeuden.

O

I) Mallioikeuden voi saada vain mallisopimuksen tehnyt henkilö.

V

*mallioikeutta voi hakea se, joka on suunnitellut uudennäköisen tuotteen*

J) Lisenssi on lupa käyttää esimerkiksi jonkun tavaramerkkiä tai keksintöä.

O



# 7. Olet löytänyt internetistä kiinnostavan elokuvasivuston sekä merkkituotteen poikkeuksellisen edulliseen hintaan. Alat pohtia, ovatko sivustot varmasti laillisia ja luotettavia tuotteiden jälleenmyyjä.

Kirjoita ainakin viisi asiaa, joiden avulla voit varmistaa, ettei kyse ole laittomasta elokuvasivustosta tai tuoteväärännöksiä kauppittelevasta verkkokaupasta. Perustele vastauksesi perään viivalle.

### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 7:

#### **Elokuvasivusto:**

- Löytyykö palvelu [Laillisetpalvelut.fi](http://Laillisetpalvelut.fi) -sivustolta? Jos löytyy, on se varmasti laillinen.
- HINTA: vertaa elokuvasivuston hintaa muihin vastaaviin, tunnettuihin laillisiin sisältöpalveluihin. Jos hintaero on merkittävä, ei sivustolla ehkä ole lupia toiminnalleen. Kokonaan ilmaiseksi elokuvia tarjoava sivusto on epäilyttävä (pl. verorahoin ylläpidetyt sivustot, kuten YLE Areena tai KAVIn Elonet).
- SISÄLTÖTARJONNAN MÄÄRÄ: jos palvelu tarjoaa katsottavaksi edullisella tilausmaksulla tuhansia elokuvia ja tv-kanavia ja lisäksi vielä live-urheilulähetyksiä, on kyse melko varmasti laittomasta palvelusta, jolla ei ole oikeudenhaltijoiden lupia.
- IPTV: jos palvelu sisältää tuhansia elokuvia, tv-kanavia ja live-urheilulähetyksiä ja sen etusivulla tai domain-nimessä lukee "iptv", on kyse melko varmasti laittomasta palvelusta.
- SISÄLTÖVALIKOIMA: onko palvelussa tarjolla hittielokuvia, jotka ovat vasta tulleet elokuvateattereihin? On epätodennäköistä, että niitä tarjottaisiin samaan aikaan edullisesti netin sisältöpalvelusta.
- VERTAISVERKOT: sivustolla puhutaan torrenteista tai se tarjoaa sisältöjä ladattavaksi ilmaiseksi ("download for free"). Melko varmasti laitton palvelu.
- MAINOKSET: hämäreä sivustoilla mainostetaan tyypillisesti aikuisviihdepalveluja, uhkapelejä ja kryptovaluuttaa. Ruudulle ilmestyy runsaasti pop up -mainoksia. Niiltä puuttuu ns. tavallisten, tunnettujen merkkien mainokset.
- YLLÄPIDON YHTEYSTIEDOT: löytyykö palvelusta tietoa siitä, kuka sitä hallinnoi, ja löytyykö palveluntarjoajasta kattavat yhteystiedot? Laillisilta toimijoilta nämä löytyvät.
- KIRJOITUSVIRHEET: sivustolla on paljon kirjoitusvirheitä tai tekstiä, joka vaikuttaa koneen kääntämältä.
- TOIMIMATTOMAT LINKIT: laillisissa palveluissa linkit toimivat.
- KUVAN LAATU: palvelun kautta katsottavat elokuvat ovat kuvan osalta heikkolaatuisia. Jos jokinokuva näyttää olevan kuvattu elokuvateatterin kankaalta, on kyse varmasti laittomasta sivustosta.
- VIRUSVAROITUKSET: tietokoneesi varoittaa epäilyttävästä sivustosta.

#### **Merkkituote:**

- HINTA: vertaa tuotteen hintaa valmistajan omilla sivuilla ilmoittamaan hintaan. Jos hintaero on hyvin suuri, voi kyseessä olla väärännös.
- KUVAT: vertaa tuotteen kuvaa valmistajan omilla sivuilla oleviin kuviin merkkituotteesta. Näyttääkö tuote samalta? Onko pakkaustapa ja -materiaalit samoja? Aittoa merkkituotetta ei pakata peruspakkausmateriaaleihin, kuten kuplamuoviin ja ruskeaan pahviin.
- AITOUSTAKUU: jos sivustolla korostetaan tuotteiden aitoutta tyyliin "100 % aito", on tuote todennäköisesti väärännös.
- MYYJÄN YHTEYSTIEDOT: löytyykö sivustolta myyjäyhteyden nimi, osoite ja muut yhteystiedot? Laillisilla toimijoilla nämä löytyvät aina.
- SIVUSTON SUOJAUS: käyttääkö sivusto maksamiseen tunnettuja maksuvälittäjiä? Muuttuuko yhteys salatuksi maksaessa? Jos näin ei ole, on kyseessä epäilyttävä sivusto.
- KYSY VALMISTAJALTA: valmistajalla on yleensä tieto lisensoiduista jälleenmyyjistä.



### 8. Keskustelutehtävä pienryhmissä tai pareittain. Luokkanne on päättänyt kerätä rahaa painamalla kangaskasseihin tunnettuja logoja/pelihahmoja ja myymällä niitä tapahtumissa.

#### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 8:

#### a) Voitteko tehdä näin?

*Logojen ja pelihahmojen kuvien käyttö kuvatulla tavalla edellyttää lupaa oikeudenhaltijoilta. Ilman etukäteen saatua lupaa eli lisenssiä ei näin voi tehdä.*

#### b) Mitä IP-oikeuksiin liittyviä asioita tilanteessa tulisi huomioida? Mainitse vähintään kolme asiaa.

*Mainittu vähintään kolme seuraavista:*

- *logot ja todennäköisesti myös pelihahmot on suojattu tavaramerkeillä.*
- *toisen tavaramerkillä suojattua logoa tai hahmoa ei saa liittää omaan myyntituotteeseen ilman lupaa.*
- *jos logojen ja hahmojen kuvia painatetaan myytäviin kasseihin ilman lupaa, on kyseessä tuoteväärännös.*
- *lupaa eli lisenssiä logojen ja hahmojen käytölle voi tiedustella tavaramerkin haltijalta.*
- *pelihahmot ja ns. teoskynnykseen yltävät logot ovat myös teoksia eli saavat tekijänoikeussuojaa.*
- *kuvien painattaminen kasseihin on tekijän taloudellisiin oikeuksiin kuuluvaa kappaleen valmistamista, mikä edellyttää lupaa oikeudenhaltijalta.*
- *painettujen kassien myyminen tapahtumissa ja myytäväksi tarjoaminen netti-ilmoituksella on tekijän taloudellisiin oikeuksiin kuuluvaa yleisön saataviin saattamista, mikä edellyttää lupaa oikeudenhaltijalta.*
- *lupaa kuvatulle toiminnalle voi tiedustella hahmojen ja teoslogojen tekijänoikeuden haltijoilta.*
- *jos hahmojen ja teoslogojen kuvia painatetaan myytäviin kasseihin ilman lupaa, on kyseessä tekijänoikeuden loukkaus.*
- *käyttölupa eli lisenssi myönnetään yleensä korvausta vastaan. Tavaramerkin tai tekijänoikeuden haltija voi myös kieltäytyä myöntämästä lupaa.*
- *tavaramerkin ja tekijänoikeudella suojattujen kuvien luvattomasta käytöstä voi seurata korvausvelvollisuus oikeudenhaltijoille ja jopa sakkoja lain rikkomisesta.*

# Tehtävälueetelo, B-ryhmä



## PERUSTEHTÄVÄT

1. Kaikki IP-oikeudet: käsitteet
2. Kaikki IP-oikeudet: oikeuksien yhdistäminen kohteeseen
3. Tekijänoikeus: oikeuden yhdistäminen ammattiin
4. Teollisoikeudet: käsitteet
5. Teollisoikeudet: oikeuksien yhdistäminen ammattiin
6. Teollisoikeudet: oikein/väärin-väittämät
7. Kaikki IP-oikeudet: tietovisa (sis. piratismi)
8. Kaikki IP-oikeudet: aukkotehtävä käsitteistä
9. Tekijänoikeus: suojaan kohteen tunnistaminen



## SOVELTAVAT TEHTÄVÄT

10. Kaikki IP-oikeudet: oikeuksien yhdistäminen työelämään (keskustelutehtävä)
11. Tekijänoikeus: teosten käyttö vapaa-ajalla (keskustelutehtävä)
12. Tekijänoikeus: esityksen kuvaaminen ja somessa jakaminen
13. Mallioikeus, tavaramerkki, tekijänoikeus: huonekalun muodon suojaaminen
14. Patenti, tavaramerkki: innovaation/keksinnön suojaaminen
15. Tavaramerkki: tavaramerkin rekisteröinti
16. Tekijänoikeus: kouluprojektin tekemisessä huomioon otavat asiat
17. Tekijänoikeus: videon julkaiseminen somessa
18. Kaikki IP-oikeudet: oikeuksien merkitys henkilöille ja yrityksille
19. Piraattipalvelut ja tuoteväärennökset: tunnistaminen, laitton vs. laillinen lähde
20. IP-oikeuksien rikkominen (tiedonhaku- ja keskustelutehtävä)
21. IP-oikeuksien rikkominen, seuraamukset (tiedonhaku- ja keskustelutehtävä, lisätehtävä)
22. Kaikki ip-oikeudet: suojaamisen merkitys yrityksille (lisätehtävä)



IP-OIKEUTTA NUORILLE

# B-ryhmän tehtävät mallivastauksineen



# 1. Yhdistä käsiteparit

MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 1: Käsitteet ovat alla oikeassa järjestyksessä.

