

Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden tekijänoikeussuojasta

Erik Lenkkeri
Lapin yliopisto
Oikeustieteiden tiedekunta
Immateriaalioikeus
Pro gradu -tutkielma
Kevät 2023

Lapin yliopisto

Tiedekunta: Oikeustieteiden tiedekunta

Työn nimi: Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden tekijänoikeussuojasta

Tekijä: Erik Lenkkeri

Koulutusohjelma/oppiaine: Immateriaalioikeus

Työn laji: Pro gradu -tutkielma/Maisteritutkielma X Lisensiaatintutkimus __

Sivumäärä: XV + 77

Vuosi: 2023

Tiivistelmä:

Digimurroksen myötä yhteiskuntamme on luomassa nahkaansa pikkuhiljaa enemmän ja enemmän digitaalisempaan muotoon. Muodonmuutoksen yhtenä keskeisenä ajurina on toiminut virtuaalitodellisuusteknologia, joka mahdollistaa tietokonesimulaation avulla luodut moniaistilliset virtuaaliympäristöt, joissa käyttäjä voi kokea olevansa läsnä. Virtuaalitodellisuudella voidaan simuloida reaali maailman ympäristöjä ja tilanteita hyvin realistisella tavalla, mikä tekee siitä erityisen ja käyttökelpoisen teknologian, jota voidaan hyödyntää monipuolisesti yhteiskunnan eri osa-alueilla.

Huolimatta siitä, että virtuaalitodellisuus on viime vuosina ollut vahvasti esillä erilaisissa asiayhteyksissä, on juridinen tutkimus aiheesta melko vähäistä. Tämän tutkielman yhtenä ns. "alitajuntaisena" tai "hiljaisena" tarkoituksena onkin ollut toimia keskustelunavauksena tämän uudenlaisen ja mielenkiintoisen teknologian huomioon ottamisessa osana oikeustieteellistä tutkimusta. Tutkielman pääasiallisena tutkimuskysymyksenä on selvittää, mitä virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa voidaan pitää tekijänoikeudella suojattavana sisällönä, sillä omintakeisen sekä erilaisia teostyyppisiä ja elementtejä yhteen liittävän luonteensa vuoksi virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävät tuotteet muodostavat tekijänoikeudelle kiperän alueen. Tutkimuskysymykseen haetaan vastausta pääasiallisesti lainopin keinoin, mutta tutkielma sisältää myös oikeusvertailun piirteitä, sillä aihetta on tarkasteltu niin Euroopan unionin kuin Yhdysvaltojenkin tekijänoikeussäätelyn näkökulmasta.

Tutkielman johtopäätöksenä esitetään, että virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa niiden tekijänoikeussuojan kannalta relevantin ilmaisun muodostavat tuotteiden audiovisuaaliset elementit, jotka yhdistyvät tuotteen taustalla vaikuttavan sovellusohjelman (tietokoneohjelma) kanssa. Tuotteiden muut komponentit, kuten tuntu-, haju- ja mahdollisesti myös makuaistiin perustuvat ainekset sekä tuotteen toiminnalliset elementit eivät taas ainakaan toistaiseksi voi olla tekijänoikeussuojan piiriin kuuluvaa ilmaisua, jolloin ne tulisi erottaa muusta tuotteen tekijänoikeudella suojattavasta ilmaisusta. Tutkielmassa esitetyn tavoin Euroopan unionin ja Yhdysvaltojen tekijänoikeussäätelyssä voidaan kuitenkin havaita tekijänoikeuden modernisoitumisen piirteitä, jolloin myös tekijänoikeudelle epätyypillisiin ilmaisumuotoihin on alettu suhtautua aikaisempaa sallivammalla tavalla. Lisäksi tutkielmassa kehitellään informaatio-oikeudellista lähestymistapaa immateriaalioikeuteen, jossa immateriaalioikeuksien suojan kohteena olevat ilmiöt, kuten teokset, keksinnöt ja tavaramerkit, ymmärretään erilaisiksi informaation käsitteeseen perustuvien ilmiöiden suojamuodoiksi.

Avainsanat: immateriaalioikeus, tietokoneohjelma, tekijänoikeus, teos, virtuaalitodellisuus

X Tutkielma ei sisällä muita kuin tekijän omia henkilötietoja.

Sisällys

Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden tekijänoikeudellisesta asemasta.....	I
Lähteet.....	IV
1 Johdanto.....	1
1.1 Taustaa	1
1.2 Tutkielman kysymyksenasettelusta ja tutkimusmetodista	4
2 Virtuaalitodellisuus teknologisenä ilmiönä oikeudellisessa kontekstissa ...	8
2.1 Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävän tuotteen toiminnallinen kokonaisuus pääpiirteittäin	8
2.2 Virtuaalitodellisuuden paikantaminen oikeudellisessa kontekstissa.....	12
3 Virtuaalitodellisuus kansainvälisessä tekijänoikeuskontekstissa	21
3.1 Kansainvälinen konventiojärjestelmä ja sen asema tekijänoikeuden alalla	21
3.2 Virtuaalitodellisuus teoksena kansainvälisessä katsannossa.....	25
3.2.1 Virtuaalitodellisuus uudenlaisena ilmiönä kansainvälisessä tekijänoikeuskontekstissa	25
3.2.2 Suojan kohteen identifointi kansainvälisen konventiojärjestelmän valossa.....	29
4 Yhdysvallat – katsaus Yhdysvaltojen lainsäädäntöön ja erityisesti videopelien tekijänoikeussuojaa koskeviin tuomioistuintratkaisuihin.....	33
4.1 Normatiiviset lähtökohdat	33
4.2 Oikeuskäytäntö	41
5 Euroopan unioni	50
5.1 Normatiiviset lähtökohdat – virtuaalitodellisuus teoksena EU:n tekijänoikeuslainsäädännön näkökulmasta	50
5.2 Virtuaalitodellisuus Euroopan unionin tuomioistuimen oikeuskäytännön näkökulmasta	56
5.2.1 Teoksen määritelmä EUT:n oikeuskäytännössä	56
5.2.2 Ohjelmistotuotteet teoksena EU:ssa	64
5.2.3 Tekijänoikeudelle epätyypilliset ainekset teoksena tai niiden osana.....	69
6 Yhteenveto ja johtopäätökset	72

Lähteet

Kirjallisuus

Andrews, Christopher – Southworth, Michael – Silva, Jennifer – Silva, Jonathan: *Extended Reality in Medical Practice*. Springer Science+Business Media, LLC, part of Springer Nature 2019.

Aukstakalnis, Steve: *Practical Augmented Reality: A Guide to the Technologies, Applications, and Human Factors for AR and VR*. Addison-Wesley. Pearson Education Inc, 2017.

Bertol, Daniela – Foell, David: *Designing Digital Space: An Architect's Guide to Virtual Reality*. John Wiley & Sons, Inc., 605 Third Avenue, New York, 1997.

Boyd, S. Gregory – Pyne, Brian – Kane, Sean F.: *Video Game Law. Everything You Need to Know About Legal and Business Issues in the Game Industry*. Taylor & Francis Group, LLC, 2019.

Bown, Johnathan – White, Elisa – Boopalan, Akshya: *Looking for the Ultimate Display: A Brief History of Virtual Reality*. Teoksessa Gackenbach, Jayne – Bown, Johnathan (toim.): *Boundaries of Self and Reality Online: Implications of Digitally Constructed Realities*. Elsevier Inc, 2017.

Brookshear, J.Glenn: *Computer Science*. The Sixth Edition. Pearson Education, Inc, Addison Wesley Longman, 2003. Kääntänyt Somero, Jaakko: *Tietotekniikka*. IT Press Copyright. Edita Prima Oy, Helsinki 2003.

Capron, H.L.: *Computers: Tools for an Information Age*. 5th edition. Addison Wesley Longman Publishing Company, Inc, 1998.

Chang, Eunhee – Kim, Hyun Taek – Yoo, Byounghyun: *Virtual Reality Sickness: A Review of Causes Measurements*. International Journal of Human-Computer Interaction, vol. 36, No. 17, 2020.

Chuah, Stephanie Hui-Wen: *Wearable XR-technology: literature review, conceptual framework and future research directions*. International Journal of Technology Marketing, 13(3/4), 2019.

Fairfield, Joshua: *Virtual Property*. Articles by Maurer Faculty. 1787. 85 Boston University Law Review 1047, 2005.

Fornäs, Johan: *Digitaaliset rajaseudut: Identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä*. Teoksessa Järvinen, Aki – Mäyrä, Ilkka (toim.): *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tammer-Paino Oy, Tampere 1999.

George, Alexandra: *Constructing Intellectual Property*. Cambridge University Press 2012.

Haarmann, Pirkko-Liisa: *Tekijänoikeus ja lähioikeudet*. 3., uudistettu painos. Talentum, 2005.

Haarmann, Pirkko-Liisa – Mansala, Marja-Leena: *Immateriaalioikeuden perusteet*. Talentum Media Oy, Helsinki 2007.

Haarmann, Pirkko-Liisa: *Immateriaalioikeus*. 5., uudistettu painos. Talentum Media Oy, Helsinki 2014.

Harenko, Kristiina: *Tekijänoikeus digitaalisessa maailmassa. Raportti WIPO:n symposiumista "The Impact of Digital Technology on Copyright and Neighboring Rights"*. Suomen Tekijänoikeudellinen Yhdistys ry. Helsinki 1993.

Harenko, Kristiina: *Multimedian tekijänoikeudet kansainvälisen kehityksen valossa*. Suomen Tekijänoikeudellinen Yhdistys ry. Helsinki 1996.

Harenko, Kristiina – Niiranen, Valtteri – Tarkela, Pekka: *Tekijänoikeus*. WSOY, Helsinki 2006.

Harenko, Kristiina – Niiranen, Valtteri – Tarkela, Pekka: *Tekijänoikeus*. 2., uudistettu painos. Alma Talent, Helsinki 2016.

Harju, Jorma – Lammi, Outi – Manu, Petri – Ruuskanen, Sari – Suvanto, Timo: *Tietokoneen käyttötaito: Windows 8 & MS Office 2013*. Docendo Oy, Jyväskylä 2013.

Havansi, Erkki: *Esinevakuusoikeudet: panttioikeus, pidätysoikeus, omistuksenpidätys, vakuusluovutus*. 2., uudistettu painos. Lakimiesliiton kustannus, Helsinki 1992.

Helin, Markku: *Immateriaalioikeuksien kohteesta*. Lakimies 7/1978, s. 645–664.

- Howard, Matt: *Virtual Reality Interventions for Personal Development: A Meta-Analysis of Hardware and Software*. Human-Computer Interaction, 2018, Volume 00. Taylor & Francis Group, LLC, 2018.
- Husa, Jaakko – Jyränki, Antero: *Valtiosääntöoikeus: Systemaattinen yleisesitys Suomen valtiosäännöstä. 2.*, uudistettu painos. Helsingin Kamari Oy, 2021.
- Jaakonhuhta, Hannu: *Tietotekniikan sanakirja*. A Bonnier Group Company. Bookwell Oy, Vaajakoski 2011.
- Jerald, Jason: *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*. Association for Computing Machinery, Morgan & Claypool Publishers, 2016.
- Jung, Timothy – Dieck, M. Claudia: *Augmented Reality and Virtual Reality: Empowering Human, Place and Business*. Springer International Publishing AG, 2018.
- Järvinen, Aki: *Digitaaliset pelit ja pelikulttuurit*. Teoksessa Järvinen, Aki – Mäyrä, Ilkka (toim.): *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tammer-Paino Oy, Tampere 1999.
- Järvinen, Aki – Mäyrä, Ilkka: *Kulttuuri muodonmuutosten ajalla*. Teoksessa Järvinen, Aki – Mäyrä, Ilkka (toim.): *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tammer-Paino Oy, Tampere 1999.
- Kaisto, Janne – Tepora, Jarno: *Esineoikeus eurooppalaistuvassa Suomessa*. Helsingin Kamari Oy. Hämeenlinna 2012.
- Kalawsky, S. Roy: *The Science of Virtual Reality and Virtual Environments*. Addison-Wesley Publishers Ltd, 1993.
- Kartio, Leena: *Esineoikeuden perusteet. 2.*, uudistettu painos. Talentum Media Oy. Jyväskylä 2001.
- Karttunen, Hannu: *Fysiikka: Tiedettä kaikille*. Gummerus kirjapaino Oy, Jyväskylä 2004.
- Kivimäki, T.M.: *Tekijänoikeus: Tutkimus kirjailijan, taiteilijan ja tiedemiehen oikeudesta teokseensa*. WSOY, Helsinki 1948.
- Kivistö, Martti: *Tekijänoikeus omaisuutena: Tutkimus suomalaisen tekijänoikeuden yleisistä opeista*. Suomalainen Lakimiesyhdistys, Helsinki 2016.

Kokkarinen, Ilkka – Kuutti, Wille – Nieminen, Juha: *Tietokonegrafiikka*. Talentum Media Oy, Pieksämäki 2001.

Laakso, Seppo: *Oikeudellisesta sääntelystä ja päätöksenteosta erityisesti julkisoikeuden alalla*. Valtion painatuskeskus, Helsinki 1990.

Lahtinen, Satu: *Tekijänoikeuden kansainvälinen suoja*. Teoksessa Niiniluoto Ritva (toim.): *Tekijänoikeus ja visuaaliset tuotteet*. Taideteollisen korkeakoulun koulutuskeskus, 1987.

Lehman, Bruce A.: *Intellectual Property and the National Information Infrastructure. The Report of the Working Group on Intellectual Property Rights*. Information Infrastructure Task Force, Washington, DC, 1995.

Liaw, Sok Ying – Chua, Wei Ling – Tan, Jian Zhi – Levett-Jones, Tracy – Ashokka, Balakrishnan – Ling Te Pang, Terry – Lau, Siew Tiang – Ignacio, Jeanette: *Desktop Virtual Reality Versus Face-to-Face Simulation for Team-Training on Stress Levels and Performance in Clinical Deterioration: A Randomised Controlled Trial*. *Journal of General Internal Medicine* 38, 67–73, 2023.

Liedes, Jukka: *Tekijänoikeuksien kansainvälinen suoja. Suomen tekijänoikeuslain kansainvälinen soveltaminen*. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2017:53, Helsinki 2017.

Milgram, Paul – Kishino, Fumio: *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays*. IEICE Transactions on Information Systems, Vol E77-D, No.12 December 1994.

Mylly, Ulla-Maija: *Tietokoneohjelmien rajapintojen tekijänoikeussuoja*. Lakimies 5/2005.

Niiniluoto, Ilkka: *Informaatio, tieto ja yhteiskunta: Filosofinen käsiteanalyysi*. 5., uudistettu painos. Oy Edita Ab, Helsinki 1996.

Niiranen, Valtteri – Tarkela, Pekka: *Tekijänoikeuden tietosanakirja*. WSOY, 1998.

Oesch, Rainer: *Oikeus valokuvaan – Tutkimus valokuvan suojan kehityksestä ja sisällöstä*. Suomalainen Lakimiesyhdistys, Helsinki 1993.

Oluleke, Bamodu – Xuming Ye: *Virtual Reality and Virtual Reality System Components*. Proceedings of the 2nd International Conference On Systems Engineering and Modeling (ICSEM-13). Atlantis Press, Paris, France, 2013.

Onyesoly, Moses – Eze, Felista: *Understanding Virtual Reality Technology: Advances and Applications*. Teoksessa: Schmidt, Matthias (toim.): *Advances in Computer Science and Engineering*. InTech. DOI: 10.5772/606. 2011.

Paananen, Juha: *Tietotekniikan peruskirja*. Docendo Finland Oy, Jyväskylä 2005.

Pihlajarinne, Taina: *Teoskappaleen valmistus – tekijänoikeuden yleisten oppien koetinkivi?* Lakimies 7–8/2013.

Pitkänen, Anu: *Tavaramerkkioikeuden ja tekijänoikeuden kaksoissuoja*. Suomalainen Lakimiesyhdistys, 2016.

Päivärinne, Jussi: *Siviiliprosessuaalinen asiavaltuus tekijänoikeuden loukkaustapauksissa*. Suomalainen Lakimiesyhdistys, Helsinki 2022.

Ramos, Andy – Lopez, Laura – Rodriguez, Anxo – Meng, Tim – Abrams, Stan: *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. WIPO World Intellectual Property Organization, 2013.

Russo, Jack – Risch, Michael: *Virtual Copyright*. Teoksessa Barfield, Woody – Blitz, Marc (toim.): *The Law of Virtual and Augmented Reality*. Edvard Elgar Publishing, 2018.

Seipel, Peter: *Juristen och datorn: Introduktion till rättsinformatiken*. Femte upplagan. CE Fritzes AB, 1994.

Shu, Yu – Huang, Yen-Zhang – Chang, Shu-Hsuan – Chen, Mu-Yen: *Do Virtual Reality Head-Mounted Displays Make a Difference? A Comparison of Presence and Self-Efficacy Between Head-Mounted Displays and Desktop Computer-Facilitated Virtual Environments*. Springer-Verlag London Ltd., part of Springer Nature, 2018.

Siltala, Raimo: *Oikeustieteen tieteenteoria*. Suomalainen Lakimiesyhdistys, Helsinki 2003.

Slater, Mel – Wilbur, Sylvia: *A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6(6). Massachusetts Institute of Technology, 1997.

Sorvari, Katariina: *Tekijänoikeuden loukkaus*. WSOY, Helsinki 2007.

Suler, John: *The Dimensions of Cyberpsychology Architecture*. Teoksessa Gackenback, Jayne – Bown, Jonathan (toim.): *Boundaries of Self & Reality Online: Implications of Digitally Constructed Realities*. Elsevier/Academic Press, San Diego 2017.

Suoranta, Juha – Ylä-Kotola, Mauri: *Mediakasvatus simulaatiokulttuurissa*. WSOY, Helsinki 2000.

Takki, Pekka – Halonen, Sakari: *IT-sopimukset: käytännön käsikirja*. 3., uudistettu painos. Alma Talent, Helsinki 2017.

Tritton, Guy – Davis, Richard – Edenborough, Michael – Graham, James – Malynicz, Simon – Roughton, Ashley: *Intellectual Property in Europe*. 3rd Edition. Sweet & Maxwell Limited of 100 Avenue Road, 2008.

Vaden, Tere: *Tiedon tuottaminen post-modernissa yhteiskunnassa: Vapaa ja omistettu malli*. Teoksessa Mylly, Tuomas – Lavapuro, Juha – Karo, Marko (toim.): *Tekemisen vapaus: Luovuuden ehdot ja tekijänoikeus*. Gaudeamus, Helsinki 2007.

Vasarainen, Minna – Paavola, Sami – Liubov, Vetoshkina: *A Systematic Literature Review on Extended Reality: Virtual, Augmented and Mixed Reality in Collaborative Working Life Setting*. International Journal of Virtual Reality, 21(2), 2021.

Välimäki, Mikko: *Oikeudet tietokoneohjelmistoihin*. 2., uudistettu painos. Talentum Media Oy. Helsinki 2009.

Williams, Andrew: *History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction*. CRC press, Taylor & Francis Group. Boca Raton, FL, 2017.

Virallislähteet

Kotimaiset

HE 161/1990 vp. Hallituksen esitys Eduskunnalle laeiksi yksinoikeudesta integroidun piirin piirimalliin sekä tekijänoikeuslain, oikeudesta valokuvaan annetun lain ja patentti- ja rekisterihallituksesta annetun lain muuttamisesta.

HE 309/1993 vp. Hallituksen esitys Eduskunnalle perustuslakien perusoikeussäännösten muuttamisesta.

HE 287/1994 vp. Hallituksen esitys Eduskunnalle laiksi tekijänoikeuslain muuttamisesta ja oikeudesta valokuvaan annetun lain kumoamisesta.

Kansainväliset

WIPO Advisory Group of Governmental Experts on the Protection of Computer Programs (Geneva, March 8–12, 1971). Copyright No. 3, March 1971.

WIPO Model Provisions on the Protection of Computer Software, Copyright No. 1, January 1978.

WIPO Group of Experts on the Copyright Aspects of the Protection of Computer Software (Geneva, February 25 to March 1, 1985). Copyright No. 4, April 1985.

WIPO Worldwide Symposium on the Impact of Digital Technology on Copyright and Neighboring Rights. Harvard University, Cambridge, Massachusetts, United States of America. March 31 to April 2, 1993.

Internetlähteet

Euroopan unionin virallinen verkkosivusto. EU:n tekijänoikeuslainsäädäntö. Saatavilla: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/fi/policies/copyright-legislation>. 21.4.2023.

Finnish Virtual Reality Association (FIVR): *Finnish VR/AR industry Survey 2017*. Tekes, 2017. Saatavilla: <https://fivr.fi/survey2017/>. 29.4.2023.

Kielitoimiston sanakirja; “virtuaalinen”. Saatavilla: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/virtuaalinen>. 6.3.2023.

NASA 20.9.2021. Nine Ways We use AR and VR on the International Space Station.
Saatavilla: https://www.nasa.gov/mission_pages/station/research/news/nine-ways-we-use-ar-vr-on-iss. 29.4.2023.

OVR Technology, kotisivut. Saatavilla:
<https://ovrtechnology.com/>. 8.3.2023.

PWC: Seeing is believing: How virtual reality and augmented reality are transforming business and the economy. 2019. Saatavilla:
<https://www.pwc.com/gx/en/technology/publications/assets/how-virtual-reality-and-augmented-reality.pdf>. 30.4.2023.

U.S. Copyright Office. Literary Form TX. Saatavilla:
<https://www.copyright.gov/forms/formtx.pdf>. 5.1.2023.

U.S. Copyright Office. Performing Arts Form PA. Saatavilla:
<https://www.copyright.gov/forms/formpa.pdf>. 5.1.2023.

U.S. Copyright Office. Circular 61, Copyright Registration of Computer Programs. Revised 3/2021. Saatavilla:
<https://www.copyright.gov/circs/circ61.pdf>. 6.1.2023.

Helsingin Sanomat 16.2.2023. Valkola, Johannes: Uskottavampi ulottuvuus. Viitattu 29.4.2023.

Varjo E-Book: A Guide to the Transformative Power of Virtual Reality and Mixed Reality. 2021. Saatavilla: <https://varjo.com/e-book/guide-to-the-transformative-power-of-virtual-reality-and-mixed-reality/>. 30.4.2023.

WIPO:n kotisivut (1). Saatavilla:
<https://www.wipo.int/about-wipo/en/>. 21.1.2023.

WIPO:n kotisivut (2). Saatavilla:
<https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/>. 22.1.2023.

WTO:n kotisivut. Saatavilla:
https://www.wto.org/english/thewto_e/thewto_e.htm. 21.1.2023.

Oikeuskäytäntö

Yhdysvallat

Apple Computer, Inc. v. Microsoft Corp., 19.9.1994, United States Court of Appeals, Ninth Circuit.

Atari Games Corp. v. Oman, 31.10.1989, United States Court of Appeals, District of Columbia Circuit.

Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp., 2.3.1982, United States Court of Appeals, Seventh Circuit.

Davinvi Editrice S.R.L. v. ZiKo Games, LLC, 27.4.2016, United States District Court, S.D. Texas, Houston Division.

Midway Mfg. Co. v. Strohon, 1.6.1983, United States District Court, N.D. Illinois, E.D.

Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc., 30.5.2012, United States District Court, D. New Jersey.

Euroopan unioni

Euroopan unionin tuomioistuimen ratkaisut

Asia C-6/64, Flaminio Costa v. E.N.E.L., ECLI:EU:C:1964:66.

Asia C-5/08, Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening, ECLI:EU:C:2009:465.

Asia C-393/09, Bezpečnostni softwarova asociate - Svaz softwarove ochrany v. Ministerstvo kultury, ECLI:EU:C:2010:816.

Asia C-355/12, Nintendo Co. Ltd ym. v. PC Box Srl ja 9Net Srl, ECLI:EU:C:2014:25.

Asia C-310/17, Levola Hengelo BV v. Smilde Foods BV, ECLI:EU:C:2018:899.

Asia C-683/17, Cofemel – Sociedade de Vestuário SA v. G-Star Raw CV,
ECLI:EU:C:2019:721.

Asia C-833/18, Sl ja Brompton Bicycle Ltd v. Chedech / Get2Get, ECLI:EU:C:2020:461.

Julkisiamiehen ratkaisuehdotukset

Asia C-393/09, Bezpečnostní softwarová asociace - Svaz softwarové ochrany v. Ministerstvo
kultury, ECLI:EU:C:2010:611.

Asia C-310/17, Levola Hengelo BV v. Smilde Foods BV, ECLI:EU:C:2018:618.

Suomi

KKO:1988:52

1 Johdanto

1.1 Taustaa

Ensimmäiset askeleet virtuaalitodellisuuden alalla otettiin elokuvateollisuudessa, kun virtuaalitodellisuuden pioneerina pidetty Morton Heilig loi *Sensoramaksi* kutsutun elokuvasimulaattorin vuonna 1956.¹ *Sensorama* oli hyvin poikkeuksellinen laite, jonka tavoitteena oli tuottaa käyttäjälleen moniaistillinen elokuvakokemus, johon sen aikaiset elokuvat eivät valkokankaalta katseltuna pystyneet. Elokuvan katselukokemuksesta poiketen, pyrki *Sensorama* saamaan käyttäjän osaksi itse elokuvaa. Katselijan rooliin verrattuna *Sensorama* aktivoi jopa käyttäjän hajuaistia osana elokuvakokemusta, mikä teki siitä hyvin erityisen laitteen jopa nykyaikaisiin virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntäviin tuotteisiin verrattuna.² Vaikkei keksinnöstä koskaan tullutkaan kassamagneettia, sen taustalla oleva ideologia elää ja hengittää yhä.

Sensoraman kaltaisesta kiinteästä ”teatterikaapista” on kuljettu pitkä matka kohti nykyaikaista virtuaalitodellisuusteknologian tasoa. Simulaattoreiden kaltaisista massiivisista laitteistokokonaisuuksista on siirrytty kohti ihmisen päälle puettavia teknologioita, jotka alkoivat kehittymään 1960-luvulta eteenpäin.³ Erilaiset virtuaalikypärät, -lasit, -hanskat ja -puvut sekä niiden yhdistelmät ovat yleistyneet teknologisen kehityksen myötä ja niitä on saatu laaja-alaisesti myös kuluttajien saataville. Vuonna 2016 virtuaalitodellisuus saavutti kuitenkin

¹ Virtuaalitodellisuuden ensimmäistä muotoa on hankala paikantaa. Virtuaalitodellisuuden juuret on kirjallisuudessa liitetty yleensä joko konkreettisten teknisten laitteiden keksimiseen tai immersion tunteeseen, jonka voidaan katsoa syntyvän myös ilman teknologian vaikutusta. Ensimmäinen konkreettinen laite, jota on pidetty virtuaalitodellisuuteen liitännäisenä, on stereoskooppi, joka keksittiin 1800-luvulla. Bertol 1997, s. 37; Jerald 2016, s. 15–16. Toisaalta taas virtuaalitodellisuuden alkaminen on liitetty huomattavasti tätä varhaisempaan aikaan – aikaan, jolloin tarinankerronnan (*storytelling*) voidaan katsoa alkaneen. Bown 2017, s. 215. Näkemykset edustavat hyvin alkukantaista käsitystä virtuaalitodellisuudesta ja toimivat pikemminkin virtuaalitodellisuuteen liitettävien osatekijöiden, kuten kolmiulotteisuuden tai immersion tunteen esiasteina, mutta eivät sellaisenaan virtuaalitodellisuuden ilmentyminä.

² Ks. laitteen toiminnallisuuteen liittyen Kalawsky 1993, s. 19; Bertol 1997, s. 37; Jerald 2016, s. 21.

³ Ensimmäiset käyttäjän päälle puettavat laitteet edustivat kypärän mallisia päähän puettavia laitteita, kuten esimerkiksi Philco Corporationin kehittämä *Headsight* (1961) ja Ivan Sutherlandin (1968) keksimä laite, joka kulki myös nimellä ”*Damaskoksen miekka*” (*The Sword of Damocles*). Ks. Kalawsky 1993, s. 20–21; Bown 2017, s. 217–218. Sittemmin 1980-luvulla myös muut kuin käyttäjän päähän puettavat teknologiat yleistyivät. Yksityiset toimijat, kuten VPL Research Inc., saavuttivat merkittäviä harppauksia virtuaalitodellisuusteknologian saralla, kun kypärän mallisten laitteiden ohelle syntyi muita virtuaaliseen tilakokemukseen liitettäviä laitteita, kuten *DataGlove*, jonka ensimmäinen versio syntyi vuonna 1982 keksijä Thomas Zimmermanin toimesta. Ks. Kalawsky 1993, s. 25; Bown 2017, s. 217–218. 1990-luvulla laitteiden kehitys oli siinä pisteessä, että tuotanto alkoi valua myös kuluttajien saataville. Suhteellisen nopeasti kävi kuitenkin selväksi, etteivät laitteet kyenneet toivottuun lopputulokseen. Ks. Williams 2017, s. 171–175.

melkoisen virstanpylvään, kun *Oculus Rift* -virtuaalilasit lanseerattiin markkinoille.⁴ Tämän jälkeen virtuaalitodellisuuden voidaan tosiasiallisesti katsoa saavuttaneen myös kuluttajien suosion, kun laitteiden hintatasosta ja käyttökokemuksista on tullut kuluttajaystävällisempiä.⁵

Nykyisellään virtuaalitodellisuusteknologiaa on implementoitu osaksi monia yhteiskunnallisesti tärkeitä ja merkittäviä toimintoja.⁶ Käyttökohteita keksitään myös jatkuvasti lisää, mikä on mullistanut alaa ja tuonut sen lähemmäksi suurta yleisöä. Syy tähän kehitykseen on yksinkertainen: virtuaalitodellisuudella voidaan saavuttaa merkittävää lisäarvoa tavanomaisiin toimintamenetelmiin verrattuna. Virtuaalitodellisuuden hyödyntämisestä saatava lisäarvo perustuu useimmiten simulaation avulla saavutettaviin kilpailuetuihin, kun virtuaalitodellisuusteknologian avulla simuloidaan ennestään tuttuja toimintoja aikaisempaa paremmalla tavalla.⁷ Virtuaalitodellisuudella voidaan simuloida reaali maailman ympäristöjä ja tilanteita hyvin realistisella tavalla, mikä tekee siitä erityisen ja käyttökelpoisen teknologian, jota voidaan hyödyntää monipuolisesti yhteiskunnan eri osa-alueilla niin koulutuksen, terveydenhuollon, tuotesuunnittelun, markkinoinnin, digitaalisen viihteen kuin esimerkiksi etäyhteistyönkin saralla.⁸ Lisäksi virtuaalitodellisuus toimii osana laajempaa megatrendiä, jossa erilaiset virtuaali maailmat ja -kokemukset ovat lisääntymässä. Ylipäätään yhteiskunnan ”etäistyminen” vaikuttaisi satavan virtuaalitodellisuusteknologian laariin, kun virtuaalitodellisuus mahdollistaa täysin uudenlaisia tapoja etäyhteyksin tapahtuvan

⁴ Teknologia riippuvaisuutensa vuoksi virtuaalitodellisuus nostaa päätänsä aika ajoin yhteiskunnassa. Vuodesta 2016 lähtien voidaan puhua virtuaalitodellisuusteknologian uudesta aallosta, jonka myötä virtuaalitodellisuus on saavuttanut merkittävää huomiota yhteiskunnan eri osa-alueilla. Ks. Finnish Virtual Reality Association (FIVR) 2017, s. 3; Bown 2017, s. 220–221.