<b>IP-oikeudet</b>	<i>Tekijän- ja teollisoikeudet</i>
<b>Tekijänoikeus</b>	<i>Tekijälle automaattisesti syntyvät taloudelliset ja moraaliset oikeudet teokseensa.</i>
<b>Lähioikeus</b>	<i>Tekijänoikeutta lähellä oleva oikeus, joka on mm. esittäväällä taiteilijalla ja tuottajalla.</i>
<b>Taloudelliset oikeudet</b>	<i>Oikeus päättää teoksen kappaleen valmistamisesta ja yleisön saataviin saattamisesta.</i>
<b>Teollisoikeus</b>	<i>Yksinoikeus mm. keksintöön tai merkkiin, mikä estää muita hyödyntämästä sitä ilman lupaa.</i>
<b>Tavaramerkki</b>	<i>Erottamisväline, jolla tavarat tai palvelut erotetaan kilpailijoiden vastaavista.</i>
<b>Patentti</b>	<i>Yksinoikeus, jonka keksijä tai yritys voi hakea keksinnölleen.</i>
<b>Mallioikeus</b>	<i>Yksinoikeus, joka suojaa tuotteen ulkomuotoa.</i>
<b>Tuotevääreännös</b>	<i>Kaupallinen tuote, johon on ilman lupaa liitetty toisen yrityksen tavaramerkki tai siihen sekoitettavissa oleva merkki.</i>
<b>Moraaliset oikeudet</b>	<i>Oikeus tulla mainituksi teoksen tekijänä ja kielto käyttää teosta tekijää loukkaavassa yhteydessä.</i>



## 2. Mihin oikeuteen tai oikeuksiin alla olevat asiat liittyvät?

**MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 2:** Käsitteet ovat alla oikeassa järjestyksessä

<i>Konsertti</i>	Tekijänoikeus, lähioikeus (esittävät taiteilijat)
<i>Elokuva</i>	Tekijänoikeus, lähioikeus (esittävät taiteilijat, tuottaja), tavaramerkki (tuotantoyhtiön logo)
<i>Nettilehti</i>	Tekijänoikeus, lähioikeus (kustantaja), tavaramerkki (kustantajan logo)
<i>Valokuva</i>	Lähioikeus, tekijänoikeus (jos teos)
<i>Tietokonepeli</i>	Tekijänoikeus, lähioikeus, tavaramerkki (peilyhtiön logo)
<i>Kännykkä</i>	Tekijänoikeus, lähioikeus, tavaramerkki, patenti, mallioikeus
<i>Tuulen- ja vedenpitävät urheiluvaatteet</i>	Tavaramerkki, patenti (todennäköisesti)
<i>Design-huonekalu</i>	Mallioikeus, tekijänoikeus (jos teos), tavaramerkki
<i>Lääkkeet</i>	Patenti, tavaramerkki
<i>Kuivashampoo</i>	Tavaramerkki, patenti (todennäköisesti), mallioikeus
<i>Nopeasti lämpenevä saunan kiuas</i>	Mallioikeus, patenti, tavaramerkki
<i>Lakiteksti</i>	ei IP-oikeutta
<i>Viranomaisen päätös</i>	ei IP-oikeutta



### 3. Luettele viisi ammattia, joissa tekijänoikeudella on erityisen paljon merkitystä.

#### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 3:

*Tekijänoikeus liittyy lukuisiin ammatteihin ja tekijänoikeus voikin syntyä keskenään hyvin erilaista työtä tekeville ihmisille.*

*Tekijänoikeus syntyy esimerkiksi kirjailijalle, kääntäjälle, toimittajalle, musiikin säveltäjälle ja sanoittajalle, valokuvaajalle ja kuvittajalle.*

*Tekijänoikeuden lisäksi työssä voi syntyä myös tekijänoikeuden lähioikeuksia. Lähioikeus voi syntyä esimerkiksi näyttelijälle, laulajalle ja ääni- tai kuvataallenteen tuottajalle.*

*+ Käyttötaidetta, eli taideteollisuuden ja taidekäsitöiden tuotteita, valmistavalle voi tietyissä tapauksissa syntyä tekijänoikeus luomaansa käyttötaiteeseen. Käyttötaiteen osalta teoskynnys on arvioitu verrattain korkeaksi. Tämä tarkoittaa sitä, että esimerkiksi design-huonekalun tai -vaatteen tekijälle voi syntyä tekijänoikeus, jos lopputuotos on riittävän itsenäinen ja omaperäinen.*

*+ Graafiselle suunnittelijalle, joka on luonut esimerkiksi mainoksen, tuotepakkauksen tai julisteen.*

*+ Sosiaalisen median vaikuttajalle voi syntyä tekijänoikeus tai lähioikeuksia esimerkiksi kirjoittamiinsa teksteihin sekä kuvaamiinsa valokuviin ja videoihin.*

*+ Ohjelmistokehittäjälle voi syntyä tekijänoikeus luomaansa tietokonepeliin tai -ohjelmaan. Tietokonepeliin sisältyvät hahmot luoneelle graafiselle suunnittelijalle tai pelin kuvittajalle voi syntyä tekijänoikeus luomiinsa teoksiin. Ohjelmistokehittäjälle tai koodarille voi syntyä tekijänoikeus myös luomaansa avoimeen lähdekoodiin.*

*+ Työssään suuria määriä tietoja keräävälle ja yhdistelevälle henkilölle voi syntyä lähioikeus luetteloon tai tietokantaan. Luettelon tai tietokannan muodostaminen voi sisältyä lukuisiin eri ammatteihin, kyse voikin olla niin tutkijan, opettajan, videopelikehittäjän kuin sijoittajankin ammatista.*



## 4. Varmista, että sinulle on selvää, mitä teollisoikeudet tarkoittavat. Teollisoikeuksia ovat:

MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 4:

*Teollisoikeuksia ovat muun muassa tavaramerkit, mallioikeus ja patentti.*



## 5. Ympyröi ne ammatit, joissa teollisoikeuksilla on erityisen paljon merkitystä.



### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 5:

*Luetelluista ammateista ympyröidään ainakin IPR-manageri, teollinen muotoilija, innovaattori (keksijä), startup-yrittäjä, brand manager ja koneinsinööri.*

*IPR-manageri hoitaa yrityksen tai yhteisön IP-oikeuksien hallintaa. Brand manager hoitaa yrityksen tai sen yksittäisen tuotteen brändiä.*



## 6. Merkitse seuraaviin väittämiin, ovatko ne O (oikein) tai V (väärin).

Perustele vastauksesi perään viivalle.

OIKEIN VAI VÄÄRIN? PERUSTELE:

A) Teollisoikeuksia voi myydä toisille.

O

B) Tavaramerkin voi patentoida.

V

*patentti suojaa keksintöjä*

C) Tavaramerkkiä käytetään erottamaan tietyn yrityksen palvelut muiden yritysten vastaavista palveluista.

O

D) Tavaramerkki voi olla yrityksen arvokkain omaisuus.

O

E) Voit patentoida keksimäsi uuden idean.

V

*idea ei voi patentoida, keksinnön voi*

F) Patentilla suojataan uusia teknisiä ratkaisuja.

O

G) Patenttia haetaan Suomessa Patentti- ja rekisterihallituksesta.

O

H) Olet suunnitellut uuden murokulhon. Voit hakea ja saada sille mallioikeuden.

O

I) Mallioikeuden voi saada vain mallisopimuksen tehnyt henkilö.

V

*mallioikeutta voi hakea se, joka on suunnitellut uudennäköisen tuotteen*

J) Lisenssi on lupa käyttää esimerkiksi jonkun tavaramerkkiä tai keksintöä.

O



## 7. Tietovisa: alleviivaa oikea vastaus

### A. Teollisoikeudet koskevat vain teollisuuden tai tuotannollisten yritysten oikeuksia.

Tosi – Epätosi  
(Ne ovat tärkeitä työkaluja kaikille yrityksille ja luovan alan toimijoille.)

### B. Aineettoman omaisuuden osuus yritysten varallisuudesta on vähenemässä.

Tosi – Epätosi  
(Aineettoman omaisuuden arvioidaan olevan lisääntymässä.)

### C. Mitkä seuraavista kuuluvat teollisoikeuksiin? Valitse yksi tai useampi:

- a. Patentit
- b. Mallioikeudet
- c. Tavaramerkit
- d. Lähioikeudet

### D. Mitä on piratismi?

- a. Järjestelmällistä tekijänoikeuksien loukkaamista, joka tuottaa suuria tuloja laittomien palvelujen ylläpitäjille.
- b. Voi olla myös järjestäytyntä rikollisuutta, johon liittyy muutakin lainvastaista toimintaa.
- c. Luvatta valmistettuja ja jaettuja kopioita esimerkiksi elokuvista, musiikista tai peleistä.

### E. Mitä seuraavista tekijänoikeus EI suojaa?

- a. Tietokoneohjelma
- b. Elokuva
- c. Koreografia
- d. Lakiteksti
- e. Hyvä idea

### F. Saako omaan käyttöön kopioida yhden kappaleen kirjasta?

Kyllä – Ei

### G. Olet hakemassa tavaramerkkiä tietylle tuotteelle tai palvelulle. Mistä haet tavaramerkin rekisteröintiä?

- a. PRH  
(Patentti- ja rekisterihallitus)
- b. OKM  
(Opetus- ja kulttuuriministeriö)
- c. FINLEX  
(Suomen laki ja muut aineistot netissä)
- d. EUIPO  
(Euroopan unionin teollisoikeuksien virasto)

### H. Mikä suojaa tuotteen tai sen osan ulkomuotoa?

- a. Mallioikeus
- b. Patentti
- c. Hyödyllisyysmalli
- d. CE-merkintä

### I. Onko kopiointi yksityiseen käyttöön sallittua?

- a. Kotikopiointi on sallittua sataan teoskappaleeseen saakka.
- b. Laillisesta lähteestä hankittuja teoksia saa kopioida ja laittaa jakoon muutamia kappaleita omiin julkisiin somekanaviin.
- c. Kirjastosta lainattua CD-levyä ei saa kopioida.
- d. Laillisesta lähteestä hankittuja teoksia saa kopioida muutamia kappaleita omaan ja läheistensä käyttöön.
- e. Kopiointi yksityiseen käyttöön on sallittua tarvittaessa laittomastakin lähteestä kuten vertaisverkosta.

### J. Mitkä ovat laittomia lähteitä?

- a. Fyysiset piraattitalenteet.
- b. Teokset, jotka on välitetty luvatta vertaisverkossa.
- c. Ilman oikeudenhaltijan lupaa toimivat suoratoistopalvelut.
- d. Kirjastosta lainatut teokset.

### K. Milloin teokseen syntyy tekijänoikeus?

- a. Automaattisesti silloin kun teos on luotu.
- b. Silloin kun teos on riittävän omaperäinen.
- c. Sen jälkeen, kun siihen on haettu copyright -merkintä.

### L. Mitä tekijänoikeus suojaa?

- a. Teoksen muotoa
- b. Omaperäisiä ja luovia teoksia
- c. Teoksen ideaa





## 8. Aukkotehtävä

Sanat: aineettomat oikeudet, immateriaalioikeudet, IP-oikeus, IPR, henkinen omaisuus, tekijänoikeus, teos, lähioikeus, teollisoikeudet, patentti, mallioikeus, suoja-aika, tuoteväärennös, piratismi.

Luovat ja innovatiiviset tuotokset saavat usein suojaa tekijän- ja teollisoikeuksista. Näitä kutsutaan myös yhteisnimityksellä aineettomat oikeudet, mikä on synonyymi termille immateriaalioikeudet. Usein käytetty lyhenne tekijän- ja teollisoikeuksista on IP-oikeus tai vielä lyhyemmin IPR.

IP-oikeus on lyhenne englanninkielisestä termistä *intellectual property* eli henkinen omaisuus.

Tekijänoikeus on luovan työn suoja. Sen kohteena on teos, jonka tekijä on luonut. Teoksia ovat kaikki teoskynnykseen yltävät kirjalliset ja taiteelliset tuotokset. Lähioikeus on mm. esittävällä taiteilijalla, tuottajalla, radio- ja tv-yhtiöllä ja valokuvaajalla. Suojan kohteen, kuten äänitallenteen tai valokuvan, ei tarvitse olla teos. Teollisoikeudet suojaavat mm. keksintöjä ja tavaramerkkejä. Niihin kuuluvat mm. patentti, tavaramerkki ja mallioikeus.

IP-oikeudet ovat voimassa rajoitetun ajan. Tämä aika on nimeltään suoja-aika.

Kaupallinen tuote, johon on ilman lupaa liitetty toiselle kuuluva tavaramerkki, on tuoteväärennös. Lainvastaista toimintaa, jossa tekijän- tai lähioikeudella suojattua sisältöä valmistetaan ja levitetään ilman oikeudenhaltijoiden lupaa, kutsutaan nimellä piratismi.



## 9. Yhdistä oikein: Saako tekijän- tai lähioikeussuojaa?

**Kyllä**

*Valokuva*

*Runo*

*Itse kuvattu YouTube -video*

*Biisin sanoitus*

*Maalaus*

*Kartta*

*Oppilaan koulussa kirjoittama aine*

*Oppikirja tai sen osa*

**Ei**

*Maalauksen aihe*

*Prosenttilaskutehtävä*

*Matemaattinen kaava*

*Tavanomainen selittävä piirustus*

*Kirjan juoni*



## 10. Keskustelutehtävä. Miten aineettomat oikeudet näkyvät omalla alallasi?

*Keksi esimerkkejä tilanteista, joissa on tärkeää ottaa huomioon IP-oikeudet.*

### **OPETTAJAN OHJEISTUS TEHTÄVÄÄN 10:**

*Riippuu hyvin paljon opiskeltavasta alasta. Kädentaitoa vaativilla tai luovilla aloilla voi tulla kyseeseen esimerkiksi mallioikeus silloin kun luodaan jotain uutta. Tapauskohtaisesti luovan työn tulos voi ylittää myös teoskynnykseen ja saada tekijänoikeussuojan. Yrityksen perustajien on tärkeää muistaa suojata yrityksensä tavaramerkki. Riippumatta alasta omissa työtehtävissä pitää muistaa ottaa huomioon, ettei käytä luvatta kenenkään luovia teoksia esimerkiksi yrityksen tai työpaikan markkinointimateriaaleissa, viestinnässä, tai muissa materiaaleissa. Toisaalta jokaisen työntekijän on hyvä tiedostaa myös omien teosten, kuten valokuvien ja videoiden, arvo ja niiden tekijänoikeudet.*

*Työelämässä työnantajayritys saattaa valmistaa tai myydä mallisuojattuja tuotteita. Yrityksen tehtävänä voi olla innovatiivisten tuotteiden suunnittelu ja kehitys. Yritys saattaa suunnitella ja valmistaa patentoituja tuotteita. Yrityksellä on suojattu tavaramerkki, tai useampia. Tällaisia yrityksiä löytyy kaikilta ammattialoilta.*



# 11. Keskustelutehtävä. Millaisissa tilanteissa käytät vapaa-ajallasi luovia teoksia ja miten niiden tekijänoikeuksiin pitäisi mielestäsi suhtautua?

## OPETTAJAN OHJEISTUS TEHTÄVÄÄN 11:

*Käytämme luovia teoksia hyvin monissa yhteyksissä. Kuuntelemme musiikkia, katsomme videoita, suoratoistopalveluita ja sosiaalisen median julkaisuja. Luemme kirjoja, sarjakuvia ja lehtiä. Saatamme ostaa tavaroita netistä yksityisiltä tai yrityksiltä, jolloin joudumme varmistamaan tavaroiden aitouden. Näemme myös ympärillämme valokuvia, taidetta ja muotoilun tuotteita, joiden arvo ja aineettomat oikeudet meidän tulee ymmärtää. Meitä ympäröivät myös tavaramerkit.*

*Luovien alojen tekijöiden ansiotuloista merkittävä osa koostuu teoksista saaduista korvauksista. Tämä tuo myös verotuloja Suomeen. Kaiken kaikkiaan on kohtuullista ja luovan työn tekijöitä arvostavaa, kun otamme huomioon heidän tekijänoikeutensa.*



## 12. Olet stand up -keikalla ja haluaisit jakaa keikan muidenkin iloksi. Saatko kuvata ja jakaa osia esityksestä seuraajillesi somessa?

### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 12:

*Et saa laittaa koko esitystä tai sen osia internetiin ilman esityksen oikeudenhaltijan lupaa. Internet ei ole koskaan yksityistä käyttöä, ellei sen näkymistä ole rajattu yksityiseksi tai vain muutamille henkilöille. Tapahtuman järjestäjä/paikan omistaja voi lisäksi asettaa esityksen kuvaamiskiellon, jolloin esityksen kuvaaminen yksityiseenkin käyttöön ei ole sallittua.*



## 13. Opiskelija on suunnitellut ja valmistanut muotoilun kurssilla huonekalun. Millä tavalla opiskelija voi suojata tuotteen?

### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 13:

**Mallioikeus:** Jos muotoilu on uutta ja yksilöllistä, se voidaan rekisteröidä ja suojata mallioikeudella.

Mallioikeutta pitää erikseen hakea rekisteriviranomaiselta, joka Suomessa on PRH ja EU:ssa EUIPO. Hakijana voi olla yritys tai yksityishenkilö tai useampi yhdessä.

**Tavaramerkki:** tuotteella on aina hyvä olla jokin tavaramerkki, kuten esim. sana, nimi tai logo, jolla tuotetta markkinoidaan ja josta asiakkaat tunnistavat tuotteen alkuperän.

**Tekijänoikeus:** Voi tulla kyseeseen, jos uuden huonekalun muotoilu ylittää ns. teoskynnyksen.



# 14. Opiskelija on kehittänyt uuden innovatiivisen tuotteen, jossa on uusi tekninen ratkaisu. Hän haluaa suojata sen ennen kuin vie sen markkinoille. Millaisia asioita tuotteen suojaamiseksi pitäisi tehdä?

## MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 14:

**Salassapito:** Pidä keksintö salassa, kunnes olet selvittänyt ja päättänyt haetko sille esim. patenttia. Keksinnön julkistaminen tekee keksinnöstä ”ennestään tunnetun”.

**Patentti:** Jotta saisit keksinnöllesi patentin, on keksinnön oltava uusi, keksinnöllinen ja teollisesti käyttökelpoinen. Patenttia haetaan esim. PRH:sta.

Patentoimisen vaihtoehtona keksinnön voi myös yrittää pitää salassa. Mutta silloin kaupallinen hyödyntäminen voi olla vaikeaa.

**Tavaramerkki:** Tuotteella kannattaa aina olla hyvä nimi tai merkki, josta sen tunnistaa. Tavaramerkki on keskeinen yrityksen markkinoinnissa ja se luo tuotteelle lisäarvoa ja tunnettua.

Toisinaan patentoitavassa tuotteessa on myös uutta muotoilua, jota voi suojata **mallioikeudella**.