⁵ Esimerkiksi Playstation VR2 -lasien on uutisoitu nostavan virtuaalitodellisuuden kokonaan uudelle, ”spektaakkelimaiselle” tasolle ja niiden käyttäjäkokemusta pidetään verrattain hyvänä. Helsingin Sanomat 16.2.2023.

⁶ Virtuaalitodellisuuden potentiaali on havaittavissa sen kehityskaaresta, jossa alun perin viihdeteollisuutta varten kehitetyt keksinnöt ja menetelmät alkoivat kiehtomaan myös julkisia toimijoita. Valtiollisista toimijoista erityisesti National Aeronautics and Space Administration (NASA) oli 1980-luvulle tultaessa kiinnostunut virtuaalitodellisuuden mahdollisuuksista ja potentiaalin hyödyntämisestä avaruustutkimuksessa. NASA hyötyikin yksityisellä sektorilla syntyneestä kehitystyöstä, ja sen erilaisissa projekteissa käytetty teknologia oli suurilta osin peräisin alalla toimineilta yrityksiltä. Ks. Kalawsky 1993, s. 27. Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödynnetään edelleen laajalti avaruustutkimuksessa. NASA 20.9.2021.

⁷ Uudenkin teknologian taustalla vaikuttaa usein jokin jo ennestään tuttu perustoiminto, jota teknologian avulla pyritään vain tehostamaan. Esimerkiksi Järvinen ja Mäyrä (1999) ovat todenneet, ettei teknologian kehitys sinänsä ole synnyttänyt teknologiaan niveltuvia ilmiöitä, vaan pikemminkin ne ovat tulosta jatkuvasta prosessista, jossa ihmisten sosiaalinen ja luova toiminta, yhteiskunnallinen päätöksenteko ja teknologia kietoutuvat yhteen. Digitaaliset teknologiat luovat uusia mahdollisuuksia, joiden avulla pystytään täyttämään ihmisten luontaisia tarpeita aikaisempaa joustavammin. Järvinen – Mäyrä 1999, s. 8–9.

⁸ Esimerkiksi suomalaisen virtuaalitodellisuusteknologian laitevalmistajan *Varjon* virtuaalitodellisuuslaseja ja -teknologiaa on hyödynnetty niin autoteollisuudessa kuin pilottien, astronauttien ja ydinvoimalaitosten henkilöstön koulutuksessa. Varjo e-book 2021. Ks. lisää virtuaalitodellisuuden käyttötarkoituksista ja potentiaalista Bertol 1997, s. 72–88; Aukstakalnis 2017, s. 228, 238, 250, 264, 280, 300, 313, 321.

kanssakäymisen toteuttamiselle. Erilaisissa markkinakatsauksissa virtuaalitodellisuudesta ja sen eri sovelluksista onkin povattu uutta johtotähteä, joka tulisi muodostamaan merkittävän osan digitalisaation aikakautta.⁹ Mutta mistä virtuaalitodellisuudessa on oikein kyse?

Nimensä mukaisesti virtuaalitodellisuus tarkoittaa virtuaalista¹⁰ todellisuutta, jossa virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävä käyttäjä voi teknologia-avusteisesti kokea olevansa läsnä.¹¹ Virtuaalitodellisuuden käsitteellä viitataan tietokonesimulaatioon, jonka tarkoituksena on luoda immersiiivisiä¹² ja moniaistillisiä kolmiulotteisia virtuaaliympäristöjä, joissa käyttäjä voi teknologia-avusteisesti kokea olevansa läsnä. Virtuaalitodellisuuden keskiössä on virtuaalinen ympäristö, joka voidaan kokea reaali maailman eli teknologiasta riippumattoman maailman tavoin. Virtuaalitodellisuudessa käyttäjän aistit suljetaan teknologian välityksellä täysin reaaliympäristöstä, ja kanavoidaan tietokonesimulaatiolla luotuun suljettuun tilaan tai ympäristöön, ikään kuin virtuaali maailmaan, jonne käyttäjä voi uppoutua täysimääräisesti kokemalla läsnäolon tunnetta. Usein virtuaalitodellisuuden käsitteeseen assosioidaankin virtuaali maailman käsite, mikä ilmentää läheisyyttä reaali maailman kanssa. Teknologia-avusteisesti tuotetaan siis tila tai ympäristö, joka on jotain muuta kuin reaali maailma, mutta samalla hyvin lähellä reaali maailmaa.¹³

⁹ Ks. esim. PWC: Seeing is believing report 2019.

¹⁰ Yleiskielessä termiä ”virtuaalinen” käytetään yleensä ilmentämään jotakin tietokonesimuloitua tilannetta tai kohdetta. Esimerkiksi Kielitoimiston sanakirjassa termillä ”virtuaalinen” tarkoitetaan tietokonesimulaation tuottamien aistimusten avulla todentuntuiseksi luotua, tietokonesimulaatioon perustuvaa asiaa, esimerkkinä virtuaaliset lentosimulaattorit. Kielitoimiston sanakirja; virtuaalinen. Vrt. Fornäs (1999), jonka mukaan virtuaalisuus ei rajoitu vain tietokoneistettuun ympäristöön, vaan virtuaalisuus ilmenee kaikissa erilaisissa kulttuurisissa lajityypeissä, kuten esimerkiksi tavanomaisen kirjeenvaihdon kohdalla. Hänen mukaansa ”virtuaalisuutta” tapahtuu, kun ”– kirjaimet tai äänen tai valon komponentit käynnistävät kuvitteellisen, mukana oleville toimijoille yhteisen maailman luomisen.” Fornäs 1999, s. 43–44. Fornäs vaikuttaisi siis samaistavan simulaation ja virtuaalisen toisiinsa, jolloin mielikuvitukseen perustuvat ”maailmat”, jotka voidaan kokea esimerkiksi kirjaa lukemalla, olisivat yhtä virtuaalisia kuin tietokonesimulaation avulla luodut tilat tai ympäristöt. Virtuaalisuudelle ja simulaatiolle voidaan kuitenkin erottaa toisistaan erillinen käsitteellinen merkityssisältö, jossa virtuaalisuus olisi nähtävissä simulaation yhdeksi muodoksi. Ks. simulaation käsitteestä tarkemmin Suoranta – Ylä-Kotola 2000, s. 148–150.

¹¹ Virtuaalitodellisuudelle ei ole annettu yhtä yksiselitteistä määritelmää, mutta useita eri lähteitä tarkastelemalla voidaan todeta, että määritelmät mukailevat pitkälti toisiaan. Ks. virtuaalitodellisuuden määritelmästä mm. Kalawsky 1993, s. 8; Bertol 1997, s. 67; Jerald 2016, s. 9; Howard 2018, s. 3–4; Vasarainen ym. 2022, s. 3.

¹² Immersion käsitteellä viitataan yleensä tunteeseen siitä, että henkilö kokee olevansa läsnä tietokonesimuloidussa ympäristössä. Slater – Wilbur 1997, s. 3. Kyse on siten kokemukseen perustuvasta uppoutumisesta johonkin ”tilaan”, joka on jotain muuta kuin se ympäristö, jonka käyttäjä kokee ilman teknologiaa. Immersion tunne on yleensä sitä vahvempi, mitä paremmin ja kokonaisvaltaisemmin ihmisen aistit kytetään kanavoimaan osaksi virtuaalista ympäristöä. Ks. immersion käsitteestä lisää Kalawsky 1993, s. 3; Järvinen 1999, s. 167; Suler 2017, s. 15; Howard 2018, s. 4.

¹³ Virtuaalisuudelle voidaan erottaa erilaisia muotoja, joita mitataan yleensä immersion ja siihen liitettävän moniaistillisuuden keinoin. Virtuaalisuuden eri muodot liitetään useimmiten kattotermin ”laajennettu todellisuus” (engl. Extended Reality, XR) alle. Virtuaalisuuden eri asteita voidaan havainnollistaa Milgramin ja Kishinin kehittämällä virtuaalisuuden jatkumolla (engl. *virtuality continuum*), jossa virtuaalisuuden eri muodot esitetään lineaarisesti reaaliympäristöstä virtuaalitodellisuuteen. Jatkumon alkupäässä on reaaliympäristö (engl.

Virtuaalitodellisuutta ei siis automaattisesti sellaisenaan ole olemassa, vaan edellä kuvatus tavoin kyse on tietokoneperusteiseen simulaatioon perustuvasta ratkaisusta, jossa käyttäjän aistit kanavoidaan osaksi virtuaalista ympäristöä. Koska virtuaalitodellisuutta ei sellaisenaan löydetä suoraan luonnontilasta, voidaan virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden kohdalla pitää selvänä sitä, että ne edellyttävät luovaa toimintaa ollakseen olemassa. Näin ollen tekijänoikeus, joka kansainvälisesti tunnustetaan yhtenä luovan työn suojamuotona, toimii olennaisena osana virtuaalitodellisuuteen liitettävää oikeudellista suojaa.

Edistyneen teknologian luomana ilmiönä virtuaalitodellisuus tarjoaa kuitenkin tekijänoikeudelle kiperän alueen. Tekijänoikeudellisesta näkökulmasta epäselväksi muodostuu ensinnäkin se, mitä virtuaalitodellisuus merkitsee tekijänoikeuslainsäädännön näkökulmasta. Esimerkiksi perinteisiin teostyyppeihin verrattuna virtuaalitodellisuutta voidaan pitää todellisena ”outolintuna”, joka ei sellaisenaan mutkattomasti sovellu osaksi perinteistä tekijänoikeudelle tyypillistä teoskäsitystä. Omintakeisena tietoteknisenä järjestelmänä virtuaalitodellisuus muodostaa toiminnallisen kokonaisuuden, jonka tekijänoikeudellista asemaa teoksena voidaan pitää moninaisena ja jokseenkin epäselvänä. Virtuaalitodellisuutta riivaa ikään kuin identiteettikriisi, jossa se hakee muotoaan tekijänoikeudellisessa konseptiossa.

1.2 Tutkielman kysymyksenasettelusta ja tutkimusmetodista

Viimeisten vuosikymmenten aikana yhteiskunnan digitalisoituminen on saavuttanut melkoisia harppauksia. Teknologisoituminen on luonut, ja on enenevissä määrin luomassa, uusia mahdollisuuksia yhteiskunnan eri osa-alueilla, mikä toisaalta on aiheuttanut myös painetta sääntely-ympäristölle. Esimerkiksi tekijänoikeus, jonka perinteisiä suojan kohteita ovat erilaiset kirjalliset työt, sävellykset ja taiteen tuotokset, on joutunut vastaamaan täysin uudenlaisiin haasteisiin yhteiskunnan digimurroksen myötä. Viime vuosikymmenten aikana tapahtuneen teknologian kehityksen voidaan katsoa muuttaneen radikaalisti esimerkiksi sitä,

real environment) ja loppupäässä virtuaalinen ympäristö (engl. *virtual environment*). Reaali- ja virtuaaliympäristöjen väliin sijoittuvat lisätty todellisuus (engl. *augmented reality*) sekä lisätty virtuaalisuus (engl. *augmented virtuality*), jotka ilmentävät ääripäiden väliin sijoittuvia erilaisia yhteenliittymiä tai välimuotoja. Ks. Millgram – Kishino 1994, s. 3. Tällä hetkellä ehkä perinteisin, muttei kuitenkaan immersiiivisin virtuaalisuuden ilmenemismuoto perustuu tietokoneen näyttöpäätteen luomaan immersioon, jossa käyttäjä ei itse ole läsnä virtuaalisessa ympäristössä, vaan ohjaa yleensä tietokoneen näyttöpäätteellä näkyvää hahmoa tai toimii muutoin virtuaaliseen ympäristöön nähden ulkopuolisena tekijänä. Tällaista tietoteknisen laitteen monitorin ja hiiren yhdistelmästä syntyvää virtuaalisuuden muotoa kutsutaan alan vieraskielisissä julkaisuissa termillä ”*desktop virtual reality*”. Epäselvää vaikuttaisi kuitenkin olevan se, voidaanko kyseistä virtuaalisuuden muotoa pitää rinnasteisena muille virtuaalisuuden muodoille, sillä immersion tunnetta pidetään verrattain vähäisenä. Ks. Kalawsky 1993, s. 331, 390; Oluleke – Xuming 2013, s. 2; Shu ym. 2019, s. 438; Liaw ym. 2022, s. 68.

miten teoksia voidaan luoda.¹⁴ Digitaalitekniikan kehitys on johtanut tilanteeseen, jossa erilaiset luovaa perua olevat sisällöt yhdistyvät yhdeksi aineistokokonaisuudeksi, jolloin tuotteiden luokittelu tekijänoikeudelle tyypillisiin teoskategorioihin saattaa muodostua hankalaksi.¹⁵ Esimerkiksi ohjelmistotuotteissa, jotka ohjelmointikielisen ilmaisumuotonsa ohella sisältävät myös audiovisuaalista sisältöä, aiheuttavat hankalia rajanvetoja sen suhteen, mitä tuotteissa voidaan tosiasiallisesti pitää tekijänoikeudella suojattavana luovana sisältönä, ja kuinka tällaisten tuotteiden asemaa teoksena tulisi arvioida. Lisäksi nykyisellään (ja eritoten tulevaisuudessa) ohjelmistotuotteet voivat audiovisuaalisen ja ohjelmointikielisen ilmaisumuotonsa ohella sisältää myös muita kuin visuaalisesti tai äänen välityksellä havaittavissa olevia elementtejä, kuten tunto- tai hajuaistiin perustuvia elementtejä, mikä korostuu etenkin virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden kohdalla.

Tekijänoikeussuojan kannalta virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden keskeiset kipukohdat liittyvät virtuaalitodellisuuteen liitettävästä moniaistillisuuden vaatimuksesta, jossa virtuaalinen tilakokemus pyritään luomaan mahdollisimman immersiiiviseksi aktivoimalla käyttäjän eri aisteja virtuaalisessa ympäristössä. Tällöin mielenkiintoiseksi kysymykseksi muodostuu se, mikä virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa katsotaan tekijänoikeussuojan alaan kuuluvaksi teokseksi, ja kuinka virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävän tuotteen tekijänoikeudellista asemaa tulisi arvioida. Voidaanko virtuaalitodellisuutta esimerkiksi pitää teoksena sellaisenaan vai ei, sillä virtuaalitodellisuus muodostuu kuitenkin erilaista muotoa olevista ilmaisusisällöistä ja komponenteista, kuten tietokoneohjelmista, grafiikoista, äänimaailmasta sekä mahdollisesti myös muista käyttäjän aisteja stimuloivista tekijöistä, kuten tunto- tai hajuaistia aktivoivista tekijöistä, jotka yhdessä muodostavat ja mahdollistavat virtuaalitodellisuudelle tyypillisen kokonaisuuden. Kun virtuaalitodellisuuden kehitystyön voidaan joka tapauksessa katsoa edellyttävän tekijältään merkittäviä taloudellisia panostuksia, nousee merkitykselliseksi kysymykseksi se, kuinka tekijä voi saada oikeudellista suojaa tuotteilleen.

¹⁴ Esimerkiksi Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivin (EU) 2019/790 tekijänoikeudesta ja lähioikeuksista digitaalisilla sisämarkkinoilla johdanto-osan 3 kohdassa todetaan seuraavasti: ”Tekniikan nopea kehitys muuttaa koko ajan sitä, miten teoksia ja muuta suojattua aineistoa luodaan, tuotetaan, levitetään ja hyödynnetään”.

¹⁵ WIPO:n vuonna 1993 järjestämässä kansainvälisessä konferenssissa, jossa käsiteltiin digitaalitekniikan vaikutuksia tekijänoikeuksiin ja lähioikeuksiin, todettiin seuraavasti: ”*As we digitize more and more of our intellectual creations, we will have greater access to more forms and combinations of information. This will create new products and services. It will also create new issues relating to patent and copyright laws.*” WIPO Worldwide Symposium on the Impact of Digital Technology on Copyright and Neighboring Rights 1993, s. 90. Ks. myös Harenko (1993, s. 1–14), jonka kirjoittamassa raportissa käsiteltiin konferenssista kertynyttä kirjallista aineistoa.

Edellä mainitut näkökohdat huomioon ottaen tutkielman keskeiset tavoitteet voidaan tiivistää seuraavaan pääkysymykseen: *mitä virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa voidaan pitää tekijänoikeussuojaa nauttivana sisältönä?* Toisin sanoen tutkielmassa siis kysytään, kuinka virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävät tuotteet näyttäytyvät tekijänoikeudellisesta näkökulmasta tarkasteltuna. Tutkielman keskeinen tiedonintressi liittyy tekijänoikeussuojan kohteeseen ja teoskäsityksen soveltumiseen digitaalisessa toimintaympäristössä, jossa digitaaliseen dataan perustuvat aineistokokonaisuudet näyttelevät merkittävää roolia. Koska teoksen käsite on lainsäädännössä jätetty suhteellisen täsmentämättömäksi, aiheuttaa tämä tulkinnallista epäselvyyttä erilaisien aineistokokonaisuuksien tekijänoikeusarvioinnissa. Vaikka oikeuskäytännössä teoksen käsitettä on vuosien saatossa tarkennettu, voidaan teoskäsitystä silti pitää jokseenkin väljänä ja tulkinnanvaraisena, mikä näkyy esimerkiksi Euroopan unionin tuomioistuimen (EUT) viime vuosien ratkaisuksista, joissa pohdittavana on ollut niin käyttöliittymien, videopelien, maun kuin myös polkupyörämallin tekijänoikeussuojaa koskevia kysymyksiä. Näin ollen on hyvin mielenkiintoista pohtia sitä, kuinka virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävät tuotteet näyttäytyvät voimassa olevaa teoskäsitystä vasten, ja kuinka tällaisten tuotteiden tekijänoikeussuojaa olisi arvioitava.

Oikeustieteellisen tutkimuksen tavoitteena on tuottaa uutta tietoa oikeudesta ja yhteiskunnasta.¹⁶ Tutkielma vastaa tähän tavoitteeseen ja tiedon tarpeeseen hyvin, sillä uudenlaisena teknologisenä ilmiönä virtuaalitodellisuus tarjoaa sekä yhteiskunnallisesti että oikeudellisesti mielekkään aiheen. Vaikka virtuaalitodellisuus on viime vuosina herättänyt paljon keskustelua, on etenkin juridinen tutkimus aiheesta melko vähäistä ja kehittymätöntä. Oikeudellista tutkimusta aiheesta voidaan kuitenkin pitää tärkeänä, sillä virtuaalitodellisuusteknologian markkinoiden käydessä kuumana ja innovaatiotoiminnan kukoistaessa, nousevat myös juridiset kysymykset pinnalle. Digitaaliteknologian nopeassa kehitystahdissa tulee myös oikeuden pysyä mukana.

Edellä asetetun tutkimuskysymyksen valossa tutkielma asemoituu metodologisesti lainopin alueelle, mutta tutkielma sisältää myös oikeusvertailevia piirteitä. Oikeusvertailun piirteitä tutkielma saa sen vuoksi, että tutkielmassa aiheeseen on pureuduttu niin Euroopan unionin kuin Yhdysvaltojen tekijänoikeussääntelyn näkökulmasta. Tätä voidaan pitää

¹⁶ Siltala 2003, s. 151.

tarkoituksenmukaisena, sillä virtuaalitodellisuudesta ei sellaisenaan löydy suoraa oikeuskäytäntöä, ja myös oikeudellinen tutkimus on vähäistä. Koska oikeustilaa selventävää oikeuskäytäntöä tai tulkintasuosituksia antavaa tutkimusta ei ole, kattavan tulkintainformaation saavuttamiseksi on tutkielmassa haluttu perehtyä edellä mainittujen alueiden tekijänoikeuslainsäädäntöön ja oikeuskäytäntöön kansainvälistä tekijänoikeussäätelyä unohtamatta. Tutkielman suoranaista tarkoituksena ei siis ole vertailla oikeusjärjestyksiä toisiinsa, vaan tuottaa tulkintainformaatiota oikeussuojan kohteesta eli siitä, mitä virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa voitaisiin pitää tekijänoikeussuojan alaan kuuluvana sisältönä.

Lainoppi voidaan vakiintuneen käsityksen mukaan jakaa sekä käytännölliseen lainoppiin että teoreettiseen lainoppiin.¹⁷ Käytännöllisen lainopin keskeisenä tarkoituksena on tuottaa tulkintakannanottoja voimassa olevan oikeuden sisällöstä, kun taas teoreettisen lainopin tehtävänä on voimassa olevan oikeuden systematisointi.¹⁸ Tässä tutkielmassa molemmille suuntauksille voidaan antaa merkitystä, mutta kokonaisuutena tarkastellen käytännöllinen lainoppi toimii pääosassa. Käytännöllisen lainopin menetelmää hyödyntämällä tutkielmassa on tarkoitus esittää tulkintakannanotto siitä, mitä virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa voidaan pitää tekijänoikeussuojaa nauttivana sisältönä. Teoreettisen lainopin menetelmää hyödynnetään taas sen selvittämisessä, millainen merkitysisältö teoksen käsitteellä voidaan tekijänoikeudessa katsoa olevan. Tällöin kyse on ikään kuin teoksen anatomiseen rakenteeseen pureutumisesta ja sen selvittämisestä, mistä teoksen voidaan tosiasiallisesti katsoa koostuvan. Tutkielman päättää 6 luku, jossa esitetään tutkielman yhteenveto ja johtopäätökset.

¹⁷ Siltala 2003, s. 109.

¹⁸ Siltala 2003, s. 109–110.

2 Virtuaalitodellisuus teknologisenä ilmiönä oikeudellisessa kontekstissa

2.1 Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävän tuotteen toiminnallinen kokonaisuus pääpiirteittäin

Virtuaalitodellisuus on riippuvainen käytettävästä teknologiasta, sillä virtuaalitodellisuuden olennainen tavoite, immersion tunne, korreloi välittömästi käytettävissä olevaan teknologiaan nähden. Teknologia toimii virtuaalitodellisuuden mahdollistajana, ikään kuin ”avaimena” tai ”porttina” virtuaaliseen ympäristöön. Immersion tunnetta voidaan luoda eri tavoin riippuen virtuaalitodellisuuden muodostavasta systeemistä, sen toiminnallisesta kokonaisuudesta. Esimerkiksi käyttäjän päälle puettavat laitteet, kuten virtuaalilasit ja -käsineet, luovat voimakkaamman immersion tunteen kuin tietokoneen näyttöruudun ja optisen hiiren yhdistelmä.

Käyttäjän ja virtuaalitodellisuuden välinen yhteys muodostuu käyttäjän eri aistien stimuloimisesta. Ihmisen eri aistit jakautuvat näkö-, tunto-, kuulo-, haju-, ja makuaistiin. Immersion tunne on lähtökohtaisesti sitä vahvempi, mitä useampaa ihmisen aistia voidaan aktivoida virtuaalisessa ympäristössä. Moniaistillisuuden mahdollistaminen virtuaalisessa ympäristössä edellyttää kuitenkin korkeatasoista ja kehittynyttä teknologiaa, mikä on hidastanut virtuaalitodellisuuden käyttöönottoa ja hyödyntämistä yhteiskunnassa.¹⁹ Tätä nykyä virtuaalitodellisuusteknologialla pystytään kuitenkin suhteellisen hyvin stimuloimaan näkö-, kuulo- ja tuntoaistia, mutta haju- ja makuaisti eivät ainakaan vielä ole saavuttaneet merkittäviä virstanpylväitä virtuaalitodellisuusteknologian alalla.²⁰

Käyttäjän havaittavissa oleva virtuaalinen ympäristö luodaan siis korkeatasoista teknologiaa hyödyntämällä. Kehittyneen tietokonegrafiikan, ääniteknologian, haptisen teknologian ja

¹⁹ Esimerkiksi virtuaalitodellisuuden käyttäjäkokemuksiin perustuvat tutkimukset ovat osoittaneet, että virtuaalitodellisuus voi aiheuttaa käyttäjilleen pahoinvointia. Negatiiviset käyttäjäkokemukset johtuvat muun muassa laitteiston huonosta suorituskyvystä, epäsymmetrisestä vuorovaikutuksesta ja henkilöön liittyvistä persoonallisista ominaisuuksista, mikä voi todennäköisesti aiheuttaa esteitä virtuaalitodellisuuden hyödyntämiselle. Chang ym. 2020, s. 3–14. Ks. myös Chuah, 2019, s. 3.

²⁰ Lähivuosina on mahdollista, että myös hajuaistia stimuloivia tuotteita saadaan markkinoille osaksi virtuaalitodellisuussovelluksia. Esimerkiksi OVR Technology on kehittänyt tuoksuteknologiaa, jonka avulla myös hajuaistia voitaisiin aktivoida virtuaalisessa ympäristössä. Tuote lanseerataan vuoden 2023 aikana. OVR Technology, kotisivut.

kehittymäisillään olevan tuokuteknologian avulla voidaan yhdessä muodostaa virtuaalisia tilakokemuksia, jotka voivat vaihdella virtuaalitodellisuuden käyttötarkoituksen mukaan. Ala on kuitenkin jatkuvassa murroksessa ja käytettävät teknologiat sekä käyttötarkoitukset kehittyvät kaiken aikaa. Tämän vuoksi virtuaalitodellisuuden muodostavalle toiminnalliselle kokonaisuudelle ei voida osoittaa yhtä ja selkeää rakennetta, jota noudatettaisiin kaikissa virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä sovelluksissa.²¹

Toimintaperiaatteeltaan virtuaalitodellisuuden kohdalla pätevät kuitenkin samat peruseriaatteet kuin muissakin tietojärjestelmissä.²² Samalla tavoin kuin muissa tietojärjestelmissä, myös virtuaalitodellisuus edellyttää toiminnallista systeemiä, joka koostuu laitteistosta, ohjelmistosta ja käyttäjistä.²³ Perusideana on, että käyttäjän ohjatessa laitetta esimerkiksi pään liikkeiden avulla, välitetään informaatiota (syöte, engl. *input*²⁴), jonka ohjelmisto käsittelee ja palauttaa sitten takaisin laitteen käyttäjälle (tuloste²⁵, engl. *output*) havaittavaksi. Toimintalogiikka pähkinänkuoressa on siten saman tyyppinen kuin perinteisissä tietokonesysteemeissä, joissa käyttäjä esimerkiksi hiiren ja näppäimistön avulla syöttää ensin informaatiota tietokoneelle, joka prosessoi tätä tietoa koneelle asennetun ohjelman antamien käskyjen mukaisesti, ja välittää sitten tiedon takaisin käyttäjälle havaittavaksi erilaisina toimintoina esimerkiksi tietokoneen näyttöruudun tai muun oheislaitteen välityksellä.²⁶ Virtuaalitodellisuusteknologian kontekstissa käytettävällä laitteistolla ja ohjelmistolla on kuitenkin huomattavia eroja perinteisiin tietokonejärjestelmiin verrattuna.

Virtuaalitodellisuuden kontekstissa laitteisto (*hardware*) koostuu pääosin oheislaitteista sekä keskusyksiköstä.²⁷ Oheislaitteet voidaan karkeasti jakaa syöttö- ja tulostuslaitteisiin. Keskeisin

²¹ Ks. Howard 2018, s. 2; Vasarainen ym. 2021, s. 3.

²² Yleisesti tietojärjestelmäksi kutsutaan tiettyä toimintaa palvelevaa tai toiminnan toteuttavaa kokonaisuutta, joka koostuu tiedoista, tietojenkäsittely- ja tiedonsiirtolaitteista, ohjelmista ja toimintaohjeista sekä näitä käyttävistä ihmisistä. Paananen 2005, s. 338.

²³ Virtuaalitodellisuutta koskevassa kirjallisuudessa virtuaalitodellisuussovellusten järjestelmällisen perusrakenteen katsotaan koostuvan kahdesta peruselementistä; laitteistosta ja ohjelmistosta. Ks. Onyesoly – Eze 2011, s. 54; Oluleke – Xuming 2013, s. 2; Howard 2018, s. 2. Yhtä lailla myös perinteisen tietokonejärjestelmän pääosat ovat luokiteltavissa laitteistoon ja ohjelmistoon. Capron 1998, s. 18; Paananen 2005, s. 12; Harju ym. 2013, s. 6.

²⁴ Tietokoneen keskusmuistiin vastaanotettua ja tallennettua tietoa kutsutaan yleisesti syötöksi tai syötteeksi. Syöttötietoa voidaan antaa tietovälineeltä, kuten näppäimistöltä. Jaakonhuhta 2011, s. 300.