**15. Olet keksinyt hyvän tavaramerkin. Suunnittelet käyttäväsi merkkiä lähivuosina tavaroiden ja palveluiden myynnissä ja markkinoinnissa. Ota selvää [www.prh.fi](http://www.prh.fi), millaisia asioita tavaramerkkiä rekisteröidessä pitää ottaa huomioon ja mainitse vähintään viisi huomioitavaa asiaa.**

### **MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 15:**

*Tavaramerkin hakijana ja omistajana voi olla yritys tai yksityishenkilö tai useampi yhdessä. Tavaramerkkiä haetaan rekisteriviranomaiselta (IP-virastolta), joka Suomessa on PRH ja EU:ssa EUIPO. Tavaramerkki ei saa pelkästään kuvailla tavaroita tai palveluita tai niiden ominaisuuksia, joiden yhteydessä merkkiä aiotaan käyttää. Eli sana Omena ei kelpaa tavaramerkiksi omenoille tai omenahulle, mutta tietokoneiden ja puhelimien tavaramerkkinä se on erittäin hyvä tavaramerkki! Merkki ei saa olla liian samanlainen aikaisempien tavaramerkkien tai toiminimien kanssa. Tutki tietokannoista, että ihan samanlaista ei ole jo rekisteröity.*

*Hakemukseen vaaditaan luettelo niistä tavaroista ja/tai palveluista, joilla tavaramerkkiä aiotaan käyttää. Yksinoikeuden saa siis vain hakemuksessa lueteltuihin tavaroihin ja palveluihin. Hakemus pitää maksaa, kun se jättää. Tavaramerkkiä ei voi muuttaa enää tämän jälkeen, joten se kannattaa suunnitella huolellisesti ja tehdä lopulliseen muotoon ennen sen jättämistä IP-virastoon.*





## 16. Millaisia tekijänoikeudellisia kysymyksiä voi tulla vastaan, kun teet kouluprojektia? Mainitse kolme seikkaa. Apua löydät esimerkiksi osoitteesta [kopiraittila.fi/videohuone](https://kopiraittila.fi/videohuone)

### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 16:

*Älä kopioi internetistä tai muusta lähteestä suoraan tekstiä, kuvia tai videoita. Jos käytät internetistä löytyviä lähteitä, kirjoita asiat omin sanoin ja liitä vastaukseen lähdeviite ja linkki alkuperäiseen lähteeseen. (<https://kopiraittila.fi/muistilistat/lahdemerkintaohje/>). Jos käytät sanasta sanaan toisen tekstiä, kyse on lainauksesta, eli sitaatista. Merkitse lainaus lainausmerkeillä ja lähdeviittauksella. Varmista, että sinulla on projektissa käytettyihin kuviin lupa. Jos käytät CC-lisensioituja kuvia, tarkista niiden lisenssiehdot. Jos haluat julkaista projektityön internetissä, tarkista, että sinulla on kaikkiin käyttämiisi teoksiin, kuten kuviin, musiikkiin ja videoihin, julkaisuoikeudet.*



**17. Millaisia tekijänoikeudellisia kysymyksiä voi tulla vastaan, kun julkaiset videon sosiaalisessa mediassa? Mainitse kolme seikkaa. Apua löydät esimerkiksi osoitteesta [kopiraittila.fi/muistilistat/tekijanoikeudet-internet-sosiaalinen-media](https://kopiraittila.fi/muistilistat/tekijanoikeudet-internet-sosiaalinen-media)**

**MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 17:**

*Jos käytät videossa taustamusiikkia tai -ääniä, varmista, että sinulla on niiden käyttöön lupa musiikin oikeudenhaltijoilta. Jos käytät videossasi valokuvia, pyydä niiden käyttöön lupa niiden omistajilta, tai käytä CC-lisensioituja kuvia. Varmista silloin CC-lisenssin ehdot.*

*Muistathan myös pyytää lupaa kuvan tai videon julkaisemiseen ja käyttöön kuvassa olevilta henkilöiltä. Julkisella paikalla saat kuvata, ellei paikanomistaja ole sitä kieltänyt, etkä kuvaa muita häiritsevällä tavalla.*



# 18. Tutustu sivustoon [aineettomiatarinoita.fi](http://aineettomiatarinoita.fi). Mitä hyötyä IP-oikeuksista on? Mainitse kummassakin kohdassa vähintään kaksi asiaa.

## a) yrityksille

### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 18 a):

- Ilman IP-oikeuksien takaamaa suojaa kilpailijoita vastaan ei yhdenkään yrityksen kannattaisi panostaa tuotekehitykseen ja innovointiin ja tuoda uusia tuotteitaan markkinoille.
- Tiedossa oleva suoja-ajan pituus ja laajuus auttaa oikeudenhaltijaa ennakoimaan markkinat ja tuotto-odotuksen.
- Oikeudenhaltija pystyy suunnittelemaan ja hallitsemaan markkinointistrategiaansa, kun sen päätösvallassa on, kenelle ja millä ehdoilla se myöntää lisenssin.
- IP-oikeudet ovat yrityksen pääomaa, joka on myös realisoitavissa eli muutettavissa rahaksi.
- Tavaramerkki on keskeisessä asemassa yrityksen brändin rakentamisessa, markkinoinnissa ja asiakkaiden sitouttamisessa.
- Voimassa oleva teollisoikeuden rekisteröinti helpottaa ja nopeuttaa puuttumista teollisoikeuksien loukkaamiseen.

## b) yksityisille henkilöille

### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 18 b):

- Tavaramerkin avulla kuluttaja tunnistaa haluamansa tuotteen tai palvelun.
- Tavaramerkki toimii kuluttajalle laadun takeena.
- Patenttien ansiosta lääketieteessä ja lääkkeissä on saavutettu huomattava kehitys reilun sadan vuoden aikana. Ne vähentävät tauteja ja kuolleisuutta.
- Mallisuoja kannustaa panostamaan tuotteiden esteettisyyteen.
- Tekijänoikeus mahdollistaa sen, että myös yksityishenkilö voi ansaita elantonsa luovalla työllä.
- IP-oikeudet luovat talouskasvua ja työpaikkoja, yhä useampi työskentelee tulevaisuudessa IP-oikeuksista riippuvaisella alalla.



# 19. Olet löytänyt internetistä kiinnostavan elokuvasivuston sekä merkkituotteen poikkeuksellisen edulliseen hintaan. Alat pohtia, ovatko sivustot varmasti laillisia ja luotettavia tuotteiden jälleenmyyjä.

Kirjoita ainakin viisi asiaa, joiden avulla voit pyrkiä tarkistamaan, ettei kyse ole laittomasta elokuvasivustosta tai tuoteväärännöksiä kauppittelevasta verkkokaupasta. Perustele vastauksesi perään viivalle.

### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 19:

#### **Elokuvasivusto:**

- Löytyykö palvelu Laillisetpalvelut.fi -sivustolta? Jos löytyy, on se varmasti laillinen.
  - HINTA: vertaa elokuvasivuston hintaa muihin vastaaviin, tunnettuihin laillisiin sisältöpalveluihin. Jos hintaero on merkittävä, ei sivustolla ehkä ole lupia toiminnalleen. Kokonaan ilmaiseksi elokuvia tarjoava sivusto on epäilyttävä (pl. verorahoin ylläpidetyt sivustot, kuten YLE Areena tai KAVIn Elonet).
  - SISÄLTÖTARJONNAN MÄÄRÄ: jos palvelu tarjoaa katsottavaksi edullisella tilausmaksulla tuhansia elokuvia ja tv-kanavia ja lisäksi vielä live-urheilulähetyksiä, on kyse melko varmasti laittomasta palvelusta, jolla ei ole oikeudenhaltijoiden lupia.
  - IPTV: jos palvelu sisältää tuhansia elokuvia, tv-kanavia ja live-urheilulähetyksiä ja sen etusivulla tai domain-nimessä lukee "iptv", on kyse melko varmasti laittomasta palvelusta.
  - SISÄLTÖVALIKOIMA: onko palvelussa tarjolla hittielokuvia, jotka ovat vasta tulleet elokuvateattereihin? On epätodennäköistä, että niitä tarjottaisiin samaan aikaan edullisesti netin sisältöpalvelusta.
  - VERTAISVERKOT: sivustolla puhutaan torrenteista tai se tarjoaa sisältöjä ladattavaksi ilmaiseksi ("download for free"). Melko varmasti laitton palvelu.
  - MAINOKSET: hämäräsivustoilla mainostetaan tyypillisesti aikuisviihdepalveluja, uhkapelejä ja kryptovaluuttaa. Ruudulle ilmestyy runsaasti pop up -mainoksia. Niitä puuttuu ns. tavallisten, tunnettujen merkkien mainokset.
  - YLLÄPIDON YHTEYSTIEDOT: löytyykö palvelusta tietoa siitä, kuka sitä hallinnoi, ja löytyykö palveluntarjoajasta kattavat yhteystiedot? Laillisilta toimijoilta nämä löytyvät.
- KIRJOITUSVIRHEET: sivustolla on paljon kirjoitusvirheitä tai tekstiä, joka vaikuttaa koneen kääntämältä.
  - TOIMIMATTOMAT LINKIT: laillisissa palveluissa linkit toimivat.
  - KUVAN LAATU: palvelun kautta katsottavat elokuvat ovat kuvan osalta heikkolaatuisia. Jos jokin elokuva näyttää olevan kuvattu elokuvateatterin kankaalta, on kyse varmasti laittomasta sivustosta.
  - VIRUSVAROITUKSET: tietokoneesi varoittaa epäilyttävästä sivustosta.

#### **Merkkituote:**

- HINTA: vertaa tuotteen hintaa valmistajan omilla sivuilla ilmoittamaan hintaan. Jos hintaero on hyvin suuri, voi kyseessä olla väärännös.
- KUVAT: vertaa tuotteen kuvaa valmistajan omilla sivuilla oleviin kuviin merkkituotteesta. Näyttääkö tuote samalta? Onko pakkaustapa ja -materiaalit samoja? Aittoa merkkituotetta ei pakata peruspakkausmateriaaleihin, kuten kuplamuoviin ja ruskeaan pahviin.
- AITOUSTAKUU: jos sivustolla korostetaan tuotteiden aitoutta tyyliin "100 % aito", on tuote todennäköisesti väärännös.
- MYYJÄN YHTEYSTIEDOT: löytyykö sivustolta myyjäyhteyden nimi, osoite ja muut yhteystiedot? Laillisilla toimijoilla nämä löytyvät aina.
- SIVUSTON SUOJAUS: käyttääkö sivusto maksamiseen tunnettuja maksuvälittäjiä? Muuttuuko yhteys salatuksi maksaessa? Jos näin ei ole, on kyseessä epäilyttävä sivusto.
- KYSY VALMISTAJALTA: valmistajalla on yleensä tieto lisensoiduista jälleenmyyjistä.