²⁵ Tulosteeksi voidaan kutsua informaatiota, joka välittyy laitteistolta käyttäjälle erilaisten tulostuslaitteiden, kuten näyttöruudun välityksellä. Ks. Capron 1998, s. 21.

²⁶ Ks. Capron 1998, s. 19; Paananen 2005, s. 12.

²⁷ Oluleke – Xuming 2013, s. 2. Laitteistoon kuuluvia komponentteja voidaan jaotella tarkkarajaisemmin, mutta tutkielman tavoitteen kannalta tämä ei ole tarpeellista. Ks. laitteiston eri komponenteista tarkemmin esim. Onyesoly – Eze 2011, s. 54–56.

ero syöttö- ja tulostuslaitteiden välillä liittyy siihen, että syöttölaitteiden avulla käyttäjä voi välittää informaatiota järjestelmälle järjestelmän ymmärtämässä muodossa, kun taas tulostuslaitteiden avulla järjestelmä voi välittää tietoa käyttäjälle käyttäjän ymmärtämässä muodossa.²⁸ Keskusyksikön tarkoituksena on taas toimia rajapintana laitteiston välillä ohjaamalla vuorovaikutusta ja toimintaa eri laitteiden välillä.²⁹ Ilman laitteistoa vuorovaikutus käyttäjän ja järjestelmän välillä ei olisi mahdollista.

Syöttölaitteiden avulla käyttäjä siis välittää informaatiota keskusyksikölle antamalla ohjaukskomentoja esimerkiksi virtuaalihanskan tai -lasien avulla (syöte). Virtuaalihanskassa tai -laseissa olevat sensorit ilmoittavat keskusyksikölle käyttäjän pään tai käden liikkeistä, mikä mahdollistaa esimerkiksi käyttäjän katseen- tai liikkeenseurannan virtuaalisessa ympäristössä. Tulostuslaitteiden avulla taas välitetään tietoa järjestelmältä käyttäjän havaittavaksi (tuloste). Tuloste on järjestelmän antama vaste käyttäjän järjestelmälle syöttölaitteen avulla antamalle syötteelle. Keskusyksikkö tulkitsee käyttäjän sille syöttölaitteen avulla antaman syöteen ja palauttaa tiedon syöteen lopputuloksesta tulostuslaitteiden avulla. Näin ollen käyttäjä voi esimerkiksi virtuaalilasien läpi havaita tai varmistua siitä, että käyttäjän katse todella suuntautuu sinne, minne käyttäjä katseensa suuntaa.

Tällä hetkellä keskeisimpiä virtuaalitodellisuusteknologian laitteita ovat virtuaalilasit tai -kypärät (engl. *Head Mounted Display*), mutta myös muunlaisia virtuaalitodellisuuden kokemiseen käytettäviä laitteita, kuten virtuaalihanskoja tai -pukuja voidaan hyödyntää, ja tullaan todennäköisesti kehityksen myötä myös enenevässä määrin hyödyntämään. Ihmisen päälle puettavien laitteiden avulla ihmisen aistit voidaan sulkea täysin reaaliympäristöstä ja kanavoida suoraan virtuaaliseen ympäristöön. Tällöin käyttäjä ei ole tietoinen mitä laitteiston ulkopuolisessa ympäristössä tapahtuu, sillä aistien ollessa kanavoituneena virtuaaliseen ympäristöön, ei käyttäjä saa ärsykeitä reaali maailmasta. Aistien kanavoituminen virtuaaliseen ympäristöön on edellytyksenä sille, että käyttäjä voi tuntea immersiota eli uppoutumista virtuaaliseen ympäristöön.

Ollakseen olemassa, virtuaalitodellisuus edellyttää siis ensinnäkin laitteistoa, mutta myös virtuaalisen ympäristön, jonka tulisi olla mahdollisimman todenmukainen. Laitteiston muodostaessa virtuaalitodellisuusjärjestelmän aineellisen puolen, muodostaa taas ohjelmisto (engl. *software*) järjestelmän aineettoman puolen. Ohjelmisto on se osa virtuaalitodellisuuden

²⁸ Olueleke – Xuming 2013, s. 3.

²⁹ Onyesoly – Eze 2011, s. 55; Olueleke – Xuming 2013, s. 3.

systemiä, joka saa virtuaalitodellisuuden näyttäytymään ja käyttäytymään tarkoitetulla tavalla. Ohjelmiston avulla luodaan siis virtuaalisen ympäristön olemus – sen havaittavuus ja toiminnallisuus käyttäjälle.

Ohjelmisto koostuu lähtökohtaisesti useista tietokoneohjelmista, jotka saavat virtuaalitodellisuuden toimimaan ja näyttäytymään tarkoitetulla tavalla.³⁰ Yksinkertaisuudessaan tietokoneohjelma voidaan kuvata joukoksi käskyjä, jotka saavat tietoteknisen laitteen suorittamaan haluttuja toimintoja.³¹ Tietokoneohjelmat ovat ikään kuin tietoteknisen laitteen toimintaohjeita eli informaatiota (dataa), jota tietotekninen laite kykenee ymmärtämään, ja jonka avulla se voi toimia tarkoitetulla tavalla.

Ohjelmat voidaan karkeasti jakaa sekä sovellusohjelmiin että systeemiohjelmiin.³² Sovellusohjelmalla tarkoitetaan tietokoneohjelmaa, joka on luotu sen tiettyä käyttötarkoitusta varten. Sovellusohjelmia ovat näin ollen esimerkiksi erilaiset tekstinkäsittelyohjelmat tai pelit, jotka ovat räätälöity nimenomaan käyttäjän tiettyä käyttötarkoitusta varten.³³ Systeemiohjelmilla taas tarkoitetaan tietokonelaitteiston käyttöön ja hallintaan liittyviä, järjestelmän sisäistä toimintaa ohjaavia ohjelmia, jotka mahdollistavat laitteiston ja sovellusohjelmien käytettävyyden.³⁴ Systeemiohjelmisto kulminoituu käyttöjärjestelmään, joka koordinoi sovellusohjelmia, laitteiston hallintaa ja muita järjestelmän sisäisiä toimintoja.³⁵ Esimerkiksi yksi käyttöjärjestelmän keskeisimmistä osista, käyttöliittymä, mahdollistaa vuorovaikutuksen käyttäjän ja ohjelmiston välillä niin, että käyttäjä voi ohjata järjestelmää ja saada palautetta järjestelmän sisäisestä tilasta ja sen suorittamista toiminnoista.³⁶ Virtuaalitodellisuus koostuu siten sen mahdollistavista konkreettisista laitteista, mutta myös ohjelmistosta, joka itsessään on aineettomassa muodossa oleva, käyttäjän laitteiston välityksellä havaittavissa oleva, virtuaalitodellisuusteknologian lopputulos.

Tiivistetysti voisi todeta virtuaalitodellisuuden olevan perusrakenteeltaan samanlainen kuin tavanomaisetkin tietojärjestelmät, mutta vain virtuaalitodellisuuden kokemiseen tarkoitetulla teknologialla höystettynä. Virtuaalitodellisuuden hyödyntämisestä saatavien hyötyjen ansiosta

³⁰ Ks. ohjelmiston käsitteestä Brookshear 2003, s. 2, 124–128. Paananen 2005, s. 12.

³¹ HE 161/1990 vp, s. 11, 50; Paananen 2005, s. 12, 26.

³² Brookshear 2003, s. 125. Ohjelmien luokittelua sovellus- ja systeemiohjelmiin ei voida pitää täysin selvänä, sillä joskus niiden voidaan katsoa olevan myös toisiinsa nähden päällekkäisiä. Capron 1998, s. 42; Brookshear 2003, s. 124, 126.

³³ Capron 1998, s. 42–43; Brookshear 2003, s. 125.

³⁴ Brookshear 2003, s. 125.

³⁵ Paananen 2005, s. 132.

³⁶ Kokkarinen ym. 2001, s. 143; Brookshear 2003, s. 126–127.

virtuaalitodellisuus toimii usein monia erilaisia perustoimintoja täydentävänä ominaisuutena, ja virtuaalitodellisuuden käytölle voidaankin löytää useita käyttötarkoituksia yhteiskunnan eri osa-alueilta. Esimerkiksi peliteollisuudessa virtuaalitodellisuutta hyödyntämällä voidaan luoda uudenlaisia ulottuvuuksia, joilla pelikokemus saadaan luotua immersiivisemmäksi tavanomaisiin järjestelmiin verrattuna. Joka tapauksessa, kun otetaan huomioon virtuaalitodellisuuden omintakeiset tarkoitusperät ja tavoitteet, voitaisiin virtuaalitodellisuuden katsoa kuitenkin saavuttavan sellaisen ulottuvuuden, joka erottaa sen muista tietojärjestelmistä. Näin ollen virtuaalitodellisuutta voitaisiin pitää itsenäisenä teknologian luomana ilmiönä muiden tietojärjestelmien joukossa.

2.2 Virtuaalitodellisuuden paikantaminen oikeudellisessa kontekstissa

Virtuaalitodellisuus perustuu puhtaasti ihmisen hengellisten määreiden, kuten luovuuden ja älykkyyden aikaansaannoksiin. Virtuaalitodellisuutta ei sellaisenaan voida löytää suoraan luonnontilasta, vaan virtuaalitodellisuuden sovelluksissa kyse on luovan työn tuloksesta, josta käyttäjät tekevät aistihavaintoja siihen tarkoitettuun laitteeseen, kuten virtuaalilasien välityksellä. Virtuaalinen ympäristö on siten aineettomassa muodossa oleva kokonaisuus, joka voidaan kokea ainoastaan sen havainnointiin tarkoitettujen laitteiden välityksellä. Kyse on siten erilaisten aistihavaintojen myötä havaittavasta virtuaalisesta tilakokemuksesta eli virtuaalisesta ympäristöstä, jota voimme aistia reaali maailman tavoin.

Reaali maailman ympäristö perustuu pitkälti materiaan eli aineelliseen olomuotoon. Reaali maailman infrastruktuuri, erilaiset tavarat ja muut kohteet ovat olomuodoltaan aineellisia ”käsinkosketeltavissa” olevia kappaleita. Ne ovat aina palautettavissa johonkin materiaan eli aineeseen, joka lopulta koostuu atomeista.³⁷ Virtuaalisella ympäristöllä ei taas ole aineellista olomuotoa, vaan virtuaalinen ympäristö koostuu pohjimmiltaan digitaalisesta datasta, biteistä, jotka ovat olomuodoltaan aineetonta.³⁸ Virtuaalisen ympäristön infrastruktuuri, digitaaliset objektit ja muut digitaaliset sisällöt ovat olomuodoltaan aineettomia dataan perustuvia kohteita, mikä erottaa virtuaalisen ympäristön reaali maailman toimintaympäristöstä. Mutta mitä data sitten on ja miten se eroaa materiasta?

³⁷ Karttunen 2004, s. 9.

³⁸ Kaikki tietokoneympäristössä käsiteltävä ja havaittava tieto koostuu biteistä. Bitti on tietokoneen ymmärtämän tiedon pienin yksikkö, joka tarkoittaa 2-luku- eli binäärijärjestelmän lukua 0 tai 1. Ks. Brookshear 2003, s. 18; Paananen 2005, s. 13, 14; Harju ym. 2013, s. 6.

Nykypäivän relevanssistaan huolimatta, datan määritelmä vaikuttaa avoimelta eikä yksiselitteistä vakiintunutta määritelmää datan käsitteelle ole löydettävissä. Yhteisymmärrystä lienee kuitenkin siitä, että datan osalta kyse näyttäisi olevan informaatiosta. Tietoteknisessä mielessä datalla voitaisiin tarkoittaa merkkijonoja, joita tietotekninen laite käsittelee, ja josta muodostuu jonkinlainen viesti tai aistihavainto sitä tulkitsevalle.³⁹ Esimerkiksi virtuaalitodellisuuden taustalla vaikuttavat tietokoneohjelmat koostuvat binaarisesta koodista; ykkösten ja nollien jonoista, jotka mahdollistavat virtuaalisen ympäristön toiminnallisuuden.⁴⁰ Tässä mielessä kyse on tietynlaisesta informaation muodosta; numerojonoista, jotka toimivat tietoteknisessä ympäristössä komentoina saaden laitteissa tietyn toiminnallisuuden aikaan. Yhtä lailla esimerkiksi kirjaimet tai äänteet, joista voidaan muodostaa lauseita puhe- ja kirjakielessä, mahdollistavat viestinnällisen vuorovaikutuksen ihmisten välillä. Tietoteknisessä mielessä data on siten informaatiota, joka toimii tietoteknisen laitteen ja ihmisen välisen vuorovaikutuksen välineenä.

Virtuaalitodellisuuden keskeiset elementit voidaan karkeasti jakaa käyttäjän eri aistien avulla havaittavaan sisältöön sekä virtuaalitodellisuuden taustalla vaikuttaviin tietoteknisiin ratkaisuihin, jotka mahdollistavat virtuaalitodellisuuden toiminnallisuuden. Tietokoneohjelmat, niihin liitettävät grafiikat, äänitehosteet ja muut virtuaalitodellisuuden havaittavissa olevat elementit ovat kaikki tekijänsä luovan toiminnan piiriin kuuluvaa ilmaisua, josta voidaan tehdä havaintoja siihen tarkoitettuun laitteiston välityksellä. Näin ollen virtuaalitodellisuuden voitaisiin katsoa koostuvan – laitteistoa (*hardware*) lukuun ottamatta – erilaisista informaation muodoista, sillä virtuaalitodellisuuden eri komponenteille ei ole löydettävissä aineellista olomuotoa, vaan pohjimmiltaan ne ovat dataa eli informaatiota, joka on olemukseltaan aineetonta. Kyse on siis informaatioisisällöstä, jota käyttäjät voivat tulkita siihen tarkoitettuun laitteiston välityksellä.

Resurssina informaatio poikkeaa merkittävästi aineellisista resursseista, sillä se ei ole luonnostaan niukkaa. Pohdittaessa numeroiden, kirjainten tai bittien olemusta, ne eivät ole suoranaisesti riippuvaisia mistään aineellisesta resurssista, mikä mahdollistaa informaation

³⁹ Seipel 1994, s. 22; Niiniluoto 1996, s. 28.

⁴⁰ Ohjelmoinnissa voidaan erottaa tietokoneohjelman kaksi eri ilmenemismuotoa: lähdekoodi, joka sisältää ihmiselle ymmärrettävässä muodossa olevat tekstit ja ohjeet ohjelman toiminnan ymmärtämiseksi sekä binäärinen eli konekielinen koodi, jonka taas tietokone ymmärtää. Lähdekoodi käännetään konekieliseksi ykkösten ja nollien jonoksi, jolloin tietokoneohjelmasta tulee suorituskelppoinen. Takki – Halonen 2017, s. 31–32. Ks. myös Brookshear 2003, s. 255–263; Paananen 2005, s. 162–166.

täydellisen, ilmaisen, rajattoman ja reaaliaikaisen kopioinnin.⁴¹ Näin ollen esimerkiksi digitaalisessa muodossa olevaa kirjaa voidaan teoriassa pelkällä napin painalluksella kopioida lukemattomia kertoja, sillä se ei suoranaisesti ole riippuvainen mistään aineellisesta resurssista.⁴²

Niukkuuselementin puuttuvuuden lisäksi, informaation hallinnasta voidaan puhua vain kuvainnollisessa merkityksessä, jolloin informaatiota voidaan hallita useamman henkilön toimesta samanaikaisesti. Informaation olemus siis mahdollistaa sen, että useat henkilöt voivat käyttää samaa informaatiota samalla tavoin hyväkseen samanaikaisesti, mikä taas ei ole mahdollista materiaalin kohdalla.⁴³ Esimerkiksi samaa materiaalista kirjan kappaletta ei voida lukea samalla tavoin samanaikaisesti, mutta kirjan informatiivinen sisältö, sen kirjallinen ilmaisu, voi olla kahden erillisen kirjan materiaalsen kappaleen osalta täysin identtinen. Kaksi materiaalista kirjan kappaletta muodostavat siten aina kaksi erillistä materiaalista kokonaisuutta, vaikka informatiiviselta sisällöltään ne olisivat identtisiä, yhtä ja samaa informaatioisältöä.

Oikeudellisessa kontekstissa reaali maailman aineelliset kohteet ovat palautettavissa esineen määritelmään, jolla vakiintuneesti tarkoitetaan aineellista rajoitettua kappaletta, joka voi olla ihmisen oikeudellisen vallan alainen.⁴⁴ Keskeisinä esineen elementteinä voidaan siten pitää sen aineellista olomuotoa ja yksilöitävyyttä. Esineitä ovat esimerkiksi autot, kirjat tai vaikkapa virtuaalilasit. Ne ovat fyysisiä käsinkosketeltavissa olevia aineellisia kappaleita, jotka voivat olla ihmisen määräämisvallan alaisia. Näin ollen digitaalisessa muodossa olevat, esimerkiksi virtuaalilasien läpi havaittavat virtuaalitodellisuuden sisällöt, jotka voivat ilmetä virtuaalisessa ympäristössä auton, kirjan tai muun kohteen ominaisuudessa, jäävät siten lähtökohtaisesti esineen käsitteen ulkopuolelle.⁴⁵ Ne eivät ole aineellisia materiaan perustuvia kohteita, vaan informaatiota (dataa), joka on olomuodoltaan aineetonta.

⁴¹ Vaden 2007, s. 47. Niukkuutta voidaan kuitenkin esimerkiksi tietoverkkoympäristössä luoda rajoittamalla informaatioon pääsyä tietoteknisin toimenpitein, mutta joka tapauksessa kyse on keinotekoisesta rajoittamisesta. Ks. Vaden 2007, s. 47.

⁴² Esimerkiksi tietoverkkoympäristössä tilapäistä informaation kopioitumista tapahtuu käytännössä aina, kun informaatiota käsitellään tietoverkossa. Ks. Pihlajarinne 2017, s. 1220.

⁴³ Informaatiota ei kuitenkaan aina ole tasavertaisesti saatavissa. Esimerkiksi salassapitoon liittyvät seikat voivat vaikuttaa informaation saatavuuteen, mutta se ei kuitenkaan estä sitä, etteikö informaatio voisi olla useamman henkilön käytettävissä samalla tavoin samanaikaisesti.

⁴⁴ Kartio 2001, s. 63; Kaisto – Tepora 2012, s. 175.

⁴⁵ Vrt. Havansi (1992), jonka mukaan esine ymmärretään laajasti varallisuusobjektin käsitteen kautta, jolloin esineen määritelmään voidaan reaali esineiden lisäksi katsoa kuuluvan myös immateriaaliset objektit, saatavat ja yhteisöosuudet. Käsitteen mukaan esine ei siten olisi riippuvainen sen aineellisesta olomuodosta. Havansi

Virtuaalitodellisuus koostuu siis pohjimmiltaan keinotekoisesta, informaatioon perustuvasta sisällöstä, jonka käyttäjä voi nähdä, kuulla tai tuntea siihen tarkoitettun laitteiston välityksellä. Huolimatta siitä, että esimerkiksi virtuaalilasien läpi havaittava virtuaalinen ympäristö ja siellä olevat digitaaliset sisällöt ovat esineen käsitteen ulkopuolella, myös aineettomiin kohteisiin voi kohdistua huomattavaa taloudellista arvoa ja ne voivat nauttia oikeudellista suojaa. Oikeusjärjestelmä mahdollistaa sen, että myös aineettomassa muodossa olevat kohteet voivat kuulua varallisuuden piiriin siinä missä aineelliset esineetkin ja saada oikeudellista suojaa omaisuutena.⁴⁶ Aineettoman olomuotonsa vuoksi virtuaaliseen ympäristöön liitettävät elementit tarvitsevat kuitenkin erityistä oikeudellista suojaa, sillä niukkuuselementin ja konkreettisen hallinnan puuttumisen vuoksi tekijän on mahdotonta suojautua aineettomien omaisuuserien kopioinnilta ja väärinkäytöltä muiden kuin tekijänsä lukuun.

Oikeudellisessa kontekstissa omaisuuden katsotaan koostuvan varallisuusosoikeuksista, joita ovat esimerkiksi omistusoikeus, saamisoikeus ja tekijänoikeus.⁴⁷ Vakiintuneen käsityksen mukaan varallisuusosoikeudet voidaan luokitella esine-, velvoite- ja immateriaalioikeuteen.⁴⁸ Oikeusjärjestelmän antaman suojan kohteesta riippuu se, millaiseksi omaisuusasema kulloinkin muodostuu. Olennaista on siten tunnistaa varallisuusosoikeudellinen soveltamisala eli se ilmiö, johon varallisuusosoikeudellisia etuja koskevia oikeussäännöksiä kulloinkin sovelletaan. Esimerkiksi esineoikeudessa, jossa laajimpana varallisuusosoikeutena tunnetaan omistusoikeus, tarkoitetaan sillä täydellistä yksinoikeutta esineeseen.⁴⁹ Kun esineen käsiteellä tarkoitetaan esineoikeudessa aineellisia kappaleita, esineoikeuden soveltamisalan keskiössä on esine. Kun henkilöllä on omistusoikeus esineeseen, luo omistusoikeus oikeudenhaltijalleen tietynlaisen oikeusjärjestelmän määrittämän omaisuusaseman suhteessa muihin toimijoihin; esine kuuluu omistusoikeuden perusteella omistajansa varallisuuteen. Omistusoikeus viittaa siis henkilön omaisuusasemaan suhteessa sivullisiin, ja esine taas aineellisiin kappaleisiin, joihin esineoikeudellinen suoja, kuten omistusoikeus, voi soveltua. Omistusoikeuden haltijalla on

1992, s. 77. Aineellista olomuotoa lukuun ottamatta, aineettomassa muodossa olevat virtuaaliset kohteet, esimerkiksi erilaiset videopeleihin liitettävät digitaaliset sisällöt, kuten pelihahmojen tavarat tai varusteet, voivat ominaisuuksiltaan muistuttaa paljolti reaalisineitä. Esimerkiksi Fairfield (2005) on erottanut virtuaaliselle omaisuudelle kolme tunnusmerkkiä (*rivalrousness, persistence, interconnectivity*), jotka pätevät myös aineellisen omaisuuden kohdalla. Ks. Fairfield 2005, s. 1053–1055.

⁴⁶ Aineettomassa muodossa olevien kohteiden arvonmuodostus syntyy yleensä immateriaalioikeuksista, joiden avulla voidaan luoda keinotekoista niukkuutta rajoittamalla niiden saatavuutta yhteiskunnassa. Ks. lisää informaation tuotteistamiseen liittyvästä keskustelusta Kivistö 2016, s. 386–388.

⁴⁷ HE 309/1993 vp, s. 62; Kartio 2001, s. 114; Ks. lisää omaisuuden käsitteestä käytävästä keskustelusta Kivistö 2016, s. 5–10.

⁴⁸ Kartio 2001, s. 3; Kaisto – Tepora 2012, s. 26.

⁴⁹ HE 309/1993 vp, s. 62; Kartio 2001, s. 183; Kaisto – Tepora 2012, s. 247.

muihin toimijoihin nähden oikeus käyttää esineen määritelmän alaista kohdetta haluamallaan tavalla kaikissa niissä suhteissa, joissa rajoituksia ei ole asetettu.

Virtuaalitodellisuuden sisällöt voivat esineiden tapaan olla myös omaisuutta, mutta eivät omistusoikeuden perusteella, sillä esineoikeudelliset opit eivät lähtökohtaisesti sovellu digitaalisessa toimintaympäristössä. Virtuaalitodellisuus koostuu erilaisista elementeistä kuten tietokoneohjelmista, graafisista ilmentymistä ja äänellisistä elementeistä, jotka ovat datan muodossa olevaa informaatiota. Koska dataan perustuvia kohteita ei voida lähtökohtaisesti pitää aineellisina kappaleina samaan tapaan kuin esineitä esineoikeudellisessa doktriinissa, ne eivät kuulu esineoikeudellisen soveltamisen piiriin, jolloin esineoikeudellisia oppeja ei voida lähtökohtaisesti soveltaa.

Virtuaalitodellisuuteen liitettävien ominaisuuksien vuoksi virtuaalitodellisuuden oikeudellisen suojan voidaan katsoa muodostuvan pääasiallisesti immateriaalioikeuksista, jotka toimivat virtuaalitodellisuuden keskeisten elementtien, kuten tietokoneohjelmien ja graafisten ilmentymien suojamuotona. Pääsääntöisesti immateriaalioikeudet jakaantuvat kahteen eri lohkoon: tekijänoikeuteen ja teollisoikeuksiin,⁵⁰ joista etenkin tekijänoikeudella on huomattava merkitys virtuaalitodellisuussovellusten kohdalla. Tekijänoikeuden lisäksi myös teollisoikeuksilla, kuten tavaramerkki-, malli- tai patenttioikeudella, voidaan nähdä olevan tärkeä merkitys osana virtuaalitodellisuusteknologian tuotekehitystä ja tuotteistamista.⁵¹ Lisäksi oikeudet voivat myös olla osittain päällekkäisiä, mikä voi aiheuttaa immateriaalioikeuksien päällekkäisyysongelman.⁵²

Aikaisemman katsantokannan mukaan immateriaalioikeuden kohteena pidettiin aineettomassa muodossa olevia kohteita.⁵³ Tätä käsitystä ei kuitenkaan nykyisellään pidetä enää vallitsevana,

⁵⁰ Harenko – Niiranen – Tarkela 2006, s. 1; Haarmann 2014, s. 3.

⁵¹ Etenkin virtuaalitodellisuuden kokemiseen käytettävän laitteiston kohdalla patenttioikeus voi tulla kyseeseen erilaisten keksintöjen muodossa. Lisäksi myös esimerkiksi tietokoneohjelmat voivat olla patenttioikeudella suojattavia keksintöjä, kun niihin sisältyy tekninen vaikutus. Ks. tarkemmin tietokoneohjelmasta keksintönä Välimäki 2009, s. 90–93. Käyttöliittymien oikeudellinen suoja voi taas muodostua tekijänoikeuden ohella myös mallioikeuden perusteella. Ks. Välimäki 2009, s. 25, 125. Tavaramerkkioikeus taas puolestaan usein toimii tekijänoikeutta tai patenttioikeutta täydentävänä suojamuotona tietokoneohjelmistoissa. Välimäki 2009, s. 120; ks. tarkemmin tavaramerkkioikeuden tarkoituksesta Pitkänen 2016, s. 100–105.

⁵² Immateriaalioikeuksien päällekkäisyysongelmasta erityisesti ohjelmistokehityksessä. Ks. Välimäki 2009, s. 135–137. Ks. myös tavaramerkkioikeuden ja tekijänoikeuden kaksoissuojan syistä ja tilanteista. Pitkänen 2016, s. 51–58, 60–65.

⁵³ 1900-luvun taitteessa *Josef Kohler* kehitti opin immateriaalisesta oikeuden kohteesta, mitä pidettiin vallitsevana käsityksenä saksalaisessa ja pohjoismaisessa tekijänoikeusteoriassa. *Kohlerin* teorian mukaan tekijänoikeus on oikeus ihmisen ulkopuolella olevaan oikeushyvään, joka ei ole aineellinen eikä käsinkosketeltava. Tekijänoikeuden kohde on siten ihmisen persoonallisuudesta erillinen itsenäinen olio, joka erotetaan esineistä, ja jolla tuli olla sen erityistä luonnetta vastaava oikeudellinen asema. Kivistö 2016, s. 61.

sillä oikeudet on syytä nähdä henkilöiden välisenä relaationa.⁵⁴ Immateriaalioikeuksiin liitettävän oikeudellisen suojan kohteena voidaan kuitenkin pitää aineettomassa muodossa esiintyviä oikeudellisia ilmiöitä.⁵⁵ Teokset, patentit, tavaramerkit tai mallit ovat luonteeltaan aineettomia eli immateriaalisia, vaikka usein niihin materiaallinen sidonnaisuus liittyykin.

Immateriaalioikeuksien ontologiaan eli perimmäiseen olemukseen liittyviä näkökohtia on tutkittu verrattain vähän tai ainakaan tutkimusta ei voida pitää kovin täsmällisenä.⁵⁶ Esimerkiksi tekijänoikeutta, jonka historian juuret voidaan ulottaa viime vuosituhannen puoliväliin, on teoriapohjaltaan pidetty melko kehitysmättömänä ja lakiposiitivisena yksinoikeutena.⁵⁷ Vaikka käsitteet kuten teos tai keksintö ovat jääneet pitkälti oikeustieteen määritettäviksi, ei niiden ontologiselle perustalle ole kuitenkaan voitu antaa kattavaa vastausta. Mitä siis esimerkiksi teokset, keksinnöt tai tavaramerkit pohjimmiltaan ovat ja mistä niiden voitaisiin katsoa koostuvan?

Yksi tapa hahmottaa immateriaalioikeuksia voisi tapahtua informaation käsitteen kautta.⁵⁸ Teokset, keksinnöt, tavaramerkit ynnä muut immateriaalioikeuksiin liitettävät oikeudelliset ilmiöt edustavat usein jotakin muotoa, tietynlaista ominaisuutta, teknistä innovaatiota, erottautuvuutta tai muunlaista *merkityssisältöä*, joka voidaan liittää johonkin aineelliseen perustaan, joka toimii tällaisen merkityssisällön substraattina eli sen ominaisuuksien *kantajana*.⁵⁹ Immateriaalioikeuksien keskiössä oleva merkityssisältö voidaan taas hahmottaa erilaisten *symbolien* välityksellä. Symbolit voivat olla esimerkiksi värejä, kirjaimia, numeroita tai muotoja, joista voidaan muodostaa erilaisia merkityssisältöjä. Nämä merkityssisällöt voisivat olla teoksia, keksintöjä tai esimerkiksi tavaramerkkejä, mikäli ne saavuttavat oikeusjärjestelmän niille antamat tunnusmerkit. Näin ollen immateriaalioikeudellisten ilmiöiden voitaisiin katsoa edustavan tietynlaisia informaation muotoja eli merkityssisältöjä,

⁵⁴ Oesch 1993, s. 142; Haarmann 2014, s. 2. Yhteiskunnallisena järjestyksenä oikeusjärjestyksen katsotaan sääntelevän yhteiskunnan jäsenten välisiä suhteita luomalla heille oikeuksia ja velvollisuuksia. Näin ollen lakien avulla ei ole edes periaatteessa mahdollista säännellä ihmisten ja luonnon välisiä suhteita. Oikeusnormin adressaattina voi olla vain ihminen, ei esimerkiksi esine. Oikeuksien sisältönä on siten oikeus vaatia määrättyä henkilöpiiriltä tietynlaista käyttäytymistä. Helin 1978, s. 647, 650.