**20. Tiedonhaku- ja keskustelutehtävä. Millaisia esimerkkejä löydät internetistä IP-oikeuksien rikkomisesta? Etsi tavaramerkkien, tekijänoikeuden tai muun IP-oikeuden loukkaukseen liittyvä uutinen. Käytä esimerkiksi hakusanoja ”tavaramerkin loukkaus”, ”piratismi”, ”tekijänoikeusrikos” tai ”patenttiriita”. Millaisesta oikeuden loukkauksesta oli kyse? Löydätkö samasta asiasta uutisointia muista lähteistä? Millaisia eroja eri lähteiden uutisoinnissa on?**

**OPETTAJAN OHJEISTUS TEHTÄVÄÄN 20:**

*Tarkoituksena on harjoitella IP-oikeuksia käsittelevän asiatekstin lukemista ja luetun ymmärtämistä. Mikä oli tapauksen alkuperäinen suojan kohde? Mikä IP-oikeus siihen kohdistui? Miten / millä tavoin sitä oli rikottu? Samalla harjoitellaan lähdekriittisyyttä.*



### 21. Lisätehtävä: tiedonhaku- ja keskustelutehtävä. Tutustu sivuun [ttvk.fi/tekijanoikeus/loukkaukset](http://ttvk.fi/tekijanoikeus/loukkaukset). Millaisia seuraamuksia tekijänoikeuden ja muiden IP-oikeuksien rikkomisesta voi olla? Millaisia seuraamuksia edellisessä tehtävässä 20. löytämässäsi tapauksessa oli? Oliko eri lähteiden uutisoinnissa näkökulmaeroja? Millaisia?

#### OPETTAJAN OHJEISTUS TEHTÄVÄÄN 21:

Tyypilliset seuraamukset IP-oikeuden loukkauksesta ovat siviilikanne (haastetaan oikeuteen) tai tutkintapyyntö poliisille epäilystä tekijänoikeus- tai teollisoikeusrikoksesta.

Siviiliasianssa annetussa tuomiossa seuraamukset yleensä korvausvelvollisuus oikeudenhaltijalle ja kieltä jatkaa tai toistaa oikeudenloukkausta. Rikosasianssa seuraamuksina korvausvelvollisuus oikeudenhaltijalle ja sakkoa tai vankeutta (nettipiratismista ollut korkeintaan ehdollista). Myös kieltä jatkaa tai toistaa oikeudenloukkausta. Korvausten suuruus liittyy oikeudenloukkauksen laajuuteen, keston ja haitallisuuteen.

Kun kyseessä on riita- tai rikosasian uutisointi, on hyvä kiinnittää huomiota lähteeseen: onko lähde ns. ensimmäisen käden tietoa eli asiaan osallinen tai tuomioistuin, vai toisen käden lähde? Faktat olisi hyvä tarkistaa aina ensikäden lähteeltä ja pitää mielessä, että toisen käden lähde voi olettaa ja tulkita asioita väärin.

Uutisen kirjoittajan henkilökohtainen mielipide IP-oikeuksista ja piratismista heijastuu usein uutisen painotukseen, sanavalintoihin ja sävyyn. Näillä pyritään muokkaamaan myös lukijan mielipidettä. Eri lähteiden näkökulmaeroihin on hyvä kiinnittää huomiota. Mitä asioita tapauksesta oli nostettu otsikkoon? Kerrotaanko artikkelissa neutraalisti faktat vai onko kirjoittaja lisännyt omia johtopäätöksiään tai kommenttejaan? Onko uutisesta pääteltävissä, mitä mieltä kirjoittaja on tapauksesta? Vähätelläänkö oikeudenloukkauksen merkitystä? Suurennellaanko tuomittuja korvauksia? Onko kirjoittajan sympatia oikeudenhaltijan vai oikeudenloukkauksesta tuomitun puolella?



22. Lisätehtävä. Käy tutustumassa [aineettomiatarinoita.fi](https://aineettomiatarinoita.fi) -sivustoon. Sivustolla kerrotaan aineettoman omaisuuden suojaamisen merkityksestä yrityksille. Lisäksi siellä on lyhyitä tarinoita yrityksistä ja heidän tuotteistaan.

- *Valitse vähintään kaksi yritystä ja käy katsomassa heidän tarinansa YouTubesta, jotta ymmärrät aineettoman omaisuuden suojaamisen merkityksen yrityksille.*

- *Pohdi, voisiko aineettoman omaisuuden suojaaminen koskettaa joskus sinua, tai alallasi toimivaa yritystä.*

# Tehtävälueetelo, C-ryhmä



## PERUSTEHTÄVÄT

1. Kaikki IP-oikeudet: käsitteet
2. Kaikki IP-oikeudet: oikeuksien yhdistäminen kohteeseen



## SOVELTAVAT TEHTÄVÄT

3. Patenti: patentoimisen edellytykset ja merkitys
4. Tuoteväärensökset: riskit ja seuraamukset (soveltuu myös lakitiedon tehtäväksi)
5. Tekijänoikeus ja patenti: piraattiliikkeen ajamien muutosten merkityksen pohtiminen
6. Tekijänoikeus: oikeuksien hyödyntäminen pelialalla (myös lakitieto)
7. Kaikki IP-oikeudet: tuotteen ja liikeidean suojaaminen yritystä perustettaessa (myös lakitieto)



IP-OIKEUTTA NUORILLE

# C-ryhmän tehtävät mallivastauksineen



# 1. Yhdistä käsiteparit

MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 1: Käsitteet ovat alla oikeassa järjestyksessä.

<b>IP-oikeudet</b>	<i>Tekijän- ja teollisoikeudet</i>
<b>Tekijänoikeus</b>	<i>Tekijälle automaattisesti syntyvät taloudelliset ja moraaliset oikeudet teokseensa.</i>
<b>Lähioikeus</b>	<i>Tekijänoikeutta lähellä oleva oikeus, joka on mm. esittäväällä taiteilijalla ja tuottajalla.</i>
<b>Taloudelliset oikeudet</b>	<i>Oikeus päättää teoksen kappaleen valmistamisesta ja yleisön saataviin saattamisesta.</i>
<b>Teollisoikeus</b>	<i>Yksinoikeus mm. keksintöön tai merkkiin, mikä estää muita hyödyntämästä sitä ilman lupaa.</i>
<b>Tavaramerkki</b>	<i>Erottamisväline, jolla tavarat tai palvelut erotetaan kilpailijoiden vastaavista.</i>
<b>Patentti</b>	<i>Yksinoikeus, jonka keksijä tai yritys voi hakea keksinnölleen.</i>
<b>Mallioikeus</b>	<i>Yksinoikeus, joka suojaa tuotteen ulkomuotoa.</i>
<b>Tuotevääreennös</b>	<i>Kaupallinen tuote, johon on ilman lupaa liitetty toisen yrityksen tavaramerkki tai siihen sekoitettavissa oleva merkki.</i>
<b>Moraaliset oikeudet</b>	<i>Oikeus tulla mainituksi teoksen tekijänä ja kielto käyttää teosta tekijää loukkaavassa yhteydessä.</i>



## 2. Mihin oikeuteen tai oikeuksiin alla olevat asiat liittyvät?

**MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 2:** Käsitteet ovat alla oikeassa järjestyksessä

<i>Konsertti</i>	Tekijänoikeus, lähioikeus (esittävät taiteilijat)
<i>Elokuva</i>	Tekijänoikeus, lähioikeus (esittävät taiteilijat, tuottaja), tavaramerkki (tuotantoyhtiön logo)
<i>Nettilehti</i>	Tekijänoikeus, lähioikeus (kustantaja), tavaramerkki (kustantajan logo)
<i>Valokuva</i>	Lähioikeus, tekijänoikeus (jos teos)
<i>Tietokonepeli</i>	Tekijänoikeus, lähioikeus, tavaramerkki (peilyhtiön logo)
<i>Kännykkä</i>	Tekijänoikeus, lähioikeus, tavaramerkki, patenti, mallioikeus
<i>Tuulen- ja vedenpitävät urheiluvaatteet</i>	Tavaramerkki, patenti (todennäköisesti)
<i>Design-huonekalu</i>	Mallioikeus, tekijänoikeus (jos teos), tavaramerkki
<i>Lääkkeet</i>	Patenti, tavaramerkki
<i>Kuivashampoo</i>	Tavaramerkki, patenti (todennäköisesti), mallioikeus
<i>Nopeasti lämpenevä saunan kiuas</i>	Mallioikeus, patenti, tavaramerkki
<i>Lakiteksti</i>	ei IP-oikeutta
<i>Viranomaisen päätös</i>	ei IP-oikeutta



### 3. Tutustu PRH:n Patentoinnin ABC -alisivuston kohtiin ”Millaiseen keksintöön voi saada patentin?” sekä ”Suoja keksintösi”, ja vastaa kysymyksiin a) ja b).

a) Millaisia asioita voi patentoida?

b) Mitä hyötyä yrityksille on patentista? Mainitse ainakin kolme asiaa.

c) Keskustelutehtävä: Etsi ajankohtaista uutisointia patenteista. Voit etsiä uutisia esimerkiksi [yle.fi](http://yle.fi)-sivustolta hakusanalla ”patentti”. Mistä syistä patenteja on myös kritisoitu?

### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 3:

a) Patentoida voi teknisiä keksintöjä.

**Keksinnön on oltava:**

- uusi (maailmanlaajuisesti uusi, ei vain esim. Suomessa).
- keksinnöllinen (=keksinnön pitää erota olennaisesti siitä, mikä on tullut tunnetuksi ennen patenttihakemuksen tekemistä).
- teollisesti käyttökelpoinen (sana teollinen on ymmärrettävä laajasti. Se käsittää tavanomaisen teollisuuden lisäksi esimerkiksi kaupan, puutarhanhoidon ja kalastuksen).