⁵⁵ Ks. Oesch 1993, s. 141 viitteineen.

⁵⁶ George 2012, s. 31.

⁵⁷ Ks. Kivistö 2016, s. 484. Ks. myös tekijänoikeutta leimaavasta kasuistisuudesta Pihlajarinne 2013, s. 1225–1226.

⁵⁸ Ks. tekijänoikeuden informaatio-oikeudellisesta lähestymistavasta Kivistö 2016, s. 414–416.

⁵⁹ Esimerkiksi tekijänoikeudessa teos erotetaan siitä kappaleesta tai alustasta, josta teos useimmiten voidaan havaita. Kuten Kivimäki (1948) kuvailee: ”Teos on syntynyt, kun se on fyysisesti eronnut tekijänsä persoonasta ja ”astunut ulkomaailmaan”, s.o. saanut sellaisen muodon, että sivullinenkin voi siihen tutustua —” Kivimäki 1948, s. 76.

jotka voidaan muodostaa erilaisia symboleja käyttämällä. Pohjimmiltaan immateriaalioikeudellisissa ilmiöissä kyse olisi siis informaatiosta sen eri muodoissa ja merkityksissä.

Merkityssisällöt, joita immateriaalioikeudelliset ilmiöt edustavat erilaisten symbolien välityksellä, tulevat ilmaistuksi eli muiden havaittaviksi jonkin aineellisen perustan, ”kantajan”, välityksellä. Immateriaalioikeuksien suojan kohteena oleva ilmiö eli merkityssisältö erotetaan kuitenkin siitä aineellisesta perustasta eli kantajasta, johon se on liitetty. Myös oikeustasolla aineellista kantajaa ja merkityssisältöä voidaan pitää eri tasoisina oikeudellisina ilmiöinä, sillä varallisuus oikeudellisessa kontekstissa ne lokeroituvat eri tavoin. Esimerkiksi tavaramerkillä, patentilla tai tekijänoikeudella varustettua tuotetta voidaan arvioida eri tavoin riippuen siitä, mihin oikeudellinen tarkastelu kohdistetaan. Mikäli tarkastelu kohdistetaan esimerkiksi tuotteen materiaaliseen perustaan, johon kyseinen tietty merkityssisältö on kiteytetty, kyse on useimmiten esineoikeuden alaisesta ilmiöstä eli esineestä. Mikäli taas tarkastelu kohdistetaan siihen merkityssisältöön, jota kyseinen esine ilmentää, kyse on immateriaalioikeuden alaan kuuluvasta ilmiöstä. Näin ollen, kun esineoikeuden alaisena oikeudellisena ilmiönä pidetään materiasta eli pohjimmiltaan atomeista koostuvia esineitä, voitaisiin immateriaalioikeuden alaisten ilmiöiden katsoa koostuvan informaatiosta. Tällöin immateriaalioikeudet voitaisiin soveltamisalaltaan hahmottaa erilaisista informaatioisällöistä muodostuvien oikeudellisten ilmiöiden alaan liitettäviksi yksinoikeuksiksi tai suojamuodoiksi.

Esimerkiksi tekijänoikeus, joka on kansainvälisesti tunnustettu yhtenä aineettomien kohteiden suojamuotona, suojaa kirjallisia ja taiteellisia luovan ilmaisun muotoja. Tekijänoikeussuojan keskiössä on teos, jolla vakiintuneesti tarkoitetaan itsenäistä ja omaperäistä taiteellista tai kirjallista luomistyön tulosta.⁶⁰ Teoksen voitaisiin katsoa ilmentävän sen sisältämää kirjallista tai taiteellista informaation perustuvaa merkityssisältöä, joka ilmaistaan erilaisten symbolien, kuten kirjaimien, värien, muotojen tai numeroiden välityksellä. Teoksen sisältämän merkityssisällön substraattina toimivaa aineellista materiasta muodostuvaa kohdetta voidaan taas kutsua kantajaksi, joka mahdollistaa merkityssisällön havaittavuuden. Teos on siis pohjimmiltaan erilaisista symboleista muodostuvaa informaatiota, luovaa ilmaisumuotoa (merkityssisältöä), joka havaitaan jonkin sen ominaisuuksia kantavan substraatin eli kantajan

⁶⁰ Harenko – Niiranen – Tarkela 2006, s. 13; Haarmann – Mansala 2007, s. 82; Sorvari 2007, s. 40–41; Pitkänen 2016, s. 96.

välityksellä. Immateriaalioikeuden alaisissa ilmiöissä kyse vaikuttaisi siis olevan erilaisten symbolien avulla ilmaistavasta merkitysisällöstä, jolle oikeusjärjestelmä antaa suojaa, ja joka on kiteytettyä johonkin aineelliseen kantajaan, joka taas mahdollistaa sen havaittavuuden yhteisössä.⁶¹

Tekijänoikeuden merkitys virtuaalitodellisuuden kontekstissa johtuu virtuaalitodellisuuden sisältämästä luovuuteen ja muihin hengellisiin määreisiin perustuvista ilmaisumuodoista. Virtuaalitodellisuuden keskeiset elementit ovat lähtökohtaisesti luokiteltavissa joko kirjallisten tai taiteellisten teosten alaan, sillä tietokoneohjelmat, grafiikka ja äänimaailma ovat kaikki katsottavissa tekijänsä luovaksi kirjalliseksi tai taiteelliseksi ilmaisuksi, jota voidaan havaita siihen tarkoitettun laitteiston välityksellä. Samaan tapaan kuin maalaukset, sävellykset, kirjat ynnä muut tyypilliset teoslajityypit ilmentävät tekijänsä ilmaisua, toimii virtuaalitodellisuus omanlaisena tekijänsä ilmaisumuotona. Kun virtuaalitodellisuudella simuloidaan jotakin, on se samalla tekijänsä subjektiivinen näkemyksenä jostakin asiasta. Virtuaalitodellisuudella voidaan simuloida esimerkiksi jotakin tiettyä reaali maailman toimintoa tai ympäristöä, mutta yhtä lailla se voi olla täysin kuvitteellinenkin ympäristö. Joka tapauksessa kyse on tekijänsä subjektiivisesta ilmaisusta, jonka toteutus riippuu täysin luojansa näkemyksistä ja motiiveista.

Virtuaalitodellisuuden tekijänoikeudellinen asema eroaa kuitenkin monista tyypillisistä teoslajeista. Koska virtuaalitodellisuuden voidaan katsoa muodostuvan sekä kirjallista että taiteellista perua olevista ilmaisumuodoista, virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa kyse on siten lähtökohtaisesti erilaisten teoslajien muodostamasta yhteenliittymästä, toiminnallisesta kokonaisuudesta, jonka tekijänoikeudellista asemaa teoksena voidaan pitää moninaisena ja jokseenkin epäselvänä. Virtuaalitodellisuutta ei lähtökohtaisesti sellaisenaan voida pitää omana itsenäisenä teoksena, jolloin sen tekijänoikeudellinen suoja muodostuu pikemminkin sen sisältämien eri teoslajien kautta. Kun eri teoslajeja arvioidaan tyypillisesti hieman eri kriteerein,⁶² voi se aiheuttaa epäselvyyttä virtuaalitodellisuuden tekijänoikeudellista asemaa arvioitaessa. Virtuaalitodellisuutta ei siis voida sellaisenaan kategorisoida tietyn

⁶¹ Esimerkiksi kirjan voidaan katsoa muodostuvan erilaisista symboleista, kuten kirjaimista tai numeroista, jotka omaperäisen muotonsa ja merkitysisältönsä välityksellä voivat muodostaa oikeusjärjestelmän tunnistaman, informaatioon perustuvan merkitysisällön eli teoksen, joka on useimmiten kiteytettyä johonkin materiaaliseen kohteeseen, kuten kansissa olevaan paperiin. Teos on siis ikään kuin se erilaisista symboleista muodostuva lopputulos (merkitysisältö), johon tekijän luova ja omaperäinen toiminta kiteytyy, ja joka havaitaan jonkin aineellisen perustan (kantajan) välityksellä.

⁶² Esimerkiksi tekijänoikeuden perinteiseen ydinalueeseen kuuluvien teoslajien kohdalla suojan saamisen edellytykset vaikuttaisivat täyttyvän helpommin. Haarmann 2005, s. 63; Pitkänen 2016, s. 97.

teoskategorian alaisuuteen, vaikka tekijänoikeutta voidaankin kiistatta pitää yhtenä tärkeimpänä virtuaalitodellisuussovellusten suojan muotona.

Virtuaalitodellisuuden tekijänoikeudellisen aseman arvioinnissa voidaan erottaa myös muita haasteita. Moniulotteisen olemuksensa lisäksi virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden tietotekniset erityispiirteet hankaloittavat teosarviointia ja vaativat useimmiten perehtymistä myös tietotekniikan alaa koskeviin kysymyksiin. Lisäksi virtuaalitodellisuuden tietotekninen luonne ohjelmistopohjaisena, pääosin interaktiivisena tuotteena, haastaa perinteistä tekijänoikeuskonseptiota, kun luovan ilmaisun erottaminen tuotteen toiminnallisista elementeistä tuo lisämausteensa tekijänoikeussuojan ulottuvuuden arvioinnissa. Myös tekijänoikeussäätelylle epätyypilliset kohteet, kuten tunto-, haju- ja mahdollisesti myös makuaistiin perustuvat elementit osana virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntäviä tuotteita näyttäytyvät tekijänoikeuden näkökulmasta ongelmallisina.

Virtuaalitodellisuuden merkitys toisaalta tekijän oikeuksille sekä yhteiskunnalle edellyttävät kuitenkin joka tapauksessa tällaisten tuotteiden tekijänoikeudellisen aseman selvittämistä. Dataan perustuvan olemuksensa vuoksi virtuaalitodellisuus voidaan havaita ainoastaan siihen tarkoitettujen tietoteknisten laitteiden välityksellä, jolloin virtuaalitodellisuudella ei ole sellaista aineellista olomuotoa, johon sen sisältämä luova ilmaisu voitaisiin välittömästi liittää. Koska tietotekniset laitteet eivät sellaisenaan toimi virtuaalitodellisuuden ruumiillistumina, vaan pikemminkin työkaluina tuotteen havaittavuuden mahdollistamiseksi, virtuaalitodellisuuteen voi käytännössä kohdistua vain immateriaalisia oikeuksia. Tällöin immateriaalioikeudet, eritoten tekijänoikeus, ovat välttämättömiä virtuaalitodellisuuden oikeudelliselle suojalle.

3 Virtuaalitodellisuus kansainvälisessä tekijänoikeuskontekstissa

3.1 Kansainvälinen konventiojärjestelmä ja sen asema tekijänoikeuden alalla

Tietotekniikan hyödyntämisen myötä teokset katsovat valtiollisia rajoja yhä vähemmän. Tietoverkkoja pitkin teokset liikkuvat reaaliajassa henkilöltä toiselle napin painalluksella, jolloin teokset pysyvät tietyn alueen maantieteellisten rajojen sisäpuolella vain harvoin. Globalisoituneessa maailmassa tekijänoikeudella suojattujen teosten markkinat ovat ylipäättään hyvin kansainvälisulotteisia – teoksethan ovat lähtökohtaisesti tarkoitettu muille nautittaviksi. Erityisesti ohjelmistotuotteita koskevat markkinat ovat lähtökohtaisesti suuntautuneet kansainväliselle tasolle, sillä taloudelliset intressit, kuten rahoituksen saaminen tuotekehitykseen tai liiketoiminnan skaalautuminen edellyttävät useimmiten tähtäämistä kansainvälisille markkinoille.

Globalisaatiokehityksestä hyötyvät sekä yleisö että teosten tekijät. Osapuolista kuitenkin teosten tekijät ovat tekijänoikeudellisessa mielessä erityisen suojan tarpeessa maailmalla. Valtioiden suvereniteetista seuraa, että kunkin valtion lainsäädäntö on voimassa vain tämän kyseisen valtion alueella.⁶³ Yhtä lailla tekijänoikeus, joka toimii kirjallisten ja taiteellisten teosten suojamuotona, on territoriaalista.⁶⁴ Tekijöiden kannalta tilanne on tästä näkökulmasta katsottuna siis jokseenkin ongelmallinen, sillä tekijänoikeus ei automaattisesti seuraa teoksia niiden levinneisyyden perässä. Jotta tekijöiden intressejä kirjallisiin ja taiteellisiin teoksiin voitaisiin eri valtioiden alueella suojata tarkoituksenmukaisella tavalla, tarvitaan valtioiden välistä yhteistyötä.

Ennen kansainvälisten sopimusten aikaa, suojajärjestelyjä eri valtioiden välillä toteutettiin bilateraalisten (kahdenvälisten) sopimusten keinoin.⁶⁵ Bilateraaliset suojajärjestelyt eivät kuitenkaan kyenneet luomaan tyydyttävää oikeustilaa, jolloin yleinen kansainvälinen yhteistyö tekijänoikeuden alalla havaittiin tarpeelliseksi.⁶⁶ Nykypäivänä kansainvälinen suojajärjestelmä

⁶³ Ks. Husa – Jyränki 2021, s. 65–66.

⁶⁴ Tekijänoikeus on kansainvälisestä luonteestaan huolimatta edelleenkin pitkälti kansallista, jolloin suoja riippuu aina yksittäisen valtion asettamasta suoja-alasta. Ks. Oesch 1993, s. 50; Päivärinte 2022, s. 109.

⁶⁵ Alun perin tekijänoikeuslakeja oli säädetty vain kansallisia etuja silmällä pitäen, sillä kanssakäyminen eri valtioiden välillä kirjallisuuden, taiteen ja tieteen alalla oli vähäistä. Kivimäki 1948, s. 54. Sittemmin tiedonvälittymisen helpottumisen ja eri kopiointimenetelmien keksimisen myötä oivallettiin, että vastavuoroisia suojajärjestelmiä kehittämällä voitiin edistää myös oman maan tekijöiden suojaa muissa maissa. Monet maat pysyttelivät kuitenkin kansainvälistyvän suojan ulkopuolella. Liedes 2017, s. 11.

⁶⁶ Ks. Kivimäki 1948, s. 54; Oesch 1993, s. 52; Tritton ym. 2008, s. 469.

tekijänoikeuden alalla rakentuukin bilateraalisten sopimusten sijaan useista eri valtioiden kesken solmituista konventioista eli multilateraalisista sopimuksista.

Tällä haavaa keskeisimpiä tekijänoikeutta koskevia kansainvälisiä yleissopimuksia hallinnoivat WIPO⁶⁷ ja WTO⁶⁸. Kansainvälisellä tasolla tekijänoikeudellinen suojajärjestelmä rakentuu siten lähtökohtaisesti WIPO:n ja WTO:n hallinnoimien yleissopimusten varaan.⁶⁹ WIPO:n piirissä tehtyjä sopimuksia tekijänoikeuden alalla ovat *Bernin sopimus kirjallisten ja taiteellisten teosten suojaamisesta* (1886), *Rooman yleissopimus esittävien taiteilijoiden, äänitteiden valmistajien sekä radioyriyten suojaamisesta* (1961), *WIPO:n tekijänoikeussopimus* (1996), *WIPO:n esitys- ja äänitesopimus* (1996), *Pekingin sopimus audiovisuaalisista esityksistä* (2012) ja *Marrakeshin sopimus koskien julkaistujen teosten saatavuuden helpottamista sokeiden, heikkonäköisten tai muulla tavoin lukemisesteisten hyväksi* (2013). WTO:n piirissä tekijänoikeuksia koskevia kansainvälisiä sopimusmääräyksiä on taas otettu WTO:n kauppapoliittisen *TRIPS-sopimuksen* (1995) osaksi.

Tekijänoikeuden alalla vaikuttavat kansainväliset sopimukset eivät kuitenkaan muodosta ylikansallista yhtenäistä suoraan sovellettavaa lakia, vaan kyse on yleissopimuksista, joiden valtiosisäisestä voimaansaattamisesta seuraa, minkälainen merkitys niillä kunkin sopimusvaltion oikeusjärjestelmän kannalta on.⁷⁰ Lähtökohtana siis on, että kullakin sopimusvaltiolla on yleissopimuksista huolimatta oma tekijänoikeutta koskeva lainsäädäntönsä, joka on voimassa vain tämän kyseisen valtion alueella.⁷¹

⁶⁷ WIPO on YK:n alainen järjestö, joka hallinnoi immateriaalioikeuden alalla keskeisiä kansainvälisiä yleissopimuksia. Järjestön tavoitteena on kehittää kansainvälistä aineettomien oikeuksien suojajärjestelmää neuvottelemalla uusia sopimuksia ja uudistamalla jo olemassa olevia sopimuksia mahdollistaen samalla innovaatio toiminnan ja luovuuden jatkumon kansainvälisellä tasolla. Ks. WIPO:n kotisivut (1); Niiranen – Tarkela 1998, s. 166.

⁶⁸ WTO eli Maailman kauppajärjestö ylläpitää maailmanlaajuisia kauppasopimusten järjestelmää, toimii kauppasopimusten neuvotteluforumina, ratkaisee jäsenvaltioidensa välisiä kauppakiistoja ja tukee kehittyvien maiden tarpeita. Järjestön tavoitteena on edistää vapaata kaupankäyntiä poistamalla kansainvälisen kaupan esteitä. Ks. WTO:n kotisivut.

⁶⁹ Lisäksi voidaan mainita yksi keskeinen yleissopimus, yleismaailmallinen tekijänoikeussopimus (Universal Copyright Convention, UCC), joka laadittiin UNESCO:n toimesta vuonna 1952. Yleissopimuksen merkitys on sittemmin merkittävästi vähentynyt yhä useampien maiden sitoutuessa Bernin yleissopimukseen. Ks. Tritton ym. 2008, s. 476; Haarmann 2014, s. 12–13; Harenko – Niiranen – Tarkela 2016, s. 9.

⁷⁰ Esimerkiksi Suomessa yleissopimusten määräykset eivät ole sellaisenaan sovellettavaa oikeutta, vaan sopimus saatetaan voimaan viranomaisia ja kansalaisia velvoittavaksi erillisellä voimaansaattamistoimella, kansallisen säädöksen antamisella. Pelkkä sopimuksen ratifiointi ei siten vielä ulota oikeudellisia vaikutuksia muihin tahoihin kuin itse valtioon. Ks. Laakso 1990, s. 79; Oesch 1993, s. 55; Husa – Jyränki 2021, s. 101–102.

⁷¹ Bernin yleissopimusta valmisteltaessa esitettiin, että sopimus säännöstäisi tekijänoikeuden pääkohdiltansa yhtenäiseksi kaikissa siihen liittyneissä maissa, mutta käytännölliset vaikeudet ovat johtaneet tällaisen kehityksen kaatumiseen. Ks. Kivimäki 1948, s. 56.

Huolimatta siitä, että tekijänoikeutta koskeva konventiojärjestelmä ei muodosta yhtenäistä ylikansallista oikeutta, konvention merkitystä ei tekijänoikeuden alalla voida pitää vähäisenä. Konventiojärjestelmä luo pelisääntöjä kansainväliselle tekijänoikeuskentälle, jossa pelaajina toimivat eri valtiot ja niiden kansalaiset. Kansainvälinen konventiojärjestelmä yhdenmukaistaa ja selventää tekijänoikeudellisia peruskäsitteitä ja tekijänoikeussuojan tasoa maailmalla. Yleissopimusten periaatteellinen merkitys tekijänoikeuden alalla on siten huomattava.

Yleissopimuksia tarkastelemalla voidaan havaita, että tekijänoikeuden alalla keskeisimpänä yleissopimuksena voidaan pitää Bernin yleissopimusta (SopS, 79/1986), johon vuonna 2022 kuului 181 valtiota.⁷² Sopimusvaltioiden lukumäärältään se on suurin tekijänoikeuden alalla solmittu multilateraalinen sopimus. Sopimussidonnaisuuden vuoksi myöhemmin syntyneet kansainväliset tekijänoikeutta koskevat sopimukset toimivat pikemminkin Bernin yleissopimusta täydentävinä sopimuksina, sillä suurin osa maailman valtioista ovat jo liittyneet osaksi Bernin yleissopimusta.⁷³

Myös soveltamisalaltaan Bernin yleissopimusta voidaan pitää laajimpana tekijänoikeuden alalla solmittuna yleissopimuksena.⁷⁴ Monet Bernin yleissopimuksen jälkeen syntyneet kansainväliset tekijänoikeutta koskevat yleissopimukset sisältävätkin viittauksia Bernin yleissopimukseen ja rakentuvat sen keskeisten periaatteiden varaan. Bernin yleissopimusta voidaan siten pitää kattavimpana tekijänoikeuden alaa koskevana yleissopimuksena muodostaen ikään kuin kansainvälisen tekijänoikeuden selkärangan, kovan ytimen, jonka ympärille voidaan luoda suojaa täydentäviä konventioita kirjallisten ja taiteellisten teosten suojaamiseksi. Kyse on siten eräänlaisesta puitesopimuksesta, jonka keskeisenä tavoitteena on yhdenmukaistaa tekijänoikeusajattelua ja kaventaa näkemyseroja tekijänoikeuskentällä siten, että sopimusvaltioissa olisi ainakin tiettyyn pisteeseen asti samanlainen suoja kansallisista eroavaisuuksista huolimatta.

⁷² WIPO:n kotisivut (2).

⁷³ Bernin yleissopimuksen 20 artiklassa sallitaan sopimusvaltioiden välillä tehtävien erillissopimuksien tekeminen, mikäli erillissopimukset myöntävät tekijöille yleissopimuksen suomia oikeuksia laajemman suojan tai eivät muutoin ole ristiriidassa yleissopimuksen kanssa. Bernin yleissopimus sallii siten sopimusta laajemman suojan antamisen eikä sinällään toimi esteenä muille sitä täydentäville sopimuksille. Tätä voidaan pitää olennaisena, sillä sopimusosapuolien lukumäärän vuoksi yleissopimuksen täydentäminen tai muuttaminen on lähtökohtaisesti hyvin hankalaa ja hidasta. Sopimusta voidaan muuttaa käytännössä vain sopimusvaltioiden yksimielisellä päätöksellä (artikla 27).

⁷⁴ Bernin yleissopimuksen 1 artiklan mukaan sopimuksen tarkoituksena on muodostaa sopimusvaltioiden välinen liitto suojatakseen tekijöiden oikeuksia heidän kirjallisiin ja taiteellisiin teoksiinsa, mikä ilmentää jonkinasteista pyrkimystä yleismaailmalliseen yhteisymmärrykseen tekijänoikeuden alalla. Ks. myös Liedes 2017, s. 18.

Bernin yleissopimuksen 5 artiklan 1 kohdassa kiteytetään sopimuksen ehkä tärkein anti. Mainitun kohdan mukaan *tekijöillä on heidän teoksiinsa, joita suojataan tämän yleissopimuksen nojalla, muissa sopimusvaltioissa kuin teoksen alkuperämaassa, ne oikeudet, jotka sopimusvaltioiden laissa nyt tai myöhemmin myönnetään näiden sopimusvaltioiden omille kansalaisille, sekä tässä yleissopimuksessa erityisesti myönnettyt oikeudet*. Kyseinen sopimusmääräys kätkee sisäänsä kolme keskeistä perusratkaisua, jotka ilmentävät kansainvälisen tekijänoikeuden perimmäistä tarkoitusta.

Yleissopimuksen 5 artiklan 1 kohdassa siis ensinnäkin todetaan se, että yleissopimuksessa tarkoitettuja teoksia tulee ylipäänsä suojata. Yleissopimuksen 2 artiklassa tähdennetään, että ilmaisulla kirjalliset ja taiteelliset teokset tarkoitetaan kaikkia kirjallisuuden, tieteen ja taiteen alaan kuuluvia produktioita, olipa niiden ilmaisutapa tai -muoto mikä tahansa. Näin ollen kirjallisten ja taiteellisten teosten suoja tunnustetaan maailmanlaajuisesti, mikä ilmentää ainakin tiettyyn pisteeseen asti yhteneväistä teoskäsitystä kansainvälisellä tasolla.

Toiseksi, teokset saavat suojaa sopimusvaltioissa kansallisten oikeuksien perusteella huolimatta teosten alkuperämaasta (kansallisen kohtelun periaate). Kansallisen kohtelun periaatteella tarkoitetaan siten liittomaiden velvollisuutta antaa muista liittoon kuuluvista maista peräisin oleville kirjallisille ja taiteellisille teoksille sama tekijänoikeudellinen suoja kuin omasta maasta peräisin oleville teoksille. Näin ollen toisen sopimusmaan kansalainen voi vaatia teokselleen missä tahansa sopimusvaltiossa samaa oikeussuojaa, jota kyseinen sopimusvaltio myöntää omille kansalaisillensa. Kukaan sopimusvaltio saa siten lähtökohtaisesti päättää tekijänoikeussuojastaan omalla alueellaan, mutta muiden maiden teoksia syrjimättä.⁷⁵ Taustalla vaikuttaa oletus valtion halusta suojata omien kansalaistensa teoksia parhaalla mahdollisella tavalla, mikä kansallisen kohtelun periaatteen avulla välittyy myös ulkomaisiin teoksiin.

Kansallisen kohtelun periaate ei kuitenkaan yksinään riitä takaamaan riittävää tekijänoikeussuojaa, sillä teoriassa on täysin mahdollista, ettei sopimusvaltio myöntäisi lainkaan suojaa omille kansalaisillensa. Tällöin tekijänoikeussuoja jäisi hyvin ohueksi myös ulkomaalaisten teosten kohdalla. Näin ollen kolmas Bernin yleissopimuksesta ilmenevä olennainen periaate, vähimmäisoikeuksien periaate, tulee tärkeäksi. Vähimmäisoikeuksien periaatteella tarkoitetaan sitä, että muista liittomaista peräisin oleville teoksille on annettava

⁷⁵ Ks. myös tekijänoikeuskonventioiden valtiosisäisestä vaikutuksesta Oesch 1993, s. 55–60.

vähintään yleissopimuksessa määritelty vähimmäissuoja.⁷⁶ Vähimmäisoikeuksien periaatteella siis varmistetaan, että kaikissa liittomaissa on ainakin tiettyyn pisteeseen asti yhdenmukainen suoja.⁷⁷ Toisaalta vähimmäisoikeuksien suojan periaatteen voitaisiin katsoa vahvistavan myös sopimusvaltioiden kansallisen tekijänoikeussuojan tasoa, sillä vähimmäisoikeuksien periaate koskee vain ulkomaisia teoksia. On harvinaista, että yksikään valtio haluaisi asettaa omia kansalaisiaan huonompaan asemaan kuin mitä ulkomaalaisten teosten kohdalla.⁷⁸

Kansainvälinen konventiojärjestelmä luo siten raamit, joiden puitteissa ulkomaalaisten teosten syrjintä voidaan estää. Näin ollen esimerkiksi Suomessa luotu kirjallinen tai taiteellinen teos saa lähtökohtaisesti tekijänoikeussuojaa myös ulkomailla. Ilman kansainvälistä tekijänoikeudellista interventiota, tekijänoikeus todennäköisesti menettäisi merkityksensä. Mikäli eri valtioissa tekijänoikeus olisi hyvin epäyhtenäistä, tekijänoikeudelliset päämäärät olisivat vaarassa jäädä toteutumatta, mikä taas tekisi tekijänoikeussääntelyn tietyllä tapaa tyhjäksi johtaen innovaatiotoiminnan tyrehtymiseen ja globalisaatiokehityksen heikentymiseen. Jotta tekijänoikeudellisten päämäärien voitaisiin katsoa toteutuvan, tekijöiden intressejä tulee turvata kansainvälisellä tasolla. Tätä nykyä kirjallisten ja taiteellisten teosten luomistyötä edistetäänkin siten kansainvälisellä tasolla laaja-alaisesti.

3.2 Virtuaalitodellisuus teoksena kansainvälisessä katsannossa

3.2.1 Virtuaalitodellisuus uudenlaisena ilmiönä kansainvälisessä tekijänoikeuskontekstissa

Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden oikeudellista suojaa koskevat kysymykset ovat lähtökohtaisesti hyvin kansainvälisluonteisia. Aineettoman olemuksensa vuoksi immateriaalioikeudet, erityisesti tekijänoikeus mukaan lukien, ovat olennainen osa virtuaalitodellisuutta hyödyntävien tuotteiden kehittäjän oikeussuojaa. Tekijän intressissä on siten tietää, miten virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden tekijänoikeudellinen asema muodostuu kansainvälisellä tasolla.

Nykyisellään kansainvälinen tekijänoikeus ei nimenomaisesti tunnusta virtuaalitodellisuutta teoksena. Luovista elementeistään huolimatta virtuaalitodellisuutta, sellaisena kuin se on, ei mainita yhdessäkään kansainvälisessä yleissopimuksessa. Virtuaalitodellisuus ei kuitenkaan

⁷⁶ Lahtinen 1987, s. 30; Oesch 1993, s. 61–62.

⁷⁷ Liedes 2017, s. 27.

⁷⁸ Lahtinen 1987, s. 30–31.

missään tapauksessa jää täysin suojan ulkopuolelle. Virtuaalitodellisuus muodostuu joka tapauksessa kokonaisuudesta, jonka eri elementit voivat itsenäisesti tarkasteltuina nauttia tekijänoikeudellista suojaa kansainvälisten tekijänoikeuskonventioiden valossa. Esimerkiksi virtuaalitodellisuutta hyödyntävien tuotteiden taustalla vaikuttava tietokoneohjelma tai audiovisuaaliset elementit, kuten grafiikka ja äänimaailma, ovat ominaisuuksiltaan suhteellisen selkeästi luokiteltavissa kirjallisten tai taiteellisten teosten alaan. Suojan kohdentuminen virtuaalitodellisuuteen kokonaisuutena, yksittäisenä teoksena sen eri elementit huomioon ottaen, on kuitenkin tulkinnanvaraista.

Bernin yleissopimus, jota voidaan pitää keskeisimpänä tekijänoikeuskonventiona, ilmaisee teoskäsityksen suhteellisen laveasti. Yleissopimuksen 2 artiklan 1 kohdan mukaan kirjalliset ja taiteelliset teokset tarkoittavat kaikkia kirjallisuuden, tieteen ja taiteen alaan kuuluvia produktioita niiden ilmaisutavasta tai -muodosta riippumatta. Teoksen käsitettä tarkennetaan vielä esimerkinomaisella listauksella tuotteista, joiden tulee nauttia tekijänoikeudellista suojaa teoksina.⁷⁹ Teosluettelon sisällyttämisestä yleissopimukseen voidaan päätellä, että teosluettelon avulla tiettyjen teoslajien tekijänoikeudellista suojaa halutaan vahvistaa ja vakiinnuttaa osana luovien tuotteiden laajaa kirjoa. Lavea teoksen määritelmä ei siis välttämättä yksin riitä tyydyttämään tekijöiden intressejä teoksiinsa, vaan tekijän kannalta on tarkoituksenmukaista, että hän voi varmistua luovan työnsä teosasetuksesta nimenomaisesti.

Ei ole kovinkaan selvää, mitä virtuaalitodellisuudella tarkoitetaan juridisessa kontekstissa. Todennäköisesti juuri virtuaalitodellisuuden kompleksinen luonne hankaloittaa sen arviointia teoksena. Vertailukelpoisia tuotteita voisivat olla esimerkiksi videopelit, jotka samalla tavoin kuin virtuaalitodellisuus, ovat ohjelmistopohjaisia, virtuaaliseen ympäristöön perustuvia, käyttäjän vuorovaikutuksella toimivia tuotteita. Kyse ei siten ole tavanomaisesta yksinkertaisesta tuotteesta, vaan erilaisten luovien elementtien muodostamasta yhdistelmästä.

Moniulotteisen luonteensa vuoksi myöskään videopelit eivät mutkattomasti istu osaksi kansainvälistä tekijänoikeussäätelyä. Toistaiseksi videopelitään eivät ole saaneet nimenomaista mainintaa kansainvälisissä tekijänoikeuskonventioissa. Myös Maailman henkisen omaisuuden järjestö (WIPO) on ilmaissut huolensa videopelien tekijänoikeudellisesta asemasta vuonna 2013 ilmestyneessä julkaisussaan ”*The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*”. Julkaisussa selvitettiin vertailevalla

⁷⁹ Bernin yleissopimus artikla 2 kohta 1.

analyysillä eri maissa vallitsevan kansallisen tekijänoikeussäätelyn suhtautumista videopeleihin. Yli kahdessakymmenessä analysoitavana olevassa maassa yksikään maa ei toistaiseksi ollut ratkaissut videopelien tekijänoikeussuojaa lainsäädäntötasolla.⁸⁰

Kansallisista näkökulmista tarkasteltuna videopelit saavat siten monenlaisia luonnehdintoja tekijänoikeudellisesta asemastaan. Tämän voidaan osaltaan katsoa johtuvan kansainvälisen intervention puutteesta. Oikeudellinen asemointi ei sinänsä ole ”väärä”, tai välttämättä mitenkään edes poikkeuksellinen tekijänoikeuden territoriaalinen luonne huomioon ottaen, mutta tekijöiden intressit ja videopelimarkkinoiden kansainvälinen luonne sekä merkitys huomioiden, tilannetta voitaisiin pitää epätarkoituksenmukaisena.⁸¹ Ylipäätään, kun tulkintaa ohjaavia tai videopelien asemaa teoksena vahvistavia yleissopimuksia ei ole, on todennäköistä, että kansallisissa oikeusjärjestelmissä tuotteiden tekijänoikeudellista statusta luonnehditaan hyvin eri tavoin. Sama pätee todennäköisesti myös virtuaalitodellisuutta hyödyntävien tuotteiden kohdalla. Selkeän linjauksen puutteesta syntyvä oikeustilan epämääräisyys voi heijastua kansallisten oikeusjärjestelmien haluttomuuteen tai uskallukseen suojata videopelejä tai virtuaalitodellisuutta kansallisessa lainsäädännössään nimenomaisesti.

Omintakeisina ja sellaisinaan sääntelemättöminä tuotteina virtuaalitodellisuuden ja videopelien tekijänoikeudellista asemaa on mahdollista siis luonnehtia hyvin eri tavoin. Tekijänoikeuden alalla tilanne ei kuitenkaan ole millään tapaa uusi. Uusien tapojen ja menetelmien keksimisen myötä tuottaa uudenlaisia tuotteita on jatkuvasti syntynyt tulkintaepäselvyyksiä siitä, mikä suhde niillä on ollut (tekijän)oikeuteen.⁸² Esimerkiksi valokuvaustaidon keksiminen ja valokuva taiteen muotona aiheuttivat aikanaan ristiriitaisia käsityksiä kansainvälisessä tekijänoikeuskeskustelussa. Epäselvyyttä syntyi siitä, voitiinko valokuvaa pitää riittävän taiteellisenä tai kirjallisenä teoksena tekijänoikeussuojan saavuttamiseksi. Valokuvan

⁸⁰ Kansallisissa oikeusjärjestelmissä tekijänoikeudellinen suhtautuminen videopeleihin vaihtelee. Osassa valtioista, kuten Kiinassa, videopelejä pidetään tietokoneohjelmina. Toisaalta taas maissa kuten Saksassa, videopelien tekijänoikeussuojan katsotaan kumpuavan videopelituotteen muodostavista eri elementtien tekijänoikeussuojasta. Kolmanneksi taas valtioissa, kuten Koreassa, videopelejä pidetään pääasiallisesti audiovisuaalisina teoksina. Ramos ym. 2013, s. 11.

⁸¹ Ramos ym. (2013, s. 94 ja 96) suosittelevat erityisen suojajärjestelmän käyttöönottoa, mikä ottaisi nimenomaisesti huomioon videopelien oikeussuojan ja eri sidosryhmien väliset oikeudelliset suhteet.

⁸² Ensinnäkin jo kirjapainon keksiminen ja kehittyminen 1450-luvulta lähtien laukaisi erityisen suojan tarpeen kirjallista tai taiteellista perua oleville tuotteille. Taloudelliset syyt johtivat painatusprivilegioiden syntymiseen, jolloin kirjapainot anoivat ja saivat privilegioita tietyn teoksen toisintamiseen. Privilegiolla turvattiin lähtökohtaisesti vain kirjanpainajan ja kustantajan taloudellisia etuja, joten ne eivät sisältäneet tekijänoikeutta sen tavanomaisessa merkityksessä. Kivimäki 1948, s. 41–43. Nykypäivänä valloilla oleva tekijänoikeuskäsitys alkoi muotoutua vasta 1700-luvun lopulla luonnonoikeuden vaikutuksesta. Keskeisimpänä teesinä oli, että teoksesta voitiin erottaa sen aineeton ”henkinen” puoli ja aineellinen ”fyysinen” puoli, joita tekijä saattoi pitää omaisuutenaan. Kivimäki 1948, s. 44; Kivistö 2016, s. 54–56.

teosluonnetta epäroitiin yllättävänkin pitkään, sillä osa maista piti valokuvausta liian teknisenä ollakseen tekijänoikeuden tarkoittamaa taiteellista luovaa ilmaisua.⁸³

Samoin myös tietokoneohjelmat herättivät keskustelua tekijänoikeudellisessa kontekstissa, kun tietotekniikka alkoi kehittyä 1950-luvulta lähtien.⁸⁴ WIPO:n piirissä käytiin laajaa keskustelua tietokoneohjelmien suojamuodoista, sillä tietokoneohjelmien markkinat olivat hyvin vahvasti globalisoituneita ja toimivat tietynlaisessa normatiivisessa tyhjiössä.⁸⁵ Ohjelmistoliiketoiminnan kasvu oli voimakasta, mutta sääntely epämääräistä. Tarvetta yhteisille pelisäännöille korostivat markkinoiden nopea kehitys ja lisääntyneet investoinnit. Tietokoneohjelmien kehittäjien kannalta suojamuodon valintaa voitiin siten pitää erittäin merkityksellisenä oikeustilaa selventävänä tekijänä.⁸⁶

Vasta 1990-luvulta lähtien tietokoneohjelmat saivat nimenomaista suojaa kansainvälisesti. WTO:n hallinnoimassa TRIPS sopimuksessa (1995) vahvistettiin tietokoneohjelman tekijänoikeudellinen suoja ottamalla siihen sopimustekstissä nimenomaisesti kantaa. TRIPS sopimuksen 10 artiklan (tietokoneohjelmat ja tietoa sisältävät kokoelmat) 1 kohdassa tähdennetään, että tietokoneohjelmia tulee suojata Bernin yleissopimuksessa tarkoitettuina kirjallisina teoksina riippumatta siitä, ovatko ne lähde- tai konekielisessä muodossa. Samoin myös WIPO:n tekijänoikeussopimuksessa (1996) vahvistettiin tietokoneohjelmien tekijänoikeudellinen suoja nimenomaisesti.⁸⁷ Näin ollen tietokoneohjelman tekijänoikeudellinen asema kirjallisena teoksena on nykyisellään vakiintunut sitä edeltävistä tulkintaepäselvyyksistä huolimatta.

⁸³ Oesch 1993, s. 64. Valokuvien teosasetusta keskusteltiin useammassa eri Bernin konventiota koskevassa konferenssissa, mutta lopulta vasta vuoden 1948 Brysselin konferenssissa valokuvalla myönnettiin teosasetus konventiotasolla. Valokuvaustaidon keksimisestä oli siis kulunut jo yli 100 vuotta ennen kuin se vasta hyväksyttiin osaksi yleissopimuksen teosluetteloa, vaikka valokuva oli joissain määrin jo esiintynyt konventiotekstissä tätä aikaisemminkin. Oesch 1993, s. 65–68.

⁸⁴ Ks. Välimäki 2009, s. 9–10.

⁸⁵ Ks. WIPO 1971, s. 35–39.

⁸⁶ Tekijänoikeuden teknologianeutraalista luonteesta huolimatta, 1900-luvun jälkipuoliskolla tietotekniikkaan liittyvät kysymykset vaikuttivat olevan tekijänoikeuden reuna-alueilla. Tietokoneohjelmien suojamuoto vaikutti tuotavan ongelmia etenkin kansainvälisessä kontekstissa, sillä yksimielisyyttä tietokoneohjelmien suojamuodosta eri valtioiden välillä oli hankala muodostaa. Ks. WIPO 1971, s. 35–39. Tekijänoikeuden soveltuminen tietokoneohjelmiin ei ollut itsestään selvää, vaikka suojamuotoa ammennettiin tekijänoikeuden pohjalta. Vuonna 1978 WIPO luonnosteli jäsenvaltioille tarkoitettua mallilausekkeita tietokoneohjelmien sui generis -tyyppiselle suojalle. Ks. WIPO 1978, s. 8, 12–13; Välimäki 2009, s. 9–10, alaviite 13. Kuitenkin, WIPO:n vuoden 1985 kokouksessa tekijänoikeussuojan todettiin olevan parhain mahdollinen vaihtoehto tietokoneohjelmien oikeudelliselle suojalle, vaikka sui generis -sääntely vaikutti edelleen jokseenkin houkuttelevalta vaihtoehdolta. WIPO 1985, s. 147.

⁸⁷ WIPO:n tekijänoikeussopimus 4 artikla.

Uudenlaisen tekniikan luomat ilmiöt näyttäisivät siten aiheuttavan tilanteita, joissa rajanvetoa taiteelliseen tai kirjalliseen teokseen voi olla hankala määrittää, tai ainakin sen voidaan katsoa aiheuttavan tulkintaepäselvyyksiä. Vaikka tekijänoikeus ei lähtökohtaisesti ole teknologiasta tai muutenkaan teoksen tekotavasta tai muodosta riippuvainen, uudenlaiset menetelmät luoda kirjallisia tai taiteellisia tuotteita voivat hyvinkin aiheuttaa tulkintaepäselvyyksiä. Valokuvat ja tietokoneohjelmat ovat joka tapauksessa ylittäneet nimenomaisiin mainintoihin kansainvälisessä konventiojärjestelmässä, mikä vahvistaa niiden tekijänoikeudellista asemaa teoksena.

Voidaankin kysyä, ollaanko nyt videopelien ja virtuaalitodellisuuden osalta samanlaisessa tilanteessa kuin aikanaan valokuvien tai tietokoneohjelmien kohdalla. Samaan tapaan kuin valokuvaajat ja tietokoneohjelmoijat aikanaan, myös virtuaalitodellisuuden ja videopelien kehittäjät elävät tällä hetkellä epä tietoisuudessa siitä, minkälaista suojaa he tuotteillaan saavat. Ilmiöinä videopelejä ja virtuaalitodellisuutta voidaan kuitenkin joka tapauksessa pitää merkityksellisinä. Ne ovat luovista elementeistä koostuvia omintakeisia kokonaisuuksia, joita voitaisiin luonnehtia omanlaiseksi ilmiökseen kirjojen, maalausten, tietokoneohjelmien ja muiden luovaa työtä edellyttävien tuotteiden ohella. Kansainvälisen tekijänoikeusjärjestelmän kohdalla tulisikin pohtia sitä, tulisiko virtuaalitodellisuuden ja videopelien nauttia nimenomaista oikeudellista suojaa osana muita luovaa työtä edellyttävien teosten laajaa kirjoa.

3.2.2 Suojan kohteen identifiointi kansainvälisen konventiojärjestelmän valossa

Tietokoneohjelmien suojan määrittämisen aikaan ohjelmistotuotteet olivat pitkälti tekstipohjaisia. Tällöin ohjelmistotuotteissa niiden taustalla vaikuttava ohjelmakoodi muodostui todennäköisesti tärkeimmäksi ohjelmistotuotteen elementiksi. Muut ohjelmistotuotteen elementit, kuten graafinen toteutus, ääniefektit tai muut ohjelmistokokonaisuuteen liitettävät elementit, jäivät taka-alalle eivätkä muodostuneet niin merkittäviksi tekijöiksi tekijänoikeussuojan määrittämisen kannalta.⁸⁸ Ohjelmistotuotteiden oikeudellista suojaa pohdittaessa tietokoneohjelmien tekijänoikeussuoja siis vakiintui, mutta tietokoneohjelmistojen oikeudellinen suoja jäi vähemmälle huomiolle. Tietokoneohjelmasta muodostuvan ohjelmistokokonaisuuden suoja jäi siten selvittämättä.

⁸⁸ Esim. WIPO 1985, s. 147: ”- - although the title of the meeting uses the expression computer “software,” the discussions concerned only computer “programs”. Usein siis ohjelmistotuotteiden ohjelmistokokonaisuutta koskeva arviointi sivuutettiin tietokoneohjelman oikeudellisen suojan arvioinnin kustannuksella.

Etenkin tänä päivänä ohjelmistotuotteiden audiovisuaaliset ja toiminnalliset elementit yhdessä niihin liitettävien tietokoneohjelmien kanssa ovat erityisen korostuneita kilpailulla markkinalla. Eritoten virtuaalitodellisuusteknologiaan pohjautuvissa tuotteissa niiden visuaalinen ilme ja muut elementit ovat erittäin korostuneita. Virtuaalitodellisuusteknologian tuotteet voivat perustua saman tyyppisiin ideoihin tai yhtäläisiin tietojärjestelmäratkaisuihin, mutta audiovisuaalisen ilmeensä ja toiminnallisen olemuksensa perusteella, ne saavat itsenäisen merkityksen osana ohjelmistomarkkinoiden laajaa skaalaa, mikä erottaa ne muista markkinoilla olevista kilpailevista tuotteista. Virtuaalitodellisuusteknologian tuotteissa niiden eri elementeistä muodostuva kokonaisuus on siten ratkaisevassa asemassa.

Tekijänoikeudellisessa kontekstissa virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden tekijänoikeudellinen suoja vaikuttaisi kuitenkin muodostuvan pikemminkin tuotteiden sisältämistä yksittäisistä elementeistä kuin siitä kokonaisuudesta, jonka ne graafisen ilmeensä, äänimaailmansa, ohjelmakoodinsa, ja muiden elementtien perusteella yhdessä muodostavat. Ylipäättään modernien ohjelmistotuotteiden tekijänoikeussuoja vaikuttaisi olevan pirstaloitunut. Tietoteknisen kehityksen myötä ohjelmistotuotteiden merkityssisältö on ikään kuin laajentunut, jolloin ohjelmistotuotteen muodostavassa toiminnallisessa kokonaisuudessa on paljolti kyse myös muusta kuin konekielisestä ohjelmistotuotteen taustalla vaikuttavasta ohjelmakoodista tai suhteellisen yksinkertaisesta audiovisuaalisesta toteutuksesta.

Omintakeisen sekä erilaisia teostyyppisiä ja elementtejä yhteen liittävän luonteensa vuoksi virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävät tuotteet eivät vaikuttaisi kansainvälisellä tasolla saavan tekijänoikeussuojaa yhtenä teoksena. Kansainvälisessä tekijänoikeuskontekstissa tuotteen taustalla vaikuttavaa tietokoneohjelmaa suojataan kirjallisena teoksena, graafista ulkoasua taiteellisenä teoksena, äänimaailmaa esimerkiksi sävel- tai ääniteoksina ja muita elementtejä, kuten haju-, tunto- tai mahdollisesti myös makuaistiin perustuvia elementtejä, ei välttämättä lainkaan tai ainakin niiden suoja on hyvin vaikeasti todettavissa. Suoja on siten paikoitellen epämääräinen ja pirstaloitunut.

Kun moderneja tietokoneohjelmistoja, kuten videopelejä tai virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntäviä tuotteita verrataan esimerkiksi elokuvien asemaan, ne eivät sellaisenaan, yhtenä kokonaisuutena arvioiden, vaikuttaisi saavan yhdenmukaista tekijänoikeussuojaa kansainvälisessä kontekstissa. Nykypäivänä ne ovat kuitenkin lähestulkoon yhtä suosittuja luovan työn ilmentymiä kuin esimerkiksi elokuvat, joiden tekijänoikeudellista asemaa voidaan pitää vakiintuneena. Kansainvälisessä tasolla tekijänoikeus ei siten tunnista

ohjelmistotuotteiden muodostamia kokonaisuuksia yksinä täydellisinä kokonaisuuksina tai omintakeisina teoksellisina ilmiöinä, vaan pikemminkin erilaisina paloitetuina produktioina. Monitahoisina teoskokonaisuuksina ne ovat suojattuna ikään kuin vain osina, mikä erottaa ne monista muista kirjallisista tai taiteellisista perua olevista teoslajeista.

Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden tekijänoikeussuojan muodostuminen tuotteen eri osien tekijänoikeussuojan kautta ei välttämättä palvele tekijänsä intressejä parhaalla mahdollisella tavalla. Mikäli virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntäviä tuotteita arvioidaan niiden sisältämien eri teoslajien tekijänoikeussuojan kautta, teoksellinen kokonaisuus voi jäädä huomiotta. Tekijänoikeussuojan pilkkoutuessa syntyy huoli oikeudellisen suojan epätäsmällisyydestä, mikä ei välttämättä korosta tuotteen luovaa arvoa tarkoituksenmukaisella tavalla. Eri teoslajien suojaa koskevat eroavaisuudet voivat johtaa tilanteeseen, jossa eri teoslajit vievät huomiota siltä kokonaisuudelta, jonka eri teoslajit yhdessä muodostavat. Tällöin tekijän oikeudellisen aseman vaaraksi voi muodostua teoksellisen kokonaisuuden väheksyminen teoksen yksittäisten osien kustannuksella.

Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntäviä tuotteita on kuitenkin hankala luokitella tiettyyn teoskategoriaan. Audiovisuaalisesta luonteestaan huolimatta virtuaalitodellisuutta ei sellaisenaan voida pitää esimerkiksi audiovisuaalisena teoksena, sillä olennainen osa virtuaalitodellisuutta on sen toiminnallinen interaktiivisuuden perustuva olemus. Perinteisesti audiovisuaalisia teoksia pidetään luonteeltaan ”staattisina”, jolloin ne eivät ole riippuvaisia käyttäjän ja tuotteen välisestä vuorovaikutuksesta. Esimerkiksi elokuvia katsotaan, kun taas virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntäviä tuotteita käytetään. Virtuaalitodellisuus on siis elokuvaa ja monia muita perinteisempiä audiovisuaalisia teoksia ”dynaamisempi” kokonaisuus, jossa interaktiiviset piirteet ovat erityisen korostuneita.

Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden kohdalla voisi kuitenkin olla suotavaa pohtia niiden integriteetin huomioon ottavaa oikeussuojan mahdollisuutta. Kansainvälisessä tekijänoikeuskontekstissa yhtenä mahdollisuutena olisi lisätä maininnat niiden tekijänoikeudellisesta asemasta esimerkiksi interaktiivisina audiovisuaalisina ohjelmistotuotteina, mikä selventäisi samalla myös muiden ohjelmistotuotteiden tekijänoikeudellista asemaa maailmalla. Tällöin virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävät tuotteet voisivat olla tekijänoikeudella suojattuja interaktiivisina audiovisuaalisina teoksina. Joka tapauksessa virtuaalitodellisuus vaatisi omintakeisen tekijänoikeudellisen arvonsa huomioon ottamista kansainvälisellä tasolla, sillä se edistäisi oikeusvarmuutta myös

kansallisesti, koska kansainvälisellä tasolla tehtävät linjaukset heijastuvat myös kansalliselle tasolle.

4 Yhdysvallat – katsaus Yhdysvaltojen lainsäädäntöön ja erityisesti videopelien tekijänoikeussuojaa koskeviin tuomioistuintratkaisuihin

4.1 Normatiiviset lähtökohdat

Yhdysvalloissa tekijänoikeudellinen normiperusta pohjautuu tšekäläiseen tekijänoikeuslakiin *The Copyright Act of 1976* (jäljempänä 17 U.S.C. §). Tekijänoikeussuojan edellytykseksi voidaan erottaa kaksi perusvaatimusta, jotka ilmenevät suoraan lain § 102 (a) kohdasta. Ensinnäkin, jotta kyse voisi olla tekijänoikeussuojan alaisesta teoksesta, tulee teoksen olla alkuperäinen (*“original work of authorship”*). Toiseksi, alkuperäisen teoksen tulee olla kiinnitettyä johonkin alustaan (*“fixed in any tangible medium”*), josta se voidaan havaita, jäljentää tai muutoin välittää joko suoraan sellaisenaan tai koneen taikka muun laitteen välityksellä.

Lakitekstiin ei ole sisällytetty määritelmää siitä, mitä alkuperäisellä, johonkin alustaan kiinnitettyllä teoksella tarkoitetaan, mutta käytännössä teoksen alkuperäisyydellä tarkoitetaan teoksen ainutlaatuista luonnetta, jolloin teosta ei olisi ainakaan suoraan sellaisenaan kopioitua mistään toisesta teoksesta. Teoksen fiksaatiolla eli kiinnittymisellä johonkin alustaan ilmennetään taas sitä perusideaa, että teoksen tulee olla muiden havaittavissa, ikään kuin olemassa oleva.⁸⁹ Tällöin esimerkiksi tekijän päässä oleva hahmotelma teoksesta voi saada tekijänoikeussuojaa vasta silloin, kun se on fyysisesti toisinnettavissa tai havaittavissa tekijänsä tai muun tahon toimesta. Lainsäädännössä teokselle asetettu alkuperäisyysvaatimus edellyttää siten teokselta henkisiin määreisiin, kuten esimerkiksi luovuuteen tai kekseliäisyyteen perustuvia panostuksia, ja teoksen fiksaatio jonkinlaista ilmaisuvälinettä, kuten paperia tai tietokonetta, joka ilmentää näitä henkisiin määreisiin perustuvia panostuksia siten, että ne ovat muiden havaittavissa ja sellaisenaan olemassa olevia.

Tekijänoikeussuojan ulottuvuuden olennaisena rajoituksena toimii 17 U.S.C. § 102 (b), jonka mukaan tekijänoikeussuoja ei ulotu teoksesta ilmeneviin ideoihin, menetelmiin, prosesseihin

⁸⁹ Yhdysvalloissa tuomioistuimet ovat johtaneet laista alkuperäiselle teokselle kolme perusvaatimusta, jotka ovat teoksen alkuperäisyys (*originality*), luovuus (*creativity*) ja fiksaatio (*fixation*). Lähtökohtaisesti teoksen alkuperäisyyden ja luovuuden vaatimuksen katsotaan yhdessä ilmentävän itsenäistä luomistyötä. Alkuperäiseltä teokselta ei kuitenkaan edellytetä sitä, että kyse olisi täysin uudesta teoksesta, vaan hyvin pienikin määrä luovuutta riittää. Teoksen fiksaation osalta vaatimuksena taas on, että teos on havaittavissa riittävän pysyvällä tavalla. Ks. Lehman 1995, s. 24–25 viitteineen.

tai teoksen toiminnallisiin elementteihin riippumatta siitä, miten ne teoksesta ilmenevät. Kyseessä olevan lainkohdan mukaan rajoitusta sovelletaan riippumatta siitä, millaisessa muodossa teoksen ideaalisuus tai toiminnallisuus välittyy teoksesta. Säännöksen ilmaisutavasta on pääteltävissä, että rajoitusta pidetään suhteellisen ehdottomana ja suppean tulkinnan varaisena.⁹⁰ Näin ollen teoksen idean tai sen toiminnallisen luonteen ollessa kuinka luova tai omaperäinen tahansa, eivät tällaiset elementit voisi olla tekijänoikeussuojan alaisia.

Tekijänoikeussuojan perusnormi 17 U.S.C. § 102 (a) ja sen ulottuvuutta rajoittava normi 17 U.S.C § 102 (b) muodostavat siten yhdessä dikotomisen perusratkaisun, jota Yhdysvalloissa kutsutaan idea-ilmaisu-dikotomiaksi. Oppi kuvastaa kahtiajakoa toisaalta teokseen perustuvan idean ja toisaalta teoksen ilmaisutavan välillä. Tällöin teoksesta ilmenevät ideaan ja toiminnallisuuteen perustuvat elementit erotetaan teoksen ilmaisuun liittyvistä elementeistä. Tekijänoikeussuojan keskiössä on siten teoksen ilmaisu, ei sen idea tai toiminnallisuus.⁹¹

Mitkä ovat sitten niitä tekijänoikeussuojan kohteita, joihin edellä käsiteltyjä tekijänoikeussuojalle asetettuja vaatimuksia ja rajoituksia voidaan soveltaa? Yhdysvalloissa tekijänoikeussuojan kohteeksi soveltuvat teokset jakautuvat lain mukaan kahdeksaan eri kategoriaan (17 U.S.C. §102 (a)). Hieman yksinkertaistaen, mainitun lainkohdan mukaan tekijänoikeussuojan alaisina teoksina pidetään pääsääntöisesti kirjallisia teoksia, musiikkiteoksia, näytelmäteoksia, koreografisia teoksia, kuvateoksia, elokuvateoksia ja muita audiovisuaalisia teoksia, äänitteitä sekä arkkitehtuurisia teoksia. Suoraan lain perusteella teoksen tulisi siten olla luokiteltavissa johonkin edellä mainituista kategorioista, jolloin laissa ei tunneta sellaista yleispätevää normia, joka määrittelisi teosaseman syntyvän myös muissa kuin lakitekstissä ilmenevissä teoskategorioissa.⁹²

⁹⁰ Lakitekstissä käytetään ilmausta ”*in no case does copyright protection - - extend to any idea, procedure, process, system, method of operation - - regardless of the form in which it is described - - or embodied in such work*”. 17 U.S.C. 102 § (b).

⁹¹ Idea-ilmaisu-dikotomian lisäksi tekijänoikeussuojan ulottuvuutta rajoittavat ”merger”-doktriini ja ”*scènes à faire*” -doktriini, jotka olennaisesti vaikuttavat tekijänoikeussuojan ulottuvuuden arvioinnissa. Kiteytetysti, ”merger”-doktriinilla tarkoitetaan tilannetta, jossa idea ja sen ilmaisu ovat olennaisissa määrin niin sulautuneita toisiinsa, ettei ideaa voida tarkoituksenmukaisella tavalla ilmaista toisin. Mikäli idean ilmaisemiseen on siis käytettävissä vain hyvin rajattu määrä ilmaisukeinoja, ei ilmaisua suojata. Mylly 2005, s. 759. Kyse on tiettyllä tapaa monopoliin verrattavasta tilanteesta, jossa idean ilmaisulle on lähtökohtaisesti löydettävissä vain yksi tarkoituksenmukainen vaihtoehto. ”*Scènes à faire*” -doktriini tulee taas sovellettavaksi tilanteessa, jossa tietty aihepiiri on luonteeltaan niin geneerinen, ettei siitä johdettavaa ilmaisua voida katsoa tarkoituksenmukaiseksi suojata yksinoikeudella. Tällöin tiettyjen ilmaisumuotojen katsotaan olevan niin laajalti tunnettuja ja/tai käytettyjä, etteivät ne voisi olla tekijänoikeussuojan alaisia. Boyd ym. 2019, s. 28.