Patentoitava keksintö on siis luonteeltaan tekninen, ja sen on ratkaistava jokin tekninen ongelma. Patentoitavan kohteen pitää olla esimerkiksi menetelmä, laite, tuote tai uusi käyttötapa. Pelkkää ideaa ei voi patentoida.

Patenttilaki ei määritä sen tarkemmin, mitä voi patentoida (kukaan ei voi etukäteen tietää, millaisia keksintöjä voi syntyä). Tarkemmin laki määrittää vain sen, mitä ei voi patentoida. Keksinnöksi ei katsota pelkästään esim.:

- löytöä, tieteellistä teoriaa tai matemaattista menetelmää
- taiteellista luomusta.
- suunnitelmaa, sääntöä tai menetelmää, älyllistä toimintaa, peliä tai liiketoimintaa varten.
- tietokoneohjelmaa, algoritmeja tai tietojen esittämistä.
- ihmisten ja eläinten kirurgista tai terapeuttista käsittelyä tai diagnoosia tarkoittavaa menetelmää.

b) Patentoinnilla yrityksen on mahdollista saavuttaa etuja monilla eri alueilla:

- **Markkinointi:** Patentti on merkityksellinen markkinoinnin kannalta, koska se antaa ”innovatiivisen leiman”, joka voi sinänsä nostaa tuotteen arvoa. Lisäksi näytetään, että meillä on tarjolla jotain, jota muilla ei ole – uutta ja ainutlaatuista. Ne mainitaankin siksi usein tuotteiden mainoksissa.
- **Yrityksen arvo:** Patenteja käytetään yhtenä tekijänä yrityksen arvon määrittämisessä. Niiden arvo ei suoraan riipu yrityksestä vaan sen harjoittamasta liiketoiminnasta. Patentti, joka on yhdelle yritykselle merkityksellinen, voi olla toiselle kullannarvoinen.
- **Sijoittajien ja kumppanien kiinnostus:** Pääomasijoittajat eivät yleensä sijoita yrityksiin, joilla ei ole selkeää IPR- tai patentointistrategiaa. Myös kumppanit arvostavat sitä, että yrityksellä on arvokasta aineetonta omaisuutta = uutta ainutlaatuista teknologiaa. Startup-yrityksen varallisuus voi

muodostua jopa kokonaan sen patenteista.

- **Tulonlähde:** Lisenssimaksut voivat olla yritykselle merkittävä tulonlähde. Patenteja voidaan myös myydä ja ostaa.
- **Investoinnin takaisinmaksun varmistaminen:** Ilman patenttia kuka tahansa voisi ottaa sen suojaaman keksinnön oman yrityksensä käyttöön.
- **Strateginen etu:** Patentit ovat merkittävä osa yrityksen IPR-strategiaa, joka muodostuu yhdessä muiden suojamuotojen, kuten mallisuojan ja tavaramerkin, kanssa. Näillä pyritään saavuttamaan kilpailuetua suhteessa muihin yrityksiin.

c) **Oppilaiden tähän kysymykseen löytämät vastaukset on tarkoituksenmukaisinta käydä läpi keskustellen, koska kritiikinhaiheet vaihtelevat sen mukaan, mitä artikkeleja on löytenyt. Opettaja voi tuoda keskusteluun esimerkiksi seuraavia IP-oikeudellisia näkökulmia:**

- Patentit ovat poikkeus vapaan kilpailun periaatteista. Patentit rajoittavat kilpailijoiden toimintaa, mahdollistavat määräaikaisen kilpailuedun, jopa hetkellisen monopoliaseman.
- Patentti on yksinoikeus, erityisesti patentti on kiello-oikeus. Patentinhaltija voi kieltää muilta patenttinsa suojaaman keksinnön kaupallisen käytön. Yritys voi päättää, miten se patenttiaan käyttää, vai käyttääkö, ja kenelle muille se antaa oikeuden käyttää patenttiaan ja millä ehdoin. Tämä voi tietyissä tilanteissa johtaa siihen, että esim. lääkkeiden saatavuus ja/tai hinta muodostuu ongelmaksi.
- Patenttijärjestelmää kritisoitaessa usein kuitenkin unohdetaan, että myös lääkepatenttien ensisijainen tarkoitus on kannustaa yrityksiä kehittämään uusia parempia lääkkeitä. Koko patenttijärjestelmä perustuu vaihtokauppa-ajatukseseen: kun patentinhaltija saa määräajaksi yksinoikeuden keksintöönsä, muut saavat vastaavasti käyttöönsä patentin sisältämän tiedon.

Kaikista vapaasti ja maksutta saatavilla olevista patenttijulkaisuista onkin muodostunut maailman merkittävien teknisen tiedon lähde. Ne kattavat kaikki tekniikan osa-alueet ja ovat myös ajallisesti ja maantieteellisesti kattavampia kuin mikään muu yksittäinen tietolähde. Jos patenttijärjestelmää ei olisi, monet yritykset pitäisivät keksintönsä salassa, tai eivät kehittäisi mitään, koska keksinnön julkaisemisen jälkeen kuka tahansa voisi ottaa ratkaisun oman yrityksensä käyttöön. Voisi käydä myös niin, että eri puolilla maailmaa kehitettäisiin samoja ratkaisuja yhä uudestaan, koska niistä ei tiedettäisi muualla mitään.



### 4. Saat kuulla, että tuttavasi on aloittanut väärennettyjen vaatteiden ja asusteiden ostamisen Kiinasta ja niiden edelleen myymisen sosiaalisen median kautta.

Hänen bisneksensä on osoittautunut hyvin tuotteliaaksi, ja ostajat ovat olleet tyytyväisiä aidolta vaikuttaviin tuotteisiin. Valmistaudu kertomaan hänelle, mitä seurauksia ja riskejä tuoteväärennösten hankinnasta ja myynnistä voi olla nuorelle itselleen, tuotteiden ostajille tai alkuperäisille tavaramerkkien haltijoille. Selvitä ensin asiaa hakusanan ”tuoteväärennös” avulla esim. [yle.fi](http://yle.fi)-sivustolta tai sivuston [facg.fi](http://facg.fi) avulla.

#### VASTAUKSESTA TEHTÄVÄÄN 4 TULISI ILMETÄ MM. SEURAAVIA ASIOITA:

- Toisen omistamaa tavaramerkkiä ei saa käyttää luvatta. Tavaramerkin haltija voi vaatia, että loukkaava teko lopetetaan. Tuomioistuin voi kieltää loukkaajaa jatkamasta tekoaan ja lisäksi loukkaajan on maksettava loukatulle hyvitys tavaramerkin käyttämisestä. Tuotteet voidaan hävittää. Myös vahingonkorvausta on maksettava, jos tavaramerkin loukkaus on aiheuttanut vahinkoa.
- Tavaramerkkirikkomus: loukattu voi myös vaatia rangaistusta. Tuomioistuin voi tuomita loukkaajan tavaramerkkirikkomuksesta sakkoon. Pahimmassa tapauksessa loukkaaja voidaan tuomita rikoslain mukaisesta teollisoikeusrikoksesta sakkoon tai vankeuteen enintään kahdeksi vuodeksi.
- Jos tuoteväärennöksen myy aitona, voi syyllistyä myös rikosoikeudellisesti rangaistavaan petokseen.
- Tuoteväärennös aiheuttaa vaaraa kuluttajalle ja ympäristölle. Tuoteväärennös tuskin täyttää tuotteelle asetettuja turvallisuusvaatimuksia. Laturi voi räjähtää, paidasta voi irrota vaarallisia kemikaaleja tai kosmetiikka voi sisältää myrkyä tai muuta allergisoivaa ainetta. Tuote voi olla valmistettu aineista, jotka aiheuttavat haittaa ympäristölle ja ovat ongelmajätettä.
- Tuoteväärennöksistä aiheutuu haittaa tavaramerkin haltijoille, kun aitojen tuotteiden sijasta ostetaan väärennöksiä. Tämä vähentää investointeja tutkimukseen ja tuotekehitykseen. Yhteiskunta menettää tuloja harmaalle taloudelle, kun tuoteväärennöksistä ei makseta veroja. Kukaan ei valvo työoloja, kun tuotanto tapahtuu salassa.
- Tuoteväärennöksillä pyritään tekemään voittoa, niillä rahoitetaan usein järjestäytyneitä rikollisuutta tai tuoteväärennösten valmistaminen ja myyminen on järjestäytyneen rikollisuuden käsissä.
- Tuoteväärennösrikollisuudesta kärsiikin edellä mainituin perustein koko yhteiskunta!