⁹² Huolimatta siitä, että laista ilmenevä teoskategorisointi on suhteellisen laava, voitaisiin tällainen poissulkeva teoskategorisointi katsoa ongelmalliseksi erityisesti kansainvälisten tekijänoikeuskonventioiden valossa. Esimerkiksi Bernin yleissopimuksessa, johon myös Yhdysvallat ovat sitoutuneet, teoksen käsitteellä tarkoitetaan

Lainsäädännölliset perusratkaisut idea-ilmaisu-dikotomiasta ja suhteellisen tiukasta teoskategorisoinnista, aiheuttavat haasteita ohjelmistotuotteiden, kuten virtuaalidellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden kohdalla. Kun virtuaalidellisuusteknologiaan pohjautuvia ohjelmistotuotteita peilataan suoraan laista johtuvaa teoskategorisointia vasten, on selvää, etteivät tällaiset produktiot ole ainakaan suoraan sellaisinaan lokeroitavissa tietyn teostyyppin alaisuuteen. Lisäksi ohjelmistotuotteiden interaktiivisuuden perustuva toiminnallinen luonne huomioon ottaen voidaan pitää selvänä sitä, että lain 17 U.S.C. § 102 (b) kohdasta ilmenevällä rajoituksella, jonka mukaan tuotteiden toiminnallisuutta pidetään tekijänoikeussuojan ulkopuolella, on merkittävä vaikutus ohjelmistotuotteiden tekijänoikeussuojaa arvioitaessa.

Suoraan lain perusteella teoksen tulisi siis olla luokiteltavissa johonkin 17 U.S.C. §102 (a) kohdassa mainituista kategorioista. Tämä osaltaan aiheuttaa mielenkiintoisia rajanvetoja esimerkiksi ohjelmistotuotteiden kohdalla, joissa eri teoslajien, kuten tietokoneohjelman, grafiikan ja äänielementtien, yhdistelmät voivat muodostaa yhden multimediaalisen teoskokonaisuuden. Koska laki ei tunnista tällaista multimediaalista teoskokonaisuutta, lain kategorisoinnista voidaan johtaa se päätelmä, että multimediatuotteiden kohdalla niiden sisältämien eri teoslajien luova arvo tulisi irrottaa siitä kokonaisuudesta, jonka osaksi ne ovat tarkoitettu. Tällöin se seikka, että tuote puretaan sen eri teoskategoriaan kuuluviin teoksiin, ei välttämättä heijasta täydellisesti tuotteen ilmentämää luovaa arvoa yhtenä kokonaisuutena. Tuotteen tekijän oikeussuojan kannalta tätä voitaisiin ainakin joissain määrin pitää ongelmallisena ja tekijänoikeutta yleisesti pirstaloivana seikkana, sillä useimmiten teoksia tulee tarkastella niiden kokonaisuus huomioon ottaen, vaikka tekijänoikeudellista tarkastelua voidaan yhtä hyvin suorittaa myös teoksen sisältämien pienempien kokonaisuuksien kohdalla.

Multimediaalisen kokonaisuuden tunnistamisongelman lisäksi ohjelmistotuotteiden toiminnalliset elementit ovat lain 17 U.S.C. § 102 (b) kohdan mukaan tekijänoikeussuojan ulottumattomissa. Rajoituksella voidaan nähdä olevan huomattava vaikutus ohjelmistoon perustuvien tuotteiden kohdalla, sillä ohjelmistotuotteet ovat perusluonteeltaan usein hyvin vahvasti toiminnallisuuden perustuvia tuotteita, mikä erottaa ne lähtökohtaisesti monista muista tekijänoikeussuojan alaisista tuotteista, kuten esimerkiksi elokuvista. Ongelmalliseksi ohjelmistotuotteiden kohdalla muodostuu se, mikä tuotteissa voidaan erottaa sen

yleissopimuksen 2 artiklan 1 kohdan mukaan kaikkia kirjallisuuden, tieteiden tai taiteen alaan kuuluvia produktiota niiden ilmaisutavasta tai -muodosta riippumatta.

toiminnallisuuteen perustuvaksi elementiksi ja mikä taas ei. Ohjelmistotuotteiden kohdalla kyse on siis kokonaisuudesta, jonka voidaan hyvin katsoa ilmentävän tekijänoikeudella suojattavaa ilmaisua ohjelmistotuotteiden lukemattomien ilmaisu- ja hyödyntämismahdollisuuksiensa vuoksi, mutta toisaalta kyse on myös hyvin vahvasti toiminnallisia ominaisuuksia sisältävästä tuotteesta.

Esimerkiksi virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä ohjelmistotuotteissa, jotka toimivat erottamattomana kokonaisuutena niiden muodostavista erillisistä elementeistään huolimatta, voi kokonaisuuden pilkkominen tekijänoikeudellisesti relevantteihin osiin muodostaa hankalia rajanvetoja sen suhteen, mitä teoksessa on pidettävä tekijänoikeudella suojattavana ilmaisuna, ja mitä taas toiminnallisena, tekijänoikeussuojaa saamattomana ideana tai ilmaisuna. Virtuaalitodellisuuden kontekstissa ideaalisina tai toiminnallisina elementteinä voitaisiin pitää esimerkiksi virtuaalitodellisuuden käyttötarkoitukseen tai käyttöstrategisiin päämääriin liitettäviä tekijöitä, kuten sitä, kuinka henkilö liikkuu tai mitä henkilö voi virtuaalitodellisuudessa tehdä, kun taas tekijänoikeussuojan tarkoittamana ilmaisuna voitaisiin pitää virtuaalitodellisuuden audiovisuaaliseen suunnitteluun liittyviä toteutuksia, kuten virtuaalisen ympäristön tai siellä olevien hahmojen ulkoasua, -näköä tai olemusta. Tosiasiassa jako ei kuitenkaan ole näin yksinkertainen, sillä sekä toiminnalliset että luovaan ilmaisuun liittyvät elementit nivoutuvat hyvin vahvasti toisiinsa.

Virtuaalitodellisuusteknologiaan perustuva ohjelmistotuote muodostaa siis kokonaisuuden, joka koostuu yhdestä tallennusalustasta ilmenevien erilaisten elementtien yhdistelmästä, jota lisäksi leimaavat ohjelmistotuotteille tyypilliset toiminnalliset erityispiirteet. Virtuaalitodellisuuden muodostava kokonaisuus voitiin jakaa laitteistoon, tietokoneohjelmista muodostuvaan ohjelmistoon ja käyttäjän näkö-, ääni-, tunto-, haju- sekä mahdollisesti myös makuaistia aktivoiviin elementteihin. Lain 17 U.S.C. §102 (a) kohdan mukaiseen teoskategorisointiin peilaten ainakin laitteisto sekä haju-, maku- ja tuntoaistimuksiin liittyvät kokemukset ovat lähtökohtaisesti poissuljettavissa lain terminologian mukaisista tekijänoikeussuojaa nauttivista teoksista. Samoin myös tuotteen toiminnallisuutta ilmentävät tekijät eivät lain 17 U.S.C. § 102 (b) kohdan mukaan ole tekijänoikeussuojan piiriin kuuluvaa ilmaisua. Toisaalta taas tietokoneohjelma, näköaistia stimuloiva graafinen ilme ja erilaiset äänielementit voivat tekijänoikeuslain perusteella olla tekijänoikeussuojan alaisia teoksia. Mutta miten näistä eri elementeistä muodostuvaa yhteenliittymää tulisi sitten arvioida tekijänoikeudellisesta näkökulmasta?

Erilaisista teostyypeistä muodostuvien kokonaisuuksien tekijänoikeussuojalle voidaan ensinnäkin jo suoraan lain perusteella löytää oikeutusta, mikä ilmenee esimerkiksi audiovisuaalisten teosten lakitekstiin sisällytetystä määritelmästä. Lain 17 U.S.C. § 101 mukaan audiovisuaalisena teoksena pidetään teosta, joka koostuu toisiinsa liittyvistä kuvasarjoista, jotka ovat erilaisten välineiden avulla tarkoitettu näytettäväksi yhdessä niihin mahdollisesti kuuluvan äänen kanssa riippumatta niistä materiaalisista alustoista, joihin ne ovat yleensä tallennettu. Siten jo pelkästään laista johtuu, että eri teostyyppit, kuten kuva- ja ääniteokset, voivat yhdessä muodostaa tekijänoikeussuojan alaisen teoksen, kuten on laita elokuvateosten ja muiden audiovisuaalisten teosten kohdalla (17 U.S.C. § 102 (a)). Tällaiset äänen ja kuvan yhdistelmästä muodostuvat audiovisuaaliset teoskokonaisuudet saavat siten tekijänoikeussuojaa alkuperäisteoksina, jolloin ne nauttivat itsenäistä tekijänoikeussuojaa niiden sisältämien eri teoslajien mahdollisesta itsenäisestä tekijänoikeussuojasta huolimatta. Laki ei siten suoranaisesti vaikuttaisi muodostavan estettä eri teoslajien muodostamien yhdistelmien tekijänoikeussuojalle, mutta suhtautuu kuitenkin pidättyväisesti, tai ainakin kantaa ottamattomasti, muiden kuin audiovisuaalisten teoskokonaisuuksien tekijänoikeussuojalle.

Lain terminologian mukaisesti audiovisuaalisissa teoksissa suojataan ainoastaan niiden audiovisuaalisia elementtejä, eli äänen ja kuvan yhteen sulautunutta ilmaisu. Erityisen kysymyksen muodostaa siten se, kuinka tekijänoikeussuojaa arvioidaan sellaisen audiovisuaalisen teoksen kohdalla, jossa audiovisuaalinen ilmaisu on liitännäinen muiden elementtien, kuten kirjalliseksi teokseksi katsottavan tietokoneohjelman kanssa. Tyypillisesti näin on laita esimerkiksi ohjelmistotuotteiden kohdalla, jolloin ohjelmistotuotteen audiovisuaaliseen osaan sekoittuu sekä kirjallista ilmaisu että interaktiivisia elementtejä, jotka nivoutuvat tiiviisti yhteen audiovisuaalisen ilmaisun kanssa.⁹³ Tällöin rajanvetoa audiovisuaalisen ilmaisun ja muiden elementtien kanssa voi olla hankalaa erottaa toisistaan erityisesti, kun audiovisuaalisia teoksia tulisi aina arvioida niiden kokonaisuus huomioon ottaen.

⁹³ Ohjelmistotuotteissa interaktiivisuus perustuu ohjelman audiovisuaalista ilmaisu ohjaavaan tietokoneohjelmaan. Tietokoneohjelma ohjaa ohjelmistotuotteen toimintaa ja mahdollistaa käyttäjän ja ohjelmiston välisen vuorovaikutuksen. Käyttäjälle ruudulla näkyvät kuva- ja äänielementit voivat yhdessä muodostaa audiovisuaalisen teoksen, mutta esimerkiksi taustalla vaikuttava tietokoneohjelma, jota käyttäjä ei sellaisenaan näe, mutta joka kuitenkin vaikuttaa tuotteen audiovisuaaliseen ilmaisuun, on taas lain mukaan kirjallinen teos.

Yhtenä mahdollisena skenaariona voisi olla audiovisuaalisen teoksen tekijänoikeudellisten rajojen venyttäminen interaktiivisen multimedian⁹⁴ suuntaan, mitä osaltaan vaikuttaisi puoltavan myös Yhdysvaltojen tekijänoikeusviranomaisen (*U.S. Copyright Office*) linjaus 1980-luvun loppupuolella. Kun Yhdysvalloissa multimediatuotteet alkoivat vallata markkinoita 1900-luvun lopulla,⁹⁵ kehitys johti väistämättä siihen, että tekijänoikeusviranomaisen tuli ottaa kantaa multimediatuotteiden, eritoten videopelien, tekijänoikeussuojaa koskeviin kysymyksiin, sillä tekijänoikeussuojan ulottuminen videopeleihin ja muihin multimediatuotteisiin oli verrattain epäselvä. Vaikka laissa tunnustettiin tietokoneohjelmien ja audiovisuaalisen ilmaisun tekijänoikeussuoja, näiden yhdistelmästä syntyvää multimediatuotetta koskevan tekijänoikeussuojan ulottuvuus aiheutti kuitenkin hämmennystä ohjelmistomarkkinoilla toimivien yritysten keskuudessa, mikä ilmenee seuraavaksi käsiteltävissä tekijänoikeusviranomaisen tekemissä linjauksissa.

Vuonna 1987 tekijänoikeusviranomaisen hylkäsi tekijänoikeuden rekisteröinnin *BREAKOUT* nimiseen videopeliin audiovisuaalisena teoksena, mutta piti kirjausta tietokoneohjelmaan kuitenkin mahdollisena.⁹⁶ Ajan henkeä kuvastaa se, ettei ohjelmistotuotteissa vielä tällöin ollut kovin kehittyneitä graafisia ja äänellisiä elementtejä, vaan kyse oli suhteellisen yksinkertaisista audiovisuaalisista toteutuksista, jolloin tuotteiden toiminnallinen luonne oli erityisen korostunut. Tekijänoikeusviranomaisen katsoi, ettei peli täyttänyt audiovisuaaliselle teokselle tunnusomaisia piirteitä. Viranomaisen mukaan rekisteröinti audiovisuaalisena teoksena olisi edellyttänyt sellaista kuvallista tai graafista ilmaisua, jossa ainakin yksi elementti tai ruudulla näkyvä kuva voitaisiin katsoa tekijänoikeudella suojatuksi teokseksi.⁹⁷ *BREAKOUT* videopelissä ruudulla ilmenevät geometriset muodot ja niiden väritys yhdessä pelin äänimaailman kanssa eivät siis viranomaisen mukaan muodostaneet tekijänoikeudella suojattavaa ilmaisua, sillä ne olivat liian yksinkertaisia. Yksinkertaisen ulkomuotonsa perusteella peli sisälsi pikemminkin vain toiminnallisia elementtejä, jotka eivät sellaisenaan

⁹⁴ Harenko on määritellyt multimedian käsitteen tarkoittavan yhden tallennus- ja jakeluvälineen sisältämien kuvien, äänten ja tekstin yhdistämistä. Mikäli multimediaan on liitetty tietokoneohjelmaa, jonka avulla vastaanottaja voi vaikuttaa viestimen tarjoamaan informaatioon, kysymyksessä on interaktiivinen multimedia. Harenko 1996, s. 1. Näin ollen ohjelmistotuotteissa, joissa audiovisuaalinen elementti yhdistyy tietokoneohjelman kanssa, lopputulosta voidaan pitää interaktiivisena multimediatuotteena.

⁹⁵ Voidaan puhua 1990-luvulla alkaneesta multimedia-buumista, jolloin edulliset ja suorituskykyiset ohjelmistotuotteet alkoivat vakiintua ja herättää suurta kiinnostusta niin yleisön kuin sovelluskehittäjien keskuudessa. Ks. Williams 2017, s. 165.

⁹⁶ Yhdysvalloissa on käytössä tekijänoikeuden kirjaamisjärjestelmä, jossa tekijänoikeudet voidaan rekisteröidä. Tekijänoikeuden rekisteröinti ei ole edellytys tekijänoikeussuojan syntymiselle, mutta rekisteröinnistä saatavia hyötyjä silmällä pitäen sitä voidaan pitää suositeltavana. Boyd ym. 2019, s. 23.

⁹⁷ *Atari Games Corp. v. Oman*, kohta 880.

kuuluneet tekijänoikeussuojan piiriin. Näin ollen tekijänoikeudellisesti relevantteja elementtejä peli ei siis viranomaisen kannan mukaan sisältänyt taustalla vaikuttavaa tietokoneohjelmaa lukuun ottamatta.

Tapausta käsiteltiin viranomaisessa useampaan otteeseen, mutta tuloksetta. *BREAKOUT* pelin kehittäjän *Atari Games Corp.* (jäljempänä *Atari*) mukaan tekijänoikeusviranomainen keskittyi teosarvioinnissaan liialti teoksen yksityiskohtiin ottamatta huomioon teoksen muodostamaa kokonaisuutta. *Atari* ei pitänyt viranomaisen päätöstä lainmukaisena ja valitti siitä tuomioistuimeen. Ratkaisussaan *Atari Games Corp. v. Oman* tuomioistuin katsoi, että audiovisuaalisia teoksia tulee aina tarkastella niiden kokonaisuus huomioon ottaen, jolloin hyvin yksinkertaisetkin muodot voivat toteutuksensa puolesta yhtenä ryhmänä indikoida kekseliäisyyttä ja nerokkuutta, mikä voidaan katsoa tekijänoikeudella suojattavaksi ilmaisuksi.⁹⁸ Lisäksi tuomioistuin totesi, että yksinkertaisimmatkin pelit voidaan toteuttaa audiovisuaalisesti monin eri tavoin, mikä korostaa tekijänoikeussuojan soveltuvuutta.⁹⁹ Tähän perustuen tuomioistuin linjasi, että videopelissä sen audiovisuaalinen esitys ja taustalla vaikuttava tietokoneohjelma eivät ole yhteneväisiä siinä mielessä, että pelkkä tietokoneohjelman tekijänoikeussuojan rekisteröinti riittäisi kattamaan koko teosta koskevan suojan, vaan audiovisuaalisen esitykselle tulisi myöntää itsenäinen tekijänoikeussuoja.¹⁰⁰

Tapauksen myötä asetelma kääntyi ikään kuin pääläelleen. Aikaisemmin ohjelmistotuotteissa tietokoneohjelma vaikutti dominoivan audiovisuaalista ilmaisua. Sittemmin, erityisesti videopelien kohdalla, kun niiden audiovisuaalisten elementtien teosasema tunnistettiin aikaisempaa herkemmin, muodostuivat ne tekijänoikeudellisesti merkittävämmäksi tekijäksi kuin niiden taustalla vaikuttava tietokoneohjelma. Tekijänoikeudellisessa mielessä videopelejä ei siten voitu ikään kuin ”samastaa” tietokoneohjelmiin. Tapaus korostaa ohjelmistotuotteissa niiden sisältämien muiden elementtien kuin tietokoneohjelman tekijänoikeudellista merkitystä osana tietokoneohjelmasta muodostuvaa kokonaisuutta.

Samoihin aikoihin 1980-luvun lopulla, rekisteriviranomainen kuuli ohjelmistoalan toimijoita selvittäessään tekijänoikeussuojan rekisteröintikäytäntöä ohjelmistopohjaisissa tuotteissa.¹⁰¹ Yhdysvalloissa lähtökohtana pidetään sitä, että tietokoneohjelmien tekijänoikeus voidaan

⁹⁸ *Atari Games Corp. v. Oman*, kohta 884.

⁹⁹ *Atari Games Corp. v. Oman*, kohta 885.

¹⁰⁰ *Atari Games Corp. v. Oman*, kohta 886.

¹⁰¹ Russo – Risch 2017, s. 15.

rekisteröidä lomakkeella ”*Form TX*” ja audiovisuaaliset teokset lomakkeella ”*Form PA*”.¹⁰² Ohjelmistotuotteille ehdotettiin kuitenkin kolmea eri ratkaisuvaihtoehtoa, jotka poikkeaisivat tästä perusasetelmasta: i) yksittäisrekisteröinti (*single registration*), jossa koko ohjelmistotuote voitaisiin rekisteröidä yhdellä lomakkeella kattaen sen taustalla vaikuttavan tietokoneohjelman ja (audio)visuaalisen ulkomuodon ii) erillisrekisteröinti (*separate registration*), jolloin (audio)visuaalinen ilmaisu ja taustalla vaikuttava tietokoneohjelma tulisi rekisteröidä erikseen, ja iii) ei lainkaan rekisteröintimahdollisuutta (*no registration*), jossa tekijänoikeuden kirjausta ohjelmistotuotteiden (audio)visuaaliseen ilmaisuun ei tulisi lainkaan sallia.¹⁰³

Kesäkuussa 1988 rekisteriviranomainen pitäytyi yksittäisrekisteröinnin kannalla, jolloin tekijänoikeus ohjelmistotuotteeseen voitiin rekisteröidä joko lomakkeella ”*Form TX*” tai ”*Form PA*” riippuen siitä, hallitseeko audiovisuaalinen vai kirjallinen ilmaisu teoksen luonnetta.¹⁰⁴ Näin ollen rekisteriviranomainen tuli sallineeksi ohjelmistotuotteiden tekijänoikeuden kirjaamisen yhteen teoskategoriaan niiden sisältämien eri teoslajien olemassaolosta huolimatta. Linjauksessaan rekisteriviranomainen irtaantui lain mukaisesta teoskategorisoinnista siinä mielessä, että ohjelmistotuote olisi paloiteltavissa ja jaettavissa sen erilaisiin osiin. Rekisteriviranomaisen linjauksesta voitaisiin päätellä, että ohjelmistotuotteissa niiden tekijänoikeussuoja on hankala tiivistää pelkästään joko tietokoneohjelman tai (audio)visuaalisen teoksen suojan alaan. Tällöin tekijänoikeussuoja voisi ulottua ohjelmistotuotteeseen kokonaisuudessaan laajemminkin kuin pelkästään sen sisältämän tietokoneohjelman tai audiovisuaalisen teoksen suojan myötä.

Mitä edellä käsitelty sitten merkitsee virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden kohdalla? Suoraan lain perusteella vaikuttaisi siltä, että virtuaalitodellisuusteknologian tuotteissa niiden tekijänoikeussuoja muodostuisi tuotteiden sisältämän audiovisuaalisen ilmaisun ja taustalla vaikuttavan tietokoneohjelman kautta. Tekijänoikeudellisessa kontekstissa virtuaalitodellisuusteknologian tuotteet olisivat siis jaettavissa audiovisuaaliseen teokseen ja tietokoneohjelmaan (kirjallinen teos), joita arvioitaisiin erillisinä teoksina irrotettuna siitä kokonaisuudesta, jonka ne yhdessä muodostavat. Muut elementit, kuten tunto-, haju- ja

¹⁰² ”*Form TX*” on Yhdysvaltojen tekijänoikeusviraston käytössä oleva lomake, jota käytetään kirjallisten teosten mm. tietokoneohjelmien tekijänoikeuden rekisteröinnissä. U.S. Copyright Office. Literary Form TX. ”*Form PA*” lomaketta käytetään taas laaja-alaisesti erilaisten esittävien taiteenlajien mm. elokuvien ja muiden audiovisuaalisten teosten tekijänoikeuksien rekisteröinnissä. U.S. Copyright Office. Performing Arts Form PA.

¹⁰³ Russo – Risch 2017, s. 15–16.

¹⁰⁴ Russo – Risch 2017, s. 16. Esimerkiksi virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa, joissa niiden audiovisuaalista ilmaisua voidaan pitää erityisen korostuneena, tekijänoikeus olisi todennäköisesti rekisteröitävissä yhdellä lomakkeella (”*Form PA*”).

mahdollisesti myös makuaistiin perustuvat sisällöt sekä tuotteen toiminnallisuuteen liittyvät tekijät olisivat tekijänoikeussuojan ulkopuolella, sillä ne eivät vastaa lain 17 U.S.C. §102 (a) kohdan mukaista teoskategorisointia.

Hieman epäselväksi jää kuitenkin se, kuinka ohjelmistotuotteiden toiminnallisuus voidaan erottaa niiden sisältämästä tekijänoikeudella suojattavasta ilmaisusta. Esimerkiksi rekisteröintiviranomainen vaikuttaisi puoltavan kokonaisvaltaisempaa tekijänoikeudellista näkemystä, jossa ohjelmistotuotteiden tietotekninen puoli ja audiovisuaalinen ilmaisu muodostaisivat yhden teoksen.¹⁰⁵ Käytännön tasolla ohjelmistotuotteiden tekijänoikeudellinen asema vaikuttaisi siten ainakin joissain määrin muodostuvan audiovisuaalisen ilmaisun ja tietokoneohjelman muodostavasta kokonaisuudesta, jolloin ohjelmistotuotteiden tekijänoikeussuojaa olisi hankala tiivistää vain audiovisuaalisen teoksen ja tietokoneohjelman suojan alaan.¹⁰⁶ Tällöin mahdollisena skenaariona voidaan pitää audiovisuaalisen ilmaisun laista ilmenevien rajojen venyttämistä interaktiivisen multimedian suuntaan, jolloin ohjelmistotuotteissa myös niiden toiminnalliset tarkoitukset voisivat ainakin joissain määrin saada tekijänoikeudellista merkitystä. Se, miten tekijänoikeussuoja loppupeleissä muodostuu, jää kuitenkin tuomioistuimen harkintaan, mitä käsitellään seuraavaksi.

4.2 Oikeuskäytäntö

Yhdysvalloissa virtuaalitodellisuusteknologiaan pohjautuvien tuotteiden tekijänoikeussuojaa koskevia tuomioistuinratkaisuja ei ainakaan toistaiseksi ole vielä annettu. Linjausta tällaisten tuotteiden tekijänoikeudellisesta asemasta ei siten oikeuskäytännöstä voida suoraan johtaa. Ohjelmistotuotteisiin liittyviä oikeusriitoja on kuitenkin puitu yhdysvaltalaisissa tuomioistuimissa jonkin verran. Koska virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävät tuotteet ovat vahvasti ohjelmistosidonnaisia, on ohjelmistoalaa koskevien tuomioistuinratkaisujen merkitys suuri. Erityisesti videopelejä koskevien tekijänoikeusriitojen käsittely tuomioistuimissa luo osaltaan pohjaa myös virtuaalitodellisuusteknologiaan pohjautuvien tuotteiden tekijänoikeudelliselle arvioinnille, sillä virtuaalitodellisuuden ja videopielialan

¹⁰⁵ Tekijänoikeusviranomaisen ohjeessa tietokoneohjelmaa ja sen (audio)visuaalista ilmettä pidetään yhtenä teoksena: ”A Computer program and the screen displays it generates are generally considered the same work, because most screen displays are created by the program code.” U.S. Copyright Office, Circular 61 2021.

¹⁰⁶ Ks. myös Russo – Risch (2017, s. 16–17), jotka toteavat seuraavasti viitaten rekisteriviranomaisen tekemään linjaukseen ohjelmistotuotteiden tekijänoikeuden kirjaamiskäytännöstä: ”By this mechanism, The Copyright Office, in effect, confirmed – – that copyright protection can subsist beyond the literal program code for the computer software and to the look and feel of the computer software and perhaps even beyond that.”

intressejä voidaan ainakin osittain pitää päällekkäisinä.¹⁰⁷ Tekijänoikeudellisessa kontekstissa videopelien samaistamista virtuaalitodellisuusteknologian tuotteisiin voitaisiin siten ainakin joissain määrin pitää mahdollisena.

Lainsäädäntöanalyysin perusteella kävi selväksi, että ohjelmistotuotteet vaikuttaisivat yleensä jakaantuvan sekä käyttäjälle näkyvään (audio)visuaaliseen teokseen että käyttäjälle näkymättömissä olevaan kirjalliseen teokseen (tietokoneohjelma). Ohjelmistotuotteiden muut elementit, kuten niiden sisältämät toiminnallisia tarkoituksia heijastavat seikat, olisivat taas tekijänoikeussuojan ulottumattomissa. Toisaalta Yhdysvaltojen tekijänoikeusviranomaisen tekemät linjaukset vaikuttaisivat kuitenkin puoltavan näkemystä, jossa ohjelmistotuotteen muodostama audiovisuaalisen ilmaisun ja tietokoneohjelman yhdistelmä katsottaisiin yhdeksi teokseksi, jota lähtökohtaisesti pidetään audiovisuaalisena teoksena. Tavanomaisista audiovisuaalisista teoksista poiketen, voitiin ohjelmistopohjaisten tuotteiden kohdalla tehdä se päätelmä, että niiden interaktiivisen luonteen vuoksi niiden tekijänoikeussuojaa voitaisiin luonnehtia hieman eri tavoin kuin perinteisten audiovisuaalisten teosten kohdalla.

Yhdysvalloissa tuomioistuimet arvioivat audiovisuaalisten teosten tekijänoikeussuojan ulottuvuutta *total concept and feel* -doktriinin perusteella. Doktriinin perusidea kiteytyy siihen, voidaanko tekijänoikeutta väitetyksi loukkaavan teoksen katsoa olevan olennaisilta osin niin samanlainen vertailtavaan teokseen nähden, että tekijänoikeusloukkauksen voidaan katsoa tapahtuneen. Doktriinin mukaisessa arvioinnissa voidaan erottaa kolme eri vaihetta: i) tekijänoikeudella suojatusta teoksesta tulee erottaa tekijänoikeussuojaa saavat elementit ei suojattavista elementeistä¹⁰⁸ ii) tekijänoikeudella suojatun teoksen analysointi tapahtuu teoksen kokonaisuus huomioon ottaen¹⁰⁹ ja iii) teoksia vertaillaan objektiivisesti keskenään niiden

¹⁰⁷ Molemmille aloille on ominaista tavoitella immersiiivistä virtuaaliympäristöä teknologian mahdollistamin keinoin. Alojen voidaan katsoa elävän ikään kuin symbioosissa toistensa kanssa, sillä molemmat hyötyvät toistensa kehityksestä ja kehittyvät ikään kuin käsikädessä.

¹⁰⁸ Ks. esim. *Apple Computer, Inc. v. Microsoft Corp.*, jossa kantajan mukaan tuomioistuin ei tarkastellut väitetyn tekijänoikeusloukkauksen kohteena ollutta teosta kokonaisuutena, vaan tarkastelu oli kohdistettu teoksen eri osiin. Tuomioistuimen mukaan teoksessa vain ne osat, jotka voivat olla tekijänoikeussuojan alaisia, voivat aiheuttaa luvattoman kopioinnin. Näin ollen arvioinnissa teoksesta tulee ensiksi erottaa tekijänoikeudella suojatut osat, jotta arviointi voidaan kohdistaaan tekijänoikeudella suojattuun teoskokonaisuuteen. Ks. myös *Davinci Editrice S.R.L. v. Ziko Games, LLC*, jossa tuomioistuin katsoi teosten olevan olennaisesti samankaltaisia niiden tekijänoikeudella suojaamattomien osien kohdalla, jolloin tekijänoikeusloukkaus ei voinut olla mahdollinen.

¹⁰⁹ Kokonaisuuden huomioon ottamisella viitataan teoksen kokonaisvaltaiseen tarkasteluun, jolloin tarkastelussa on vältettävä teoksen yksityiskohtien liiallista painottamista. Lisäksi teoksen ominaisuuksille ja kontekstille voidaan antaa merkitystä osana tekijänoikeudellista arviointia. Ks. *Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*; *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc.*

tekijänoikeussuojaa saavien elementtien osalta^{110,111} Mikäli teosten tekijänoikeudella suojattavien elementtien voidaan objektiivisesti arvioiden katsoa olevan olennaisilta osin samanlaisia, tekijänoikeusloukkauksen voidaan katsoa tapahtuneen. Doktriini korostaa teoksen arviointia kokonaisuutena, jolloin esimerkiksi pienet yksityiskohdat, jotka sellaisenaan eroavat vertailtavana olevan teoksen ilmaisumuodosta, eivät poista tekijänoikeusloukkauksen mahdollisuutta.

Ohjelmistotuotteissa niiden audiovisuaalisen ilmaisun muodostavan kokonaisuuden erottaminen tekijänoikeudelle epätyypillisistä elementeistä voi muodostua kuitenkin hankalaksi, sillä ohjelmistotuotteet sisältävät myös sellaisia ohjelman idean toteutukseen ja toiminnallisuuteen liittyviä elementtejä, jotka sellaisenaan eivät kuulu tekijänoikeussääntelyn piiriin.¹¹² Esimerkiksi videopelien tekijänoikeussuojaa arvioitaessa voidaan yleensä lähteä siitä lähtökohdasta, että videopelit ovat pohjimmiltaan pelistrategista ideaa ilmentäviä tuotteita, joissa erilaiset pelirakenteelliset menetelmät ja toiminnallisuudet ovat erityisen korostuneita. Koska tällaiset ideat ja toiminnallisuudet ovat tekijänoikeudellisten peruslähtökohtien mukaan tekijänoikeussuojan ulkopuolella, eivät videopelit siten suoranaisesti sellaisenaan kuulu tekijänoikeussääntelyn piiriin, mikä mahdollistaa samanlaisiin pelistrategisiin ideoihin perustuvien videopelien kehittämisen, jolloin samanlaisiin sääntöihin ja ideoihin perustuvia pelejä voidaan kehittää ilman huolta tekijänoikeusloukkauksesta. Yhtä lailla myös monien muiden ohjelmistotuotteiden kohdalla voidaan yleensä löytää jokin toiminnallinen, tiettyyn ideaan perustuva funktio, jota erilaisilla ohjelmointiin perustuvilla ratkaisuilla pyritään toteuttamaan.

Videopeleille, kuten myös muille ohjelmistotuotteille, on kuitenkin ominaista se, että niiden pelistrateginen idea tai muu funktio puetaan audiovisuaaliseen muotoon, jota ohjaavat tietotekniset ratkaisut, kuten tietokoneohjelmat. Näin ollen videopelit, ja ohjelmistotuotteet ylipäänsä, voivat sisältää merkittävästi tekijänoikeussääntelyn piiriin kuuluvaa ilmaisua niin tietokoneohjelmien kuin audiovisuaalisen ilmaisun myötä. Tällöin tekijänoikeudella suojaamattomien elementtien erottaminen esimerkiksi tuotteen audiovisuaalisesta ilmaisusta

¹¹⁰ Objektiivinen arviointi viittaa siihen tarkastelutapaan, johon teosten samankaltaisuutta peilataan.

Lähtökohdana on, että teoksia tarkasteleva keskivertoihminen pitää teoksia olennaisilta osin niin samankaltaisina, että tekijänoikeusloukkauksen voidaan katsoa tapahtuneen. Epäselvää kuitenkin on, kuka on ”objektiivinen tarkastelija”, sillä joissain määrin teoksien tarkasteleminen voi edellyttää erityisasiantuntemusta. Ks. Lehman 1995, s. 105–106.

¹¹¹ Ks. Lehman 1995, s. 103.

¹¹² Ks. Välimäki 2009, s. 15.

voi muodostua hankalaksi, mutta olennaiseksi idea-ilmaisu-dikotomian ja ylipäättään tekijänoikeussuojan ulottuvuuden näkökulmasta. Videopelien omintakeisen luonteen ja ominaisuuksiensa vuoksi on siten mielekäästä kysyä, voidaanko niitä pitää audiovisuaalisina teoksina, ainakaan termin perinteisessä tarkoituksessa.

Tapauksessa *Atari Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.* oli kyse kahden videopelin välisestä tekijänoikeuskiistasta. *Atari* omisti yksinoikeudet yhdessä *Midway Manufacturing Co.* kanssa *Pac-Man*¹¹³ nimiseen videopeliin, jonka tekijänoikeus oli myös tekijänoikeusviranomaisen toimesta rekisteröity. Tapauksessa vastaaja oli kehittänyt samanlaiseen pelistrategiseen ideaan perustuvan tuotteen, joka myös ulkoiselta ilmeeltään muistutti *Pac-Mania*. *Atarin* väitteen mukaan vastaajan kehittämä *K.C. Munchkin!* niminen peli loukkasi *Atarin* tekijänoikeuksia *Pac-Maniin*, minkä perusteella *Atari* vaati vastaajalle kieltoa myydä ja markkinoida tuotteitansa. Tapauksessa keskeiseksi muodostui videopelien tekijänoikeudellisen aseman arviointi ja se, voitiinko vastaajan kehittämän pelin katsoa loukkaavan kantajan oikeuksia *Pac-Man* videopeliin.¹¹⁴

Tapauksessa tuomioistuin lähti siitä lähtökohdasta, etteivät videopelit sellaisenaan ole tekijänoikeudella suojattuja teoksia.¹¹⁵ Ratkaisun perusteluista on luettavissa, että videopelien katsotaan ilmentävän jotakin pelistrategista ideaa tai tarkoitusta, mikä sellaisenaan ei kuulu tekijänoikeussuojan piiriin lain 17 U.S.C. § 102 (b) kohdan perusteella. Tällöin pelkästään se seikka, että tuote kategorisoidaan videopeliksi, ei siten automaattisesti tarkoita sitä, että kyse olisi tekijänoikeussuojan alaisesta teoksesta. Tuomioistuin piti kuitenkin selvänä sitä, että videopeleissä niiden pelistrateginen idea tai tarkoitus ilmaistaan lähtökohtaisesti aina erilaisia ääni- ja kuvasarjoja yhdistelemällä.¹¹⁶ Näin ollen pelistrateginen idea, joka ilmaistaan ääni- ja kuvaelementtejä yhdistelemällä, muodostaa audiovisuaalisen teoskokonaisuuden, jota voidaan pitää olennaisena osana videopelituotteen olemusta. Tällöin videopelin tekijänoikeussuojan

¹¹³ *Pac-Man* on sokkelojahtaamis-peli, jossa pelaajan tavoitteena on läpäistä vaikeusasteiltaan erilaisia tasoja liikuttelemalla *Pac-Maniksi* kutsuttua pelihahmoa. Pelaajan on samalla vältettävä ”haamuiksi” kutsuttuja, pelaajaa takaa-ajavia, pelihahmoja, joiden saavuttaessa pelaajan, peli päättyy. Peli koostuu suhteellisen yksinkertaisista elementeistä, ja pelin ideaa ja ulkoilmettä voidaan pitää suhteellisen yksinkertaisena.

¹¹⁴ Erityisesti vielä 1980-luvulla tietotekniikan ollessa lasten kengissä nykykehitykseen verrattuna, videopelien tekijänoikeussuoja vaikutti melko ailahtelevalta. Ensimmäisessä oikeusasteessa *Atarin* vaatimus hylättiin sillä perusteella, ettei kantajan vaatimus tulisi menestymään oikeudessa. Tämä ilmentää näkemystä siitä, että lähtökohtaisesti videopelejä pidettiin vahvasti pelistrategista ideaa ilmentävinä tuotteina, jotka eivät sellaisenaan ole tekijänoikeussuojan alaisia. *Atari* valitti päätöksestä muutoksenhakutuomioistuimeen, joka kuitenkin otti tapauksen ratkaistavakseen.

¹¹⁵ *Atari Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, kohta 615.

¹¹⁶ *Atari Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, kohta 615 ja 617.

kannalta merkitykselliseksi muodostuu se, kuinka pelistrateginen idea on pelintekijän toimesta ilmaistu.

Tapauksessa tuomioistuin kiinnitti erityistä huomiota pelissä esiintyviin hahmoihin ja niiden toiminnallisuuksiin. Tuomioistuimen mukaan mielikuvitukseen perustuvat pelihahmot edustivat *Pac-Manille* tyypillistä omintakeista tyyliä, mikä erotti sen muista markkinoilla olevista jahtaamispeleistä.¹¹⁷ Esimerkinomaisesti tuomioistuin nosti esille muita jahtaamispelejä, kuten *Rally-X* ja *Take the Money and Run*, joissa pelihahmot muistuttivat joko ajoneuvoja tai ihmisen ulkomuotoa, ja näin ollen poikkesivat olennaisesti *Pac-Manista*.¹¹⁸ Peliruudulla näkyvä tulostaulu, sokkelo ja tietyt mekanismit, kuten pisteiden kerääminen, olivat taas sellaisia videopelisiin tavanomaisesti liitettäviä elementtejä, jotka tuomioistuin katsoi perinteisesti kuuluvan tämän tyyppisten pelien pelistrategisen idean toteutukseen, jolloin ne eivät siis voineet nauttia tekijänoikeussuojaa.¹¹⁹ Tapauksessa omaperäiset mielikuvitukseen perustuvat pelihahmot vaikuttivat siten luovan tekijänoikeudellisesti relevantin ytimen.

Tapauksessa tuomioistuin ei kiinnittänyt huomiota videopelien tietotekniisiin ratkaisuihin, kuten taustalla vaikuttavaan tietokoneohjelmaan, mutta piti kuitenkin videopelin toiminnallisuuksia ja ominaispiirteitä merkityksellisinä. Pelihahmojen ulkoisen olemuksen ohella tuomioistuin kiinnitti erityistä huomiota pelihahmojen toimintoihin ja ominaisuuksiin, kuten ”syöntitoimintoon”, ”vangitsemistapahtumaan” ja silmien sekä ”jalkojen” liikkeeseen.¹²⁰ Tuomioistuimen mukaan vastaajan peli sisälsi ulkonäöltään samannäköisiä pelihahmoja, jotka myös esiintyivät ja käyttäytyivät peliruudulla samalla tavoin kuin *Pac-Manissa*.¹²¹ Molemmissa peleissä pelihahmot olivat siis kokonsa, muotonsa ja liikkumistapansa puolesta lähes identtisiä. Vaikka tapauksessa pelit eivät kokonaisuutena tarkastellen olleet keskenään identtisiä, sisälsivät ne olennaisissa määrin niin paljon samankaltaisuuksia, että tuomioistuin ratkaisi asian kantajan hyväksi.

Ratkaisevaa tapauksessa oli siis pelihahmojen ulkoisen olemuksen ohella myös niiden toiminnallinen luonne. Mielenkiintoista tuomioistuimen perusteluissa on se, miten tuomioistuin painottaa teoksen ominaisuuksien huomioon ottamista osana tekijänoikeudellista arviointia. Tuomioistuin korosti näkökulmaa, jonka mukaan videopelit eroavat muista taiteen muodoista

¹¹⁷ *Atari Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, kohta 617.

¹¹⁸ *Atari Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, kohta 617.

¹¹⁹ *Atari Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, kohta 617.

¹²⁰ *Atari Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, kohta 618.

¹²¹ *Atari Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, kohta 618.

siinä, että niissä pääasiallinen huomio keskittyy niiden *stimuloivaan vaikutukseen teosta hyödynnettäessä*.¹²² Näin ollen tuomioistuimien tuli kiinnittäneeksi erityistä huomiota pelihahmojen ulkonäön ohella myös niiden toiminnallisuuksiin ja ominaisuuksiin, kuten ”syöntitoimintoon”, ”vangitsemistapahtumaan” ja silmien sekä ”jalkojen” liikkeeseen. Tuomioistuimen voitaisiin tällä nähdä viittaavan videopelin toiminnalliseen luonteeseen, mikä sellaisenaan on perinteisesti ollut tekijänoikeussuojan ulkopuolella. Pelin ulkoisen olemuksen lisäksi olennaiseksi tekijänoikeussuojan arvioinnissa vaikuttaisi siis joissain määrin muodostuvan myös se, miten peli käyttäytyy sitä pelatessa.

Mielenkiintoinen kysymys on siten se, missä kulkee raja toiminnallisuuden ja audiovisuaalisen ilmaisun välillä, ja millainen merkitys toiminnallisuuksille voidaan tekijänoikeudellisessa kontekstissa antaa. Edellä käsitellyssä tapauksessa pelilliset toiminnallisuudet ja ominaisuudet saivat tekijänoikeudellista vaikutusta, mutta toisenlaista näkökulmaa vaikuttaisi puoltavan tapaus *DaVinci Editrice S.R.L v. ZiKo Games, LLC*, jossa kyse oli kahden lautapelin välisestä tekijänoikeuskiistasta. Kantajan väitteen mukaan vastaajan kehittäessä peli *Legends of the Three Kingdoms* loukkasi kantajan tekijänoikeutta tämän kehittämään *Bang!* nimiseen lautapeliin. Tapauksessa osapuolet olivat yksimielisiä siitä, että ulkonäöltään ja teemaltaan pelit eivät olleet yhteneväisiä, jolloin väite tekijänoikeusloukkauksesta ei kohdistunut pelin visuaalisiin elementteihin. Kantaja katsoi kuitenkin tekijänoikeusloukkauksen kohdistuneen pelikorttien sisältämien pelihahmojen ominaisuuksiin, rooleihin ja merkitykseen pelin sisäisesti. Tapauksessa riidatonta oli se, että molemmat pelit perustuivat lähes identtisiin sääntöihin ja pelistrategisiin toimintoihin. Lautapelit olivat siten visuaaliselta ilmeeltään erilaisia, mutta säännöiltään sekä toiminnallisuuksiltaan lähes identtisiä.

Perusteluissaan tuomioistuin totesi pelin sääntöjen, menettelytapojen ja muiden pelistrategisten toimintojen sellaisenaan olevan tekijänoikeussuojan ulottumattomissa, koska tällaiset pelinsisäiset toiminnallisuudet tai ominaisuudet eivät muodosta tekijänoikeudella suojattavaa ilmaisua.¹²³ Raja ilmaisun ja toiminnallisuuden välillä vaikutti kuitenkin olevan häilyvä siinä mielessä, että tuomioistuimen mukaan toiminnallisuudet voisivat tulla osaksi suojattavaa ilmaisua, *kun ne yhdistyvät esimerkiksi pelihahmojen visuaalisen ilmaisun kanssa*.¹²⁴ Tämä vahvistaisi jälleen näkemystä siitä, että videopelien kohdalla niiden toiminnallisuudet sekoittuisivat tekijänoikeudelliseen arviointiin, vaikka niitä ei sellaisenaan pidettäisikään

¹²² *Atari Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, kohta 619.

¹²³ *DaVinci Editrice S.R.L v. ZiKo Games, LLC*, kohta 830 ja 834.

¹²⁴ *DaVinci Editrice S.R.L v. ZiKo Games, LLC*, kohta 834.

tekijänoikeussuojan alaan kuuluvina. Koska tapauksessa pelien visuaalisessa toteutuksessa oli huomattavaa eroa, ei toiminnallisuuksille kuitenkaan annettu tässä tapauksessa tekijänoikeudellista merkitystä. Siispä tuomioistuin katsoi, ettei vastaajan peli loukannut kantajan tekijänoikeutta, vaikka pelit toimintaperiaatteiltaan olivatkin lähes identtisiä.

Rajanvetoa pelillisten toiminnallisuuksien ja ominaisuuksien tekijänoikeudellisesta merkityksestä voidaan hakea myös tapauksesta *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc*, jossa vastaaja oli luonut suositusta *Tetris* videopelistä mobiililaitteille tarkoitettun version. Vastaaja käytännössä myönsi kopioineensa *Tetriksen* pelistrategisen idean ja audiovisuaalisen ilmeen, mutta väitti ettei se loukannut *Tetriksen* tekijänoikeudella suojattuja elementtejä. Vastaajan puolustus vaikutti nojautuvan siihen seikkaan, ettei *Tetriksen* pelistrateginen idea tai sen suhteellisen yksinkertainen audiovisuaalinen toteutus voinut olla tekijänoikeudella suojattavaa ilmaisua.

Tetris on pulmapeli, jossa tarkoituksena on aikaa vastaan yhdistellä ja pinota eri värisiä ja muotoisia palikoita yhteensopiviksi toistensa kanssa. Pelin idea ja ulkoinen olemus ovat hyvin yksinkertaisia. Peli koostuu lähinnä eri värisistä ja muotoisista geometrisistä palikoista, joita pelaaja pyrkii yhdistelemään saadakseen pisteitä ja jatkaakseen pelitapahtumaa. Vaikka pelin visuaalinen ilme oli hyvin yksinkertainen, tuomioistuimen mukaan kyse oli kuitenkin täysin mielikuvitukseen perustuvasta kokonaisuudesta, jolloin vastaaja olisi voinut ilmaista pelinsä visuaalista ilmettä monin eri tavoin muuten kuin *Tetriksessä* käytettävien geometrinen palikoiden avulla.¹²⁵

Peliruudulla esiintyvien palikoiden visuaalisen ilmeen lisäksi tuomioistuin luetteli liudan muita pelin tekijänoikeudella suojattavia elementtejä. Muun muassa palikkarivien muuttuminen ”roskariveiksi”, seuraavaksi pudotettavan palikan paljastaminen ja palikoiden värien muuttuminen niiden lukittautuessa pinoon, olivat tuomioistuimen mukaan sellaisia *Tetriksen* pelistrategista ideaa ilmentäviä ilmaisumuotoja, jotka tukivat tekijänoikeusloukkauksen mahdollisuutta.¹²⁶ Perusteluissaan tuomioistuin totesi, etteivät tällaiset elementit yksittäin tarkasteltuina riittäisi täyttämään tekijänoikeusloukkauksen tunnusmerkistöä, *mutta kahden eri pelin ollessa muutoin visuaaliselta ilmeeltään niin samanlaisia, ne tukivat loukkauksen*

¹²⁵ *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc*, kohta 412.

¹²⁶ *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc*, kohta 413.

mahdollisuutta.¹²⁷ Tapauksessa tuomioistuin siis jälleen katsoi edellä mainittujen pelillisten ominaisuuksien olevan tekijänoikeudellisessa mielessä merkityksellisiä, vaikka tällaisia pelillisiä ominaisuuksia voitaisiin pitää pelitoimintoina, joihin osaltaan liittyy vahva toiminnallisuuteen tähtäävä luonne, mikä sellaisenaan ei perinteisesti ole ollut tekijänoikeudella suojattavaa ilmaisua.

Edellä tarkasteltujen tapausten valossa vaikuttaisi hyvin vahvasti siltä, että videopeleissä niiden tekijänoikeudelliseen arviointiin sekoitetaan myös tekijänoikeudelle vieraita elementtejä. Interaktiivisen luonteensa vuoksi on selvää, että videopelit eroavat monista muista luovan työn muodoista, sillä niiden vuorovaikutuksellinen luonne yhdistettynä audiovisuaalisen ilmaisun kanssa muodostaa sellaisen omintakeisen kokonaisuuden, jossa toiminnallisten elementtien puhdas erottaminen audiovisuaalisesta ilmaisusta on hyvin hankalaa. Tällöin myös toiminnalliset elementit vaikuttaisivat saavan tekijänoikeudellista merkitystä pelien sisältämän audiovisuaalisen ilmaisun ohella.

Erytisesti videopelien kohdalla *total concept and feel* -doktriinin soveltaminen, jossa tuotteen kokonaisuutta pidetään korostuneessa asemassa, vaikuttaisi tuovan uudenlaista näkökulmaa niiden tekijänoikeudellisessa arvioinnissa. Kun tällaisia interaktiivisen elementin vahvasti sisältäviä audiovisuaalisia teoksia arvioidaan kokonaisuuksina videopeleille tyypilliset ominaisuudet huomioon ottaen, vaikuttaisi teosarviointiin sekoittuvan myös tekijänoikeudellisille peruslähtökohdille tuntemattomia tai vieraita elementtejä, sillä pelihahmojen liike tai muut toiminnallisuudet eivät suoranaisesti sellaisenaan ilmennä tekijänoikeudella suojattavaa ilmaisua samalla tapaa kuin esimerkiksi pelihahmojen puhtaasti ulkonäölliset seikat. Näin ollen ne eivät itsenäisesti tarkasteltuina välttämättä ole vaikutuksellisia tekijöitä tekijänoikeussuojan ulottuvuutta arvioitaessa, mutta koska teosta tulee *total concept and feel* -doktriinin perusteella arvioida yhtenä kokonaisuutena, voisi niillä ainakin joissain määrin nähdä olevan vaikutusta.

Lisäksi interaktiivisen luonteensa vuoksi päähuomio videopeleissä keskittyy pelilliseen stimuloivaan vaikutukseen eikä välttämättä suoraan luovaan taiteelliseen arvoon, kuten esimerkiksi taideteoksissa. Kokonaisuutena arvioiden videopeleille vaikuttaisi siten muodostuvan hieman erilainen luova arvo kuin muiden perinteisempien luovan työn tuotteiden kohdalla, sillä videopelien erilaiset elementit ovat niin vahvasti nivoutuneet toisiinsa, ettei

¹²⁷ *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc*, kohta 413.

erottelu tekijänoikeudella suojattavien elementtien ja ei-suojattavien elementtien välillä ole kovinkaan helppoa. Peleille tyypilliset toiminnallisuudet ja ominaisuudet vaikuttavat audiovisuaalisen ilmaisun arvioinnissa, jolloin audiovisuaalisen teoksen käsite vaikuttaisi ainakin joissain määrin saavan erilaisen merkityssisällön videopelien kohdalla.

Samoin myös virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa niiden interaktiiviset piirteet ja ohjelmistoperusteisuus tulevat todennäköisesti luomaan haasteita tuotteiden tekijänoikeudelliselle tarkastelulle. Kun virtuaalitodellisuusteknologiaan perustuvien tuotteiden audiovisuaalista ilmaisua arvioidaan yhtenä kokonaisuutena samalla tapaa kuin videopelien kontekstissa, vaikuttaisi audiovisuaalisen (äänen ja kuvan yhteenliittymän) ilmaisun merkitys muuttuvan interaktiivisen multimedian suuntaan, jossa erilaiset luovan työn muodot yhdistyvät yhdeksi omintakeiseksi toiminnalliseksi kokonaisuudeksi. Tällöin tekijänoikeudellisesti relevanttien elementtien erottaminen siitä luovasta kokonaisuudesta, jonka virtuaalitodellisuusteknologian tuote muodostaa, voi muodostua hankalaksi.

Audiovisuaaliseen ilmaisuun voitaisiin siten *total concept and feel* -doktriinin myötä katsoa sujahtavan myös tekijänoikeudelle vieraampia elementtejä, mikä poikkeaa perinteisestä audiovisuaalisen teoksen määritelmästä. Ohjelmistotuotteiden interaktiivisuuteen perustuvan luonteensa vuoksi niitä pikemminkin *käytetään* (aktiivinen piirre), kun taas esimerkiksi elokuvia ja muita audiovisuaalisia tuotteita *katsotaan* (passiivinen piirre). Erityisesti kiperissä tekijänoikeusloukkaustilanteissa, joissa tuotteiden visuaalinen ilme ja äänimaailma olisivat hyvin samankaltaisia toistensa kanssa, voisi tekijänoikeusloukkauksen mahdollisuutta puoltaa ainakin joissain määrin myös tekijänoikeudelle epätyypilliset tekijät. Kun videopelien kontekstissa niiden omintakeisen luonteensa vuoksi pelitoiminnallisille tekijöille voidaan antaa luovaa arvoa, niin mikä merkitys esimerkiksi tunto-, haju- tai mahdollisesti myös makuaistiin perustuville kokemuksille voitaisiin antaa virtuaalitodellisuusteknologian tuotteissa? Oikeuskäytännön perusteella vaikuttaisi ainakin siltä, että tekijänoikeudelle laissa määritellyt raamit olisivat venymässä perinteiseen teoskäsitukseen verrattuna epätyypilliseen suuntaan, mikä avaa uusia mahdollisuuksia ohjelmistotuotteiden, eritoten virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden kohdalla – mutta missä määrin, siitä on mahdotonta antaa suoraa vastausta.

5 Euroopan unioni

5.1 Normatiiviset lähtökohdat – virtuaalitodellisuus teoksena EU:n tekijänoikeuslainsäädännön näkökulmasta

Euroopan unionin (EU) tekijänoikeuslainsäädäntö koostuu tällä hetkellä 13 direktiivistä ja 2 asetuksesta.¹²⁸ Vaikka tekijänoikeussäätelyn keskiössä on teoksen käsite, ei EU:n tekijänoikeuslainsäädännössä kuitenkaan ole annettu yhteneväistä määritelmää sille, mikä teos on tai mitkä kohteet kuuluisivat teosten alaan. Esimerkiksi direktiivissä (2001/29/EY) tekijänoikeuden ja lähioikeuksien tiettyjen piirteiden yhdenmukaistamisesta tietoyhteiskunnassa (jäljempänä tietoyhteiskuntadirektiivi), jota pidetään keskeisenä tekijänoikeutta yhdentävänä EU-säädöksenä, puhutaan vain luovasta sisällöstä, jota tekijänoikeus ja lähioikeudet suojaavat.¹²⁹ Tekijänoikeudellisena lähtökohtana EU lainsäädännössä näyttäisi siis olevan se, että teoksen määritelmä on hyvin väljä ja käsittää sisäänsä monipuolisesti erilaiset luovat sisällöt.

Väljän teoskäsitteen voidaan osaltaan katsoa selittyvän sillä, että EU-oikeudellinen näkökulma tekijänoikeuteen pohjautuu ensi sijassa sisämarkkinoiden toiminnan turvaamiseen, jolloin sääntely painottuu pitkälti teosten liikkuvuutta koskeviin näkökohtiin EU:n alueella.¹³⁰ Näin ollen itse suojan kohde, teoksen määritelmä, ei välttämättä ole ollut sääntelyn ensisijaisena prioriteettina, vaikka se olennaista tekijänoikeuden näkökulmasta olisikin. Lisäksi EU:n toimivaltaa rajoittavat periaatteet yhdessä kansainvälisten sopimusten kanssa vaikuttavat todennäköisesti siihen, ettei EU:n lainsäädännössä ole pyritty luomaan kovinkaan tarkkarajaista määritelmää teoksen käsitteelle.¹³¹ Myös tekijänoikeuden alati muuttuvalla

¹²⁸ Euroopan unionin virallinen verkkosivusto > EU:n tekijänoikeuslainsäädäntö.

¹²⁹ Direktiivin 2001/21/EC johdanto-osa kappale 2.

¹³⁰ EU:n oikeudellisen perustan luovat sopimus Euroopan unionista (SEU) ja sopimus Euroopan unionin toiminnasta (SEUT). Nämä perussopimuksiksi kutsutut sopimukset muodostavat yhdessä EU:n keskeiset tavoitteet sekä toimivallan näiden tavoitteiden saavuttamiseksi. Perussopimusten nojalla EU:lle ei ole myönnetty yksinomaista toimivaltaa tekijänoikeuden alalla. Ennen Lissabonin sopimuksen määräysten lisäämistä perussopimukseen, ei tekijänoikeutta ollut suoranaisesti edes mainittu perussopimuksissa. EU:n toimivalta tekijänoikeuden alalla voitiin kuitenkin johtaa sisämarkkinoiden toimintaa koskevista säännöksistä, sillä tekijänoikeussuojan alaan kuuluvat tuotteet ja palvelut muodostivat joka tapauksessa olennaisen osan sisämarkkinoista. Vasta Lissabonin sopimuksen vaikutuksesta immateriaalioikeudet kuuluvat nimenomaisesti EU:n toimivallan piiriin ja ovat nimenomaisesti osa EU:n primäärioikeutta (SEUT 118.1 artikla). Lisäksi EU:n perusoikeuskirja, jonka 17 artiklassa turvataan teollis- ja tekijänoikeudet, sai Lissabonin sopimuksen seurauksena yhtäläisen arvon muiden EU:n perussopimusten kanssa. Immateriaalioikeuksien nimenomaiset maininnat osana EU:n primäärioikeutta vaikuttaisi merkitsevän EU:n intressin korostumista immateriaalioikeuden alalla.

¹³¹ Kansainvälisillä sopimusmääräyksillä teoksen käsitettä on jo ennalta yhdenmukaistettu. Esimerkiksi Bernin yleissopimus, johon kaikki EU:n jäsenvaltiot ovat sitoutuneet, sisältää yleisen määritelmän siitä, mitä teoksella

toimintaympäristöllä voidaan katsoa olevan vaikutusta siihen, ettei yleistä teosta koskevaa määritelmää tai teosluetteloa ole haluttu sisällyttää osaksi EU-lainsäädäntöä.

Väljästä teoskäsityksestä huolimatta, osassa direktiiveistä EU on kuitenkin pyrkinyt yhdentämään teoskäsitystä tiettyjen epäselvyyttä aiheuttavien tuotteiden kohdalla. Erityisesti teknologian saralla tekijänoikeudellisen suojan kohteen määrittäminen on vaatinut yhteistyötä EU tasolla. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii EU direktiivi (2009/24/EY) tietokoneohjelmien oikeudellisesta suojasta (jäljempänä ohjelmistodirektiivi), joka on velvoittanut jäsenvaltioita lähentämään lainsäädäntöään siten, että tietokoneohjelmat tulee jäsenvaltioiden lainsäädännössä katsoa tekijänoikeussuojan alaan kuuluviksi teoksiksi. Direktiivi on tärkeä myös ohjelmistotuotteiden kannalta, sillä se tarkentaa ja selventää tekijänoikeussuojan kohdentumista tietokoneohjelmien tekijänoikeudellisesti relevantteihin osiin. EU:n tekijänoikeuslainsäädännössä direktiivit toimivat siten osaltaan teoskäsitystä ohjaavina säädöksinä, jotka selventävät direktiivien piiriin kuuluvien tuotteiden tai kohteiden tekijänoikeussuojan kohdetta ja laajuutta.