**5. Piraattiliike on kansainvälinen liike, joka koostuu mm. eri maiden piraattipuolueista. Voit tutustua internetin avulla esimerkiksi**

**Suomen piraattipuolueen puolueohjelmaan: [www.piraattipuolue.fi](http://www.piraattipuolue.fi)**

• Tutustu myös TTVK:n sivuilla olevaan tietoon piratismista, esimerkiksi [www.ttvk.fi/piratismi](http://www.ttvk.fi/piratismi)

**a) Millaisia tavoitteita piraattipuolueella on immateriaalioikeuksien suhteen? (mainitse vähintään kolme tavoitetta)**

**b) Millä piraattipuolue perustelee vaatimuksiaan? (mainitse vähintään kolme esimerkkiä)**

**c) Keskustelutehtävä: Mitä piraattiliikkeen tavoitteiden toteutuminen merkitsisi käytännössä?**

**Pohdi asiaa taiteilijoiden, yritysten ja kuluttajien kannalta.**

### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 5:

**a) [Piraattipuolue.fi/politiikka/puolueohjelma](http://Piraattipuolue.fi/politiikka/puolueohjelma) (25.9.2021) -lähteestä löytyy kohdasta "tekijänoikeudet ja patentit" mm. seuraavia tavoitteita:**

- epäkaupallista tiedostonjakoa ei pidä rajoittaa eikä siitä pidä rangaista vaan siihen pitää kannustaa
- hyvitysmaksut on lakkautettava
- kaupallisen kopioinnin ja käytön tekijänoikeussuojaa on lyhennettävä enintään kymmeneen vuoteen teoksen julkaisusta (tavoite päivitetty myöhemmin 30 vuoteen)
- kaiken teosten epäkaupallisen kopioinnin, levittämisen ja muun käytön on oltava vapaata teoksen julkaisuhetkestä lähtien
- verkkopalveluiden saatava teosten käyttöoikeus yhdellä sopimuksella koko ETA-alueelle tai maailmanlaajuisesti, maarajoituksia ei tarvita
- rikosoikeudelliset rangaistukset ja kohtuuttomat vahingonkorvaukset teosten luvattomasta epäkaupallisesta käytöstä on poistettava
- nykyinen patenttijärjestelmä tulee lakkauttaa

**b) Perusteluja (mm.):** Tiedon ja kulttuurin mahdollisimman laaja leviäminen edistää ihmiskunnan henkistä ja materiaalista hyvinvointia, kulttuurin arvo kasvaa jaettaessa, aineettomien hyödykkeiden tuotto tulee suurelta osin jo pian julkaisun jälkeen, turhan patentin myöntäminen vaikeuttaa muiden kehitystyötä ja heikentää kilpailua, patentit estävät optimaalisten teknisten ratkaisujen tekemistä uusissa tuotteissa, ihmisten terveyttä ja elintasoja parantavat keksinnöt lääkkeiden kehittäelyssä uhkaavat jäädä patenttien vuoksi hyödyntämättä.

**c) Keskustelutehtävä, jossa oppilaat voivat esittää monenlaisia argumentteja eri näkökulmista. Opettaja voi tuoda keskusteluun seuraavia argumentteja IP-oikeuksien näkökulmasta:**

#### TEKIJÄT/ESITTÄVÄT TAITEILIJAT

- Tekijät ja monet esittävät taiteilijat saavat "palkkansa" pienissä puroissa tekijänoikeuskorvauksina erilaisista teosten käyttökerroista. Jos teoksia käytetään paljon, mahdollistaa se tekijöille elannon ja luovan työn tekemisen ammattina.
- Suoja-ajan pituus vaikuttaa suoraan siihen, kuinka pitkään tekijä voi työnsä hedelmistä nauttia.
- Suoja-ajan päätyttyä kaupallisetkin tahot voivat hyödyntää teoksia vapaasti ansiotarkoituksessa – 30 vuoden suoja-aika tarkoittaisi, että vuonna 2024 kaikki ennen vuotta 1994 tehty musiikki ja elokuvat olisivat vapaasti hyödynnettävissä.
- Tekijänoikeus rinnastetaan juridisesti omistusoikeuteen: jokainen luotu teos kasvattaa henkistä omaisuutta ja nykyinen suoja-aika mahdollistaa sen, että tästä pääomasta hyötyy keskimäärin tekijän itsensä lisäksi myös hänen lapsensa – aivan kuten mistä tahansa muustakin pääomasta, kuten metsistä tai muusta omaisuudesta.
- Hyvitysmaksu on tekijälle laissa turvattu korvaus teosten käytöstä yksityiseen kopiointiin. Korvaus suoritetaan valtion varoista. Osa hyvitysvaroista ohjataan tekijöiden yhteisiin tarkoituksiin, mm. Musiikin Edistämissäätiön (MES) tai Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskuksen (AVEK) myöntämiin apurahoihin, jotka ovat tärkeitä luovan alan toimijoille ja kulttuurin monimuotoisuudelle.



### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 5 (JATKOA):

#### TUOTANTO- JA MEDIAYHTIÖT

- Luovan alan yritykset maksavat teosten tuotannon sijoittamalla omia rahojaan, ottamalla etukäteen lainaa tai lisensoimalla ennakkoon valmiin teoksen käyttöoikeuksia.
- Investointi yritetään saada takaisin myymällä lopputuotetta suoraan kuluttajille tai lisensoimalla käyttöoikeuksia eri tahoille: teattereihin, maksukanaville, televisioon, netin sisältöpalveluihin ja verkkoalustoille.
- Hinnan suuruus riippuu siitä, kuinka suuren yleisön palvelu tavoittaa; harva toimija olisi valmis lunastamaan koko maailman katseluoikeuden ja siksi niitä lisensoidaan alueittain.
- Tuotantoyhtiöt ovat kaupallisia toimijoita, joten ne pyrkivät myös tuottamaan voittoa, jota sijoitetaan uusiin sisältötuotantoihin.
- Myös av-teoksia esittävät tahot kilpailevat keskenään sisällöllä ja yksinoikeussopimukset ovatkin alalla yleisiä.
- Jos kaupallisesti tarjolla olevia teoksia jaettaisiin samaan aikaan ilmaiseksi, yhä harvempi loppukäyttäjä olisi valmis maksamaan niistä.
- Ilman maksavia asiakkaita (teatterissa, maksukanavilla, sisältöpalveluissa) ei olisi enää kannattavaa ostaa sisältöjä: tekijät jäisivät ilman heille kuuluvia korvauksia eivätkä tuottajat saisi enää investointejaan takaisin.
- Teoksilla on arvo, joka syntyy niiden tekemiseen ja tuottamiseen käytetystä ajasta, vaivasta ja rahasta, sekä yleisön kiinnostuksesta. Teosten luvaton levittäminen ilmaiseksikin käyttäjille aiheuttaa vahinkoa teosten tekijöille ja tuottajille siitä riippumatta, ansaitseeko levittäjä rahaa toiminnallaan.
- Mainosrahoitteiset levityskanavat hyötyvät sisältöjen arvosta suurina kävijämäärinä. Voiko netissä toimivaa luvaton tiedostonjakopalvelua pitää ”epäkaupallisena”, jos sen ylläpito tienaa suuria summia mainostuloja?

#### KULUTTAJAT

- Kuluttajien ei tarvitsisi enää maksaa juuri mistään nauttimistaan sisällöistä, jos kaikkia teoksia saisi kopioida, jakaa ja levittää vapaasti ”epäkaupallisesti” eli pyytämättä rahaa. Riittäisi kaveriporukalta yksi sisältöpalvelun käyttöoikeus, jonka avulla pääsisi kopioimaan ja jakamaan kaikki palvelun sisällöt, elleivät ne löytyisi jo suoraan

- tiedostonjakopalveluista. Ei tarvitsisi tilata enää Aku Ankkaa tai muitakaan lehtiä, koska eiköhän joku olisi jo laittanut nekin tiedostonjakopalveluun.
- Maksavien asiakkaiden vähentyessä ensin sisältöpalveluiden tarjonta vähenisi ja lopulta myös itse palveluiden määrä, koska toiminta kävisi kannattamattomaksi. Kuluttajilla olisi vähemmän valinnanvaraa.
- Sisältöjen laatu huononisi ja monipuolisuus köyhtyisi, koska tuottajien tulot vähenisivät. Myös tuotantoyhtiöiden määrä vähenisi. Kuluttajien kiinnostus heikkoihin sisältöihin vähenisi.
- Tekijät eivät saisi enää riittävästi tuloja eläkkeeseen, joten lahjakkaidenkin luovan alan toimijoiden olisi hakeuduttava muihin töihin ja luovan työn tekeminen supistuisi harrastukseksi.
- Työpaikkojen määrä luovalla alalla tai siitä riippuvaisilla aloilla vähenisi.

#### PATENTIT:

- Yritysten ei kannattaisi enää panostaa innovointiin ja tuotekehittelyyn, jos niiden tuloksille ei olisi minkäänlaista suojaa eli kannustinta.
- Yritysten ei olisi enää kannattavaa palkata huippututkijoita tai tarjota näille heidän tarvitsemiaan resursseja. Harvalla lahjakkaalla tutkijalla on itsellään riittäviä resursseja tehdä tutkimusta omatoimisesti.
- Patentit lisäävät yrityksen kiinnostavuutta tutkijan eli työnhakijan näkökulmasta – ne kertovat yrityksen innovatiivisuudesta ja ovat osa sen brändiä.
- Erityisesti lääkkeiden osalta tutkimusta tehdään vuosien ajan huolellisesti, koska virhe voi johtaa tuhansien ihmisten kuolemaan tai vammautumiseen. Patentin haltijalla on myös vastuu lääkkeen vaikutuksista. Ilman taloudellista kannustinta ja suojaa tutkimusten taso laskisi.
- Patenttisuoja alkaa jo patentin hakupäivästä, ei vasta siitä, kun patentti myönnetään. Näin tutkijat voivat rauhassa testata ja kehittää lopullisia myytäviä tuotteita turvallisiksi ja käyttökelpoisiksi. Ilman tätä tulosten julkaisua kiirehdittäisiin kunnian ja maineen saamisen vuoksi keskeneräisistä ja puutteellisista tuloksista. Kukaan ei ottaisi vastuuta negatiivisista vaikutuksista.
- Edellä esitetyn vuoksi ihmisten henki ja terveys vaarantuisi. Huom. Patenttivirasto ei kuitenkaan ota kantaa näihin asioihin – on sinänsä mahdollista saada patentti myös esimerkiksi terveydelle vaarallisille aineille. Muut viranomaiset kuten lääkevirastot arvioivat niiden turvallisuuden ja antavat myyntiluvat.





## SOVELTAVAT TEHTÄVÄT MALLIVASTAUKSINEEN

6. Pääset kesätöihin suomalaiseen peliyhtiöön. Esimiehesi pyytää sinua laatimaan muistion siitä, millä eri tavoin tekijänoikeuksia voisi hyödyntää liiketoiminnassa. Alat selvittämään asiaa esimerkiksi tekemällä hakuja internetissä tunnettujen suomalaisten pelien nimi ja tekijänoikeus -yhdistelmällä.

a) Mitkä ovat tekijänoikeuteen kuuluvia taloudellisia oikeuksia (ks. kalvoesitys)?

b) Millaisia esimerkkejä keksit tai löydät tekijänoikeuksien hyödyntämisestä pelialalla?

Mainitse ainakin kolme asiaa. Mistä tekijänoikeuden osa-alueesta on kyse?

### MALLIVASTAUS TEHTÄVÄÄN 6:

**a) Taloudelliset oikeudet ovat kappaleen valmistaminen ja yleisön saataville saattaminen**

(teoskappaleiden levittäminen, teoksen esittäminen yleisölle, teoksen välittäminen internetissä, taideteoksen näyttäminen)

**b) Esimerkiksi haku "Alan Wake tekijänoikeus" tai "Angry Birds tekijänoikeus" tuottaa erilaisia artikkeleja, joista on löydettävissä seuraavia esimerkkejä:**

- fyysisten pelitallenteiden myyntisopimukset eri maantieteellisillä alueilla (kappaleen valmistaminen, teoskappaleiden yleisölle levittäminen)
- oheistuotteet: pelihahmo ja logo vaatteissa, asusteissa, sisustustekstiileissä, astioissa, leluissa jne. (kappaleen valmistaminen, teoskappaleiden yleisölle levittäminen)
- pelialan yhteistyö musiikkialan kanssa: peliin varta vasten suunniteltu äänimaisema ja musiikki, jota on mahdollista lisensoida jatkossa itsenäisenä teoksena (uusien ääniteosten luominen ja yhdistäminen kuvateokseen)
- oikeiden elokuvanäyttelijöiden hyödyntäminen pelihahmoissa, mikä lisää myös pelihahmojen kiinnostavuutta (esittävän taiteilijan lähioikeus)
- pelisuunnittelijat muuttumassa idoleiksi kansainvälisten palkintojen myötä, mikä lisää pelien markkina-arvoa (tekijä, isyysoikeus)
- kansainväliset palkinnot, joita suomalaiselle pelille tullut mm. parhaasta ohjauksesta, tarinankerronnasta ja kuvasuunnittelusta – positiivinen lisänäkyvyys markkinoilla (tekijöitä, isyysoikeus)
- vanhojen suosikkipelien remasterointi ja uudelleen julkaisu, uudet levityssopimukset (kappaleen valmistaminen, teoskappaleiden yleisölle levittäminen ja välittäminen)
- suosikkipelien tarinan jatko-osa (uuden teoksen luominen, hahmojen oikeuksien lisensointi)
- pelihahmoista tehty sarjakuva (uuden teoksen luominen, hahmojen oikeuksien lisensointi)
- pelistä tehtävä animaatioelokuva tai tv-sarja (uuden teoksen luominen, hahmojen ja tarinan lisensointi)





### 7. Olet perustamassa yritystä, joka valmistaa keppihevoseja sekä järjestää kepparityöpajoja ja -kilpailuja.

- a) Mitä IP-oikeuksia sinun tulisi huomioida? Mitä IP-oikeuksilla voi suojata? Apua saat esimerkiksi PRH:n IPR-huoltokirjasta osoitteessa <https://ipr-huoltokirja.24mags.com/>
- b) Olet huolissasi, että joku kopioi tuotettasi ja liikeidea. Miten voit minimoida riskejä?

#### MALLIVASTAUKSET KYSYMYKSEEN 7 (oppilaalta riittää ylätason vastaus, alakohdissa opettajalle runsaasti lisätietoa mahdollista keskustelua varten):

- a) Tavaramerkki:** Ensin kannattaa keksiä hyvä nimi! Pohdi, millä nimellä ja tavaramerkillä keppihevoseja ja tapahtumia halutaan myydä ja markkinoida. Suunnittele sellainen nimi, että saat siihen yksinoikeuden eli se on rekisteröitävissä sinulle tai yrityksellesi tavaramerkiksi (ja toiminimeksi?).
- Jotta rekisteröinti onnistuisi, merkin pitää olla erottamiskykyinen (eli se ei pelkästään kuvaile tavaraa/palvelua tai sen ominaisuuksia)
  - Merkin pitää olla vielä vapaana (eli vastaava ei ole vielä rekisteröity tavaramerkiksi eikä yrityksen nimeksi).
  - Tavaramerkki voi olla mm. sana, kuvio tai niiden yhdistelmä tai iskulause.
  - Tavaramerkin ansiosta asiakkaat kiinnostuvat, tunnistavat ja muistavat juuri sinun keppihevoseja ja -tapahtuman ja rekisteröinnin avulla voit kieltää muita käyttämästä vastaavaa tavaramerkkiä keppihevosten ja esim. lelujen, pelien ja tapahtumien yhteydessä.
  - Yrityksen nimi = toiminimi: Jos perustat yrityksen, mikä olisi yrityksesi nimi? Sama kuin tavaramerkki vai jokin ihan muu?
  - Tavaramerkkiä, mallioikeutta ja patenttia voit hakea myös luonnollisena henkilönä eli vaikka sinulla ei olisi yritystä. Myöhemmin, jos haluat, voit siirtää oikeudet yrityksellesi tai voit myydä ne jollekin kolmannelle. Nämä oikeudet ovat sinun irtainta omaisuuttasi.
  - Internetosoite eli verkkotunnus eli domainnimi on äärimmäisen tärkeä. Samalla kun pohdit ja selvität tavaramerkkiä ja toiminimeä, varmista, että vastaava verkkotunnus on vapaana. Ainakin se .fi -päätteinen.

**Mallioikeus:** Voi suojata keppihevosen uuden ulkomuodon sen osan tai yksityiskohdan. Eli mallioikeus suojaa sitä, miltä tuote tai sen osa näyttää.

- Jotta malli voidaan rekisteröidä, mallin pitää olla uusi ja yksilöllinen
- Mallioikeudella ei voi suojata esimerkiksi tuotteen sisältämiä teknisiä ratkaisuja.
- Mallioikeus ei suojaa ideaa sinänsä (esim. pinkkiraidallista keppihevosta), vaan juuri tietyn näköistä kepparia.
- Mallioikeuden avulla saat yksinoikeuden muotoilemaasi keppihevoseen ja voit kieltää muilta mallin mukaisen tuotteen valmistamisen, myynnin, maahantuonnin.

**Patentti:** Jos keppihevoseessa on jokin uusi tekninen ratkaisu kuten vaikka kiinnitysmekanismi, sen voi suojata patentilla tai hyödyllisyysmallilla.

- Jotta keksinnölle saisi patentin, keksinnön on oltava uusi, keksinnöllinen ja teollisesti käyttökelpoinen.
- Patentin avulla haltija voi estää kilpailijoita kopioimasta keksintöä. Eli haltija voi kieltää muilta keksinnön ammattimaisen hyväksikäytön kuten valmistuksen, myynnin, käytön ja maahantuonnin.

**Tekijänoikeus:** Syntyy automaattisesti, kun teos on luotu. Tekijänoikeus suojaa muun muassa kuvia, tekstejä ja mahdollisesti myös keppihevosta, jos se on niin omaperäinen, että sen voi katsoa ylittävän ns. teoskynnyksen.

- Eli tekijänoikeussuojaa saa sellainen teos, joka ylittää ns. teoskynnyksen. Käytännössä teokseksi katsotaan mikä tahansa luovan työn tulos, joka on riittävän itsenäinen ja omaperäinen.
- Tekijänoikeudella suojataan teoksen ilmaisumuotoa.



### MALLIVASTAUKSET KYSYMYKSEEN 7 (JATKOA):

b) Suojaa aineeton omaisuutesi rekisteröinneillä.

*Ala rakentaa brändiä eli vahvaa ja positiivista mielikuvaa tuotteestasi ja palvelustasi.*

- *Liikeidea tai palvelukonseptia ei sinällään voi suojata. Suojaus hoidetaan käyttämällä eri IP-oikeuksia ja pitämällä asioita salassa.*
- *Ilmoita suojauksesta tai oikeudestasi tuotteen/ palvelun yhteydessä. Käytä esim. ® ja © -merkkejä.*
- *Kun olet vielä tuotteen tai palvelun kehitys- ja suunnitteluvaiheessa harkitse, mitä julkaiset ja kerrot muille. Käytä tarvittaessa salassapitosopimuksia kumppaneiden kanssa!*
- *Valvo oikeuksiasi esim. seuraamalla kilpailijoita ja heidän tekemiään hakemuksia ja käyttämiään merkkejä, tuotteita, jne.*
- *Varaudu esim. tekemään väite liian samankaltaista tavaramerkkihakemusta vastaan.*
- *Puutu mahdollisiin loukkauksiin. Lähesty "kieltokirjeellä", jos joku kopioi merkkisi tai tuotteesi luvatta. Kirjeessä kerrot omasta oikeudestasi ja pyydät loukkauksen lopettamista. Useimmiten loukkaustapaukset kannattaa sopia neuvotteluteitse. Se on oikeusprosessiin verrattuna halvempi ja nopeampi tapa. Ratkaisu voi löytyä myös uusista yhteistyökuvioista (esim. lisenssi). Jos neuvottelut eivät tuota tulosta, voit harkita asian viemistä riita-asiana markkinaoikeuteen.*
- *Lisensointi: Tuotteistasi ja palveluistasi kiinnostunut taho voi tehdä kanssasi lisenssiosopimuksen ja käyttää IP-oikeuksia luvallasi ja korvausta vastaan. (Esim. jos joku toinen haluaisi järjestää toisella paikkakunnalla mainetta saaneita tapahtumia samallatavaramerkillä.) Lisenssiosopimus tulee laatia huolella. Sopimuksessa määritellään tarkasti, mitä oikeuksia luovutetaan ja millä maantieteellisellä alueella. Kuinka laajat oikeudet lisenssinsaaja saa: salliiiko vai sulkeeko se pois kaikki muut lisenssinsaajat, miten lisenssimaksut määräytyvät ja riidat ratkaistaan.*