Ohjelmistodirektiivi on nimensä mukaisesti tärkeä myös virtuaaliodellisuussovellusten näkökulmasta, sillä virtuaaliodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa ohjelmisto muodostaa yhdessä laitteiston kanssa sen toiminnallisen kokonaisuuden, joka mahdollistaa virtuaalisen tilakokemuksen käyttäjälle. Virtuaaliodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden kohdalla ohjelmisto muodostaa siten tekijänoikeuden näkökulmasta relevantin alueen, sillä ohjelmisto antaa virtuaaliodellisuudelle sen luovuuteen perustuvan ulottuvuuden. Olennaista on kuitenkin selvittää se, määrittykö ohjelmistoa koskeva tekijänoikeussuoja tietoyhteiskuntadirektiivin vai ohjelmistodirektiivin perusteella, sillä ohjelmistodirektiiviä tulee tulkita erityistason säädöksenä tietoyhteiskuntadirektiiviin nähden.¹³²

Ohjelmistodirektiivissä ei tarkalleen ottaen määritetä sitä, mikä tietokoneohjelma tietoteknisessä mielessä on, mutta direktiivin johdanto-osassa kuvataan kuitenkin sitä, kuinka tietokoneohjelman tarkoituksena on kommunikoida ja toimia yhdessä tietokonejärjestelmän muiden komponenttien kanssa muodostaen yhdessä toiminnallisen kokonaisuuden.¹³³

tarkoitetaan. Ks. Bernin yleissopimus artikla 2 kohta 1. Näin ollen EU:n toimivaltaa ohjaavista periaatteista, kuten suhteellisuus- ja toissijaisuusperiaatteesta, voitaisiin katsoa seuraavan, ettei EU:n interventio teoksen käsitettä koskevan määritelmän osalta ole välttämättä ollut tarpeellista.

¹³² Direktiivin 2001/29/EY artikla 1.2 kohta (a).

¹³³ Direktiivin 2009/24/EY johdanto-osa kohta 10.

Direktiivin terminologian perusteella tietokoneohjelma on siis osa tietokonejärjestelmän muodostamaa kokonaisuutta, jossa tietokoneohjelma kommunikoi ja toimii yhdessä tietokonejärjestelmän muiden komponenttien kanssa. Tietokoneohjelman käsite on siten direktiivissä jätetty suhteellisen laveaksi. Määritelmä ei esimerkiksi vaikuttaisi rajaavan kovinkaan tarkasti sitä, mitkä tietotekniset ratkaisut ohjelmistoissa (*software*) olisivat katsottavissa direktiivin alaan kuuluviksi tietokoneohjelmiksi ja mitkä taas eivät. Kun tietokonejärjestelmässä ohjelmistokomponentin voidaan nähdä koostuvan erilaisista tietokoneohjelmista, kuten sovellusohjelmista ja systeemiohjelmista,¹³⁴ ei direktiivissä tehdä selväpiirteistä jakoa näiden osalta tai ainakin se jää avoimeksi.¹³⁵ Näin ollen esimerkiksi käyttöliittymät, jotka systeemiohjelmien osana mahdollistavat käyttäjän ja ohjelmiston välisen vuorovaikutuksen, vaikuttaisivat soveltuvan tietokoneohjelmien käsitteeseen ohjelmistodirektiivin näkökulmasta, vaikka tämä näkemys on sittemmin jäljempänä nähtävällä tavalla Euroopan unionin tuomioistuimen (EUT) oikeuskäytännössä kumottu.

Tietokoneohjelman määritelmä on siis ohjelmistodirektiivin valossa laaja, mutta tekijänoikeussuojan ala on rajoittunut tietokoneohjelman kirjalliseen ilmaisuun. Direktiivin 1.1 artiklan mukaan tietokoneohjelmia suojataan kirjallisina teoksina. Tämä ilmentää ajatusta siitä, että tietokoneohjelma on ohjelmointikielellä kirjoitettua kirjallista ilmaisua, joka mahdollistaa tietokoneohjelman toiminnan osana tietokonejärjestelmää. Tietokoneohjelmalla ei siten tarkoiteta sitä tietokoneohjelmasta ilmenevää osaa, jonka käyttäjä näkee esimerkiksi monitorin ruudulta tietokoneohjelmaa hyödyntäessä. Direktiivillä voidaan siten katsoa suojattavan vain ohjelmointiin perustuvia ratkaisuja, mikä eroaa siitä toiminnasta, jolla tietokoneohjelmalle luodaan esimerkiksi audiovisuaalinen ulkoasu erilaisia tietokonegrafiikoita tai äänitehosteita käyttämällä. Lisäksi ideat ja periaatteet, jotka ovat tietokoneohjelman minkä tahansa osan perustana, eivät kuulu direktiivin soveltamisalaan sen artiklan 1.2 mukaisesti, mikä edelleen korostaa tietokoneohjelman tekijänoikeussuojan kiteytymistä sen kirjallista muotoa olevaan

¹³⁴ Ks. tutkielman jakso 2.2.

¹³⁵ Tietokoneohjelman määritelmän laajuutta korostaa lisäksi se, että direktiivissä tietokoneohjelman rajapintojen tekijänoikeussuojaa ei ole poissuljettu. Direktiivin 2009/24/EY johdanto-osan kohdan 10 mukaan tietokoneohjelman rajapinnoiksi kutsutaan niitä tietokoneohjelman osia, jotka mahdollistavat tietokoneohjelman vuorovaikutuksen ja yhteentoimivuuden (*interoperability*) muiden tietokoneohjelmien ja laitteiden kanssa. Rajapinnat eivät suoranaisesti ohjaa sen tietokonejärjestelmän vuorovaikutusta, mitä varten siihen liitetyt tietokoneohjelmat ovat tarkoitettu, vaan ne toimivat muihin ohjelmiin ja laitteisiin liittyvinä ”rajapintoina”. Kun tietokoneohjelmat lähtökohtaisesti ohjaavat vain tietyn kyseessä olevan tietokonejärjestelmän toimintaa, johon ne ovat liitettynä, toimivat rajapinnat muiden ohjelmistojen ja laitteiden vuorovaikutuksen ja yhteentoimivuuden varmistamisen välineinä. Ks. myös Mylly 2005, s. 746–747. Direktiivissä ei siis suoranaisesti suljeta tietokoneohjelman rajapintoja direktiivin soveltamisalan ulkopuolelle, mikä edelleen korostaa tietokoneohjelman käsitteeseen liittyvää määritelmällistä laaja-alaisuutta.

ilmaisuun. Ohjelmistodirektiivissä tietokoneohjelman käsite vaikuttaisi kattavan siten laajalaisesti eri ohjelmointiratkaisut niiden muita kuin kirjallisia osia lukuun ottamatta.

Kirjallisen ilmaisumuodon lisäksi tietokoneohjelman on oltava omaperäinen siinä merkityksessä, että sitä voidaan pitää tekijänsä henkisenä luomuksena. Tämä ohjelmistodirektiivin 1.3 artiklassa ilmaistu vaatimus rajaa tekijänoikeuden soveltumista sellaisiin tietokoneohjelmiin, jotka eivät ilmennä omaperäisyyttä. Tietokoneohjelmien kontekstissa omaperäisyyden voidaan katsoa tarkoittavan sellaista ohjelmointikielillä ilmaistua luovaa merkityssisältöä, joka heijastaa tekijänsä luovia panostuksia ohjelmointikielen käytön suhteen. Tätä käsitystä korostaa se, etteivät tietokoneohjelman laatu tai esteettisyys ole merkityksellisiä direktiivin mukaisen omaperäisyysvaatimuksen arvioinnin kannalta.¹³⁶

Omaperäisyysvaatimuksen vuoksi tietyt yleisesti tiedossa olevat ohjelmointiratkaisut jäävät tekijänoikeussuojan ulkopuolelle, mikä eittämättä kaventaa tekijänoikeudella suojattavien tietokoneohjelmien alaa ohjelmistotuotteissa. Esimerkiksi systeemiohjelmien kohdalla niiden ohjelmoinnissa ei välttämättä voida osoittaa sellaista omaperäisyyttä, mikä erottaisi ne muista tietokonejärjestelmissä käytetyistä ohjelmointiratkaisuista, sillä ne kuuluvat tyypillisesti osaksi tietokonejärjestelmiä ohjaamalla niiden tavanomaista toimintaa ja näyttäytyvät lisäksi suhteellisen samanlaisina tietokonejärjestelmästä riippumatta. Systeemiohjelmien tarkoitusperät ovat siten pikemminkin idea- ja periaatekeskeisiä, jolloin ne tähtäävät tietokonejärjestelmän välttämättömien toimintojen mahdollistamiseen. Näin ollen niiden omaperäisyyttä voi olla hankalaa tai jopa mahdotonta näyttää toteen.

Systeemiojelmiin verrattuna sovellusohjelmat voidaan taas kirjoittaa huomattavasti monipuolisemmalla tavalla, jolloin ne voivat ohjelmoinnin näkökulmasta osoittaa omaperäisyyttä huomattavasti helpommin kuin systeemiohjelmien kohdalla. Sovellusohjelmat eivät systeemiohjelmien tapaan ohjaa tietokonejärjestelmän yleistä toimintaa sellaisenaan, vaan pyrkivät toteuttamaan jonkin tietyn toiminnallisuuden, joka sinänsä ei ole riippuvainen tietokonejärjestelmän toiminnasta. Sovellusohjelmien kohdalla ohjelmoinnissa voidaan erottaa lukemattomia eri tapoja, joilla voidaan luoda tietokoneohjelmia erilaisiin tarpeisiin. Sovellusohjelmat sisältävät siten huomattavasti enemmän erilaisia toteutusvaihtoehtoja

¹³⁶ Direktiivin 2009/24/EY artikla 1.3 ja johdanto-osa kohta 8.

systemiohjelmiin verrattuna, jolloin omaperäisyysvaatimuksen voidaan katsoa täyttyvän paljon helpommin.

EU:n lainsäädäntöä analysoimalla voidaan päätyä siihen tulokseen, että ohjelmistotuotteiden tekijänoikeudellista asemaa pidettäisiin lainsäädännössä kahtiajakoisena. Ohjelmistotuotteiden lainsäädännöllisestä kahtiajakoisuudesta seuraa, että ohjelmistotuotteiden kirjallisia ohjelmointikieleen perustuvia elementtejä sääntelee ohjelmistodirektiivi, kun taas sen muut ns. ”ei-kirjalliset” elementit kuuluisivat pääosin tietoyhteiskuntadirektiivin yleisen soveltamisalan piiriin. Ohjelmistotuotteissa voidaan siten erottaa ensinnäkin sen a) kirjalliset elementit eli tietokoneohjelmat, jotka toimivat ohjelmiston ohjelmointikielellä kirjoitettuna ilmenemismuotona ja b) muut ohjelmiston käyttäjälle havaittavaksi tarkoitetut ilmenemismuodot, jotka käyttäjä välittömästi havaitsee ohjelmistotuotetta hyödyntäessä.

Sekä ohjelmistodirektiivin että tietoyhteiskuntadirektiivin kannalta keskeiseksi muodostuu luovan sisällön määritelmä, mutta arviointiperusteet eroavat toisistaan. Esimerkiksi tietoyhteiskuntadirektiivissä omaperäisyysvaatimusta ei ole nimenomaisesti säädöstekstissä ilmaistu. Kirjallisina teoksina tietokoneohjelmilta ei myöskään edellytetä esteettisiä arvoja koskevia seikkoja, minkä voitaisiin katsoa poikkeavan tietoyhteiskuntadirektiivin sisältämästä teoksen käsitteestä. Lisäksi suojan kohde on ohjelmistodirektiivissä tarkkarajaisemmin määritelty kuin tietoyhteiskuntadirektiivissä, jonka piiriin monet luovat sisällöt vaikuttaisivat kelpaavan. Kun ohjelmistodirektiivissä sen soveltamisala on rajattu, tietoyhteiskuntadirektiivi toimii yleisenä tekijänoikeussuojan alaa määrittävänä EU-tason säädöksenä.

Ohjelmistotuotteiden tekijänoikeudellisen aseman selvittämiseksi on kuitenkin olennaista tietää, mikä ohjelmistotuotteiden ”ei-kirjallisessa” ilmaisussa voitaisiin katsoa tietoyhteiskuntadirektiivin tarkoittamaksi luovaksi sisällöksi. EU-lainsäädännössä ei kuitenkaan paljasteta sitä, mikä ohjelmistotuotteen ”ei-kirjallista” muotoa olevassa ilmaisussa olisi tekijänoikeudella suojattavaa ilmaisua ja mikä taas ei. Tietoyhteiskuntadirektiivin väljä teosmääritelmä vaikuttaisi kuitenkin kattavan monenlaiset toteutukset, kunhan niitä vain voidaan pitää luovina. Sen syvällisempää merkityssisältöä ei kuitenkaan voida tai on hankala päätellä ilman oikeuskäytännön tulkintaa ohjaavaa vaikutusta. Tekijänoikeudellisia peruslähtökohtia mukailten voidaan kuitenkin pitää suhteellisen selvänä sitä, että ohjelmistotuotteen ”ei-kirjallisia” elementtejä suojattaisiin ainakin niiden audiovisuaalisen ilmaisun laajuudessa.

Johtopäätöksenä voidaan todeta, että EU-lainsäädännössä ohjelmistotuotteiden sisältämien tietokoneohjelmien tekijänoikeussuojan ala vaikuttaisi olevan selkeämpi kuin ohjelmistotuotteiden muiden elementtien kohdalla. Tämän voidaan osaltaan katsoa selittyvän sillä, että tietokoneohjelmien tekijänoikeudellisesta suojasta on säädetty erillisellä direktiivillä. Koska lainsäädännössä on keskitytty vain tietokoneohjelmiin ottamatta huomioon niistä muodostuvaa kokonaisuutta, voidaan lainsäädännössä katsoa olevan tietynlainen aukko tai tyhjiö tietokoneohjelmista muodostuvien ohjelmistotuotteiden tekijänoikeudellisen suojan kohdalla. Ylipäätään ohjelmistotuotteiden tekijänoikeussuoja niitä kokonaisuutena tarkastellen vaikuttaa kimurantilta.

Ohjelmistotuotteiden kahtiajakoisuudesta vaikuttaisi kuitenkin seuraavan se, että tietokoneohjelmille annetaan niiden kirjalliseen ilmaisuun perustuva itsenäinen luova arvo, jota arvioidaan eri arviointikriteerein kuin ohjelmiston ”ei-kirjallisia” elementtejä. EU-lainsäädäntö ei kuitenkaan paljasta sitä, mikä ohjelmistotuotteen ”ei-kirjallista” muotoa olevassa ilmaisussa olisi tekijänoikeudella suojattavaa ilmaisua ja mikä taas ei. Näin ollen se, mikä tosiallisesti voidaan katsoa tietoyhteiskuntadirektiivin tarkoittamaksi luovaksi sisällöksi, jää pitkälti oikeuskäytännön varaan.

Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden kannalta tämä vaikuttaisi tarkoittavan sitä, että ohjelmistodirektiivi sääntelee virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävän tuotteen ohjelmistopuolta tietokoneohjelmien käsitteen laajuudessa kattaen suhteellisen laaja-alaisesti tuotteen taustalla vaikuttavat ohjelmointikieleen perustuvat omaperäiset ratkaisut niiden sisältämiä ideoita ja periaatteita lukuun ottamatta. Muiden komponenttien kuin tietokoneohjelmien osalta, tekijänoikeussuoja muodostuisi taas tietoyhteiskuntadirektiivistä ilmenevän luovan sisällön väljän määritelmän mukaan, mikä kattaisi muut virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävän tuotteen luovaa sisältöä ilmentävät komponentit ilmaisematta kuitenkaan tarkkarajaisesti suojan kohdetta tai sen laajuutta. Epäselväksi kuitenkin jää, mikä merkitys esimerkiksi haju-, tunto- tai mahdollisesti myös makuaistiin perustuvilla elementeillä olisi osana virtuaalitodellisuuden muodostamaa kokonaisuutta. Koska lainsäädännöllinen viitekehys tekijänoikeuden alalla vaikuttaisi olevan EU:ssa hyvin väljä, voisi tämä puoltaa virtuaalitodellisuuden erilaisia elementtejä yhdistelevän kokonaisuuden katsomista tekijänoikeussuojan alaiseksi teokseksi. Virtuaalitodellisuuden kohdalla voidaan joka tapauksessa suhteellisen selvästi todeta, että suuri osa virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävästä tuotteesta olisi EU:n tekijänoikeuslainsäädännön soveltamisalan piiriin kuuluvaa sisältöä laitteistoa lukuun ottamatta.

5.2 Virtuaalitodellisuus Euroopan unionin tuomioistuimen oikeuskäytännön näkökulmasta

Lainsäädäntöanalyysin perusteella kävi selväksi, ettei teoksen käsitettä ole sen syvällisemmin määritelty EU-lainsäädännössä. Vaikka osassa direktiiveistä lainsäätäjät on halunnut mennä pidemmälle ohjaamalla ja tarkentamalla teoskäsitystä tiettyjen kohteiden osalta, voidaan teoskäsitystä kuitenkin yleisellä tasolla pitää jokseenkin hajanaisena. Lisäksi määritelmän pintapuolisuudesta johtuu se, että tekijänoikeudella suojattavan teoksen käsite vaikuttaisi olevan hyvin väljä. Lainsäädäntö ei siten ohjaa teoskäsitystä kovinkaan selkeällä tavalla muutamia tekijänoikeussuojan alaan kuuluvia kohteita lukuun ottamatta.

Teoksen käsitteellinen väljyys ja epämääräisyys ovat väistämättä vaatineet Euroopan unionin tuomioistuimen (EUT) puuttumista teoksen käsitettä koskevaan tulkintaan jäsenvaltioissa. SEU 19.3 artiklan mukaan yksi EUT:n keskeisistä tehtävistä on antaa ennakkoratkaisuja unionin oikeuden tulkinnasta ja siten varmistaa, että EU-lainsäädäntöä tulkitaan ja sovelletaan jäsenvaltioissa yhdenmukaisella tavalla. Koska teoskäsityksen väljyyden voidaan epäilemättä katsoa aiheuttavan hankalia rajanvetoja sen suhteen, mikä tosiasiallisesti katsotaan teokseksi, on EUT:lla ollut tärkeä rooli eurooppalaisen teoskäsityksen muodostamisessa ja ohjaamisessa.

Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden tekijänoikeudellista asemaa ei vielä toistaiseksi ole EUT:n oikeuskäytännössä arvioitu. Oikeuskäytännössä teoksen käsitettä on kuitenkin tarkennettu niin, että oikeuskäytännöstä voidaan johtaa tärkeää tulkintainformaatiota, joka ohjaa myös virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden tekijänoikeudellisen aseman selvittämistä. On kuitenkin todennäköistä, että virtuaalitodellisuusteknologian yleistymisen myötä myös virtuaalitodellisuussovellukset tulevat EUT:n arvioinnin kohteeksi vielä tulevaisuudessa. Tätä odotellessa voidaan vain tyytyä arvioimaan sitä, kuinka virtuaalitodellisuussovellusten tekijänoikeussuoja näyttäytyy tämänhetkisen tiedon ja tutkimuksen valossa. EUT on kuitenkin ratkaisullaan luonut yhteneväistä käsitystä siitä, kuinka teoksen käsitettä olisi jäsenvaltioissa tulkittava.

5.2.1 Teoksen määritelmä EUT:n oikeuskäytännössä

Vuonna 2008 EUT antoi merkittävän ennakkoratkaisun tapauksessa Infopaq (asia C-5/08), jossa EUT linjasi yleiset suuntaviivat teoksen tekijänoikeudelliselle arvioinnille. Infopaq-

tapauksen myötä EUT tuli vahvistaneeksi sen, että tietoyhteiskuntadirektiivin 2 artiklan (a) alakohdassa tarkoitettua teoksen käsitettä tulisi soveltaa ainoastaan sellaisen aineiston kohdalla, joka on omaperäinen siinä mielessä, että sitä voidaan pitää tekijänsä henkisenä luomuksena.¹³⁷ Tämä omaperäisyysvaatimukseksi kutsuttu edellytys oli jo osassa EU-direktiiveissä, kuten ohjelmistodirektiivissä, nimenomaisesti säädöstekstissä mainittu, mutta sitä ei kuitenkaan sellaisenaan ollut otettu osaksi tietoyhteiskuntadirektiivin säädöstekstiä, jossa soveltamisala on huomattavasti yleisempi kuin esimerkiksi ohjelmistodirektiivin kohdalla.¹³⁸ Näin ollen tietoyhteiskuntadirektiivin, jolla yhdenmukaistetaan tekijänoikeuden oikeudelliset puitteet, katsottiin perustuvan samoille teoskäsitystä koskeville lähtökohdille kuin esimerkiksi ohjelmistodirektiivissä ilmaistu edellytys teoksen omaperäisyysvaatimuksesta.

Infopaq-tapauksen myötä tekijänoikeussuojan keskiössä on siis yleisesti sellaiset aineistot, joita voidaan pitää tekijänsä omaperäisenä henkisenä luomuksena. EUT:n linjaus herättää mielenkiintoisen kysymyksen siitä, mikä vaikutus sillä on kirjallisina tai taiteellisina pidettäviin teoksiin nähden. Perinteisessä tekijänoikeustraditiossa vahvana lähtökohtana pidetään sitä, että teoksilla viitataan joko kirjallista tai taiteellista perua oleviin aineistoihin. Esimerkiksi Suomessa, jossa tekijänoikeuden alaa koskevana yleislakina toimii tekijänoikeuslaki (404/1961), teoksen käsitteen katsotaan pohjautuvan ensi sijassa dikotomiseen perusratkaisuun, jossa teosten tulisi olla joko kirjallista tai taiteellista perua (TekijäL 1 §).¹³⁹ Tämä sama dikotominen peruslähtökohta on ilmaistuna myös Bernin yleissopimuksessa, jonka 1 artiklassa sopimusvaltiot ovat järjestäytyneet liitoksi suojatakseen tekijöiden oikeuksia heidän kirjallisiin ja taiteellisiin teoksiin.

Dikotomiseen perusratkaisuun pohjautuva teoskäsitys vaikuttaisi joissain määrin luovan kitkaa EU:n omaperäisenä pidettävän henkisen luomuksen käsitteen ja kirjallisen tai taiteellisen teoksen välille. Esimerkiksi tekijänoikeuslain mukaisen teoksen määritelmän voidaan katsoa eroavan hiuksen hienosti EU-oikeuden mukaisesta teoskäsityksestä, joka perustuu puhtaasti luovan omaperäisen sisällön määritelmään rajaamatta sitä suoranaisesti kirjalliseen tai taiteelliseen ilmaisuun. Näin ollen tekijänoikeuslain (kuten myös kansainvälisen

¹³⁷ Asia C-5/08, kohta 37.

¹³⁸ Ks. direktiivin 2009/24/EY artikla 1 kohta 3.

¹³⁹ Tekijänoikeuslain 1 §:n mukaan sillä, joka on luonut kirjallisen tai taiteellisen teoksen, on tekijänoikeus teokseen. Tekijänoikeuslain mukainen teosmääritelmä antaa siten vahvan indision siitä, että teoksen tulisi olla joko kirjallista tai taiteellista perua.

tekijänoikeuden) mukainen teoskäsitys olisi joissain määrin katsottavissa EU-oikeuteen nähden rajallisemmaksi.

Tekijänoikeuslain 1 §:ssä ilmaistu dikotomiseen perusratkaisuun pohjautuva teoskäsitys vaikuttaisi kuitenkin ontuvan jo samaisen pykälän mukaisessa teosluettelossa, jossa teoksena pidetään esimerkiksi selittävää suullista esitystä. Kun teoksen tulisi tekijänoikeuslain sanamuotoa mukailleen olla joko kirjallista tai taiteellista perua, on jokseenkin kyseenalaista, voidaanko tällaista suullista selittävää esitystä pitää ensinnäkään kirjallisena tai taiteellisena. Mahdollisena voidaan kuitenkin pitää käsitystä siitä, että tällainen suullinen selittävä esitys olisi omaperäinen siinä merkityksessä, että se heijastelisi tekijänsä omaperäisiä ratkaisuja.¹⁴⁰

Tekijänoikeuslain esitöissä tarkennetaan, että suojan saamiseksi teoksen tulee ylittää teoskynnys, jolla viitataan tekijän luovan työn omaperäiseen tulokseen.¹⁴¹ Lisäksi, kun otetaan huomioon tekijänoikeuslain 1 §:ssä ilmaistu dikotominen perusratkaisu siitä, että teosten tulisi olla joko kirjallista tai taiteellista perua, olennaiseksi teoksen tunnusmerkiksi muodostuu siten teoksen kirjallinen tai taiteellinen ilmaisu, jota voidaan pitää tekijän omaperäisenä luovan työn tuloksena. Tarkalleen ottaen tämä lainsäädännöllinen lähtökohta vaikuttaisi kuitenkin olevan ristiriitainen jo pelkästään lain teosluettelosta ilmenevällä tavalla, mutta myös Infopaq-tapauksen valossa. Tämän ristiriidan voidaan kuitenkin katsoa lieventyvän sillä, että käsitteinä termit ”kirjallinen” ja eritoten ”taiteellinen” ovat laajoja ja kätkevät sisäänsä monenlaisia aineistoja. Näin ollen tekijänoikeuslain mukainen teoskäsitys voitaisiin joissain määrin katsoa EU-oikeuteen nähden rajallisemmaksi, muttei kuitenkaan rajoittavaksi.

Epäselväksi kuitenkin jää se, mikä merkitys kirjalliselle tai taiteelliselle ilmaisumuodolle on annettava suhteessa itsenäiseen ja omaperäiseen ilmaisuun. Voidaanko esimerkiksi katsoa, että aineiston omaperäisyys ja siihen liittyvä luovuuden käsite yliajaisi kirjallisen tai taiteellisen

¹⁴⁰ Tämä on todettu myös korkeimman oikeuden ratkaisussa KKO 1988:52, jossa kyse oli siitä, voitiinko jalkapallo-ottelun selostusta pitää tekijänoikeussuojan alaisena teoksena. Tapauksessa korkein oikeus katsoi, että jalkapalloselostus oli tekijänoikeuslain 1 §:n tarkoittama suullinen selittävä esitys, jota tuli pitää tekijänoikeussuojaa saavana teoksena. Korkein oikeus perusteli kantaansa niin, ettei otteluselostus ollut ennalta valmistellun kuvauksen tai ennusteen tiedossa olleiden tosiasioiden esittämistä tai luentaa, vaan kyse oli vapaasti annetusta selostuksesta ottelun nopeasti vaihtuvia tilanteita seuraten. Koska selostuksessa esitetyt asiat ja arvioinnit olivat pitkälti selostajan omaan tietotaitoon tai kokemukseen perustuvia havaintoja, voitiin selostusta korkeimman oikeuden käsityksen mukaan pitää itsenäisenä ja omaperäisenä tekijänoikeuslain suojaamana suullisena selittävänä esityksenä. Tapauksessa korkein oikeus ei siis ottanut kantaa siihen, oliko kyseessä kirjallinen tai taiteellinen teos, vaan perusti kantansa suoraan tekijänoikeuslain 1 §:n mukaisesta teosluettelosta ilmenevään määritelmään siitä, että teos voi ilmetä selittävänä suullisena esityksenä. Huom. myös eriävän mielipiteen esittäneen oikeusneuvoksen kanta, jonka mukaan televisioselostus voi olla tekijänoikeuslain tarkoittama teos, jonka oikeudellinen suoja ei edellytä taiteellisia aineksia.

¹⁴¹ HE 287/1994 vp s. 5.

ilmaisun tietyissä tilanteissa vai tulisiko niiden nivoutua tiiviisti yhteen? Tekijänoikeudellisesta näkökulmasta mielenkiintoiseksi muodostuu siten se, voisiko teos ilmetä myös muulla kuin kirjallisella tai taiteellisella tavalla. EUT:n oikeuskäytännön valossa tämä käsitys vaikuttaisi ainakin mahdolliselta, mutta perinteiseen tekijänoikeustraditioon verrattuna jokseenkin epäilyttävältä.

Erityisesti viime vuosikymmenten aikana teknologisen kehityksen voidaan nähdä muovanneen tekijänoikeuden alaa yhä industriaalisempaan suuntaan, mikä on aiheuttanut painetta tekijänoikeussääntelyn ajantasaisuudelle. Kehityksestä on havaittavissa se, että erilaisten tuotteiden taiteelliset ainekset ovat vaarassa jäädä niiden käytännöllisyyden varjoon, mikä ilmenee hyvin esimerkiksi immateriaalioikeuksien päällekkäisyystilanteista erityisesti erilaisissa soveltavan taiteen tilanteissa. Soveltavalla taiteella viitataan lähtökohtaisesti toimintaan, jossa ei pääasiallisena tavoitteena ei niinkään ole taiteellinen tuotos, vaan esimerkiksi käytännön tarpeen kannalta toivottu tai tarpeellinen lopputulos.¹⁴² Sovellettavan taiteen tyyppitilanteita tai -esimerkkejä ovat esimerkiksi erilaiset käyttötavarat, kuten vaatemallit, huonekalut tai rakennusteollisuuden tuotokset, joita ei sellaisenaan pidetä puhtaasti taiteen alaan kuuluvina produktioina, vaan pikemminkin käyttötavaroina. Samoin myös tietokoneohjelmien kohdalla voitaisiin puoltaa näkemystä siitä, että ne ovat lähtökohtaisesti luotu vain käytännöllisiä tarpeita silmällä pitäen, jolloin niiden tekijänoikeudelliset tarkoitusperät voisivat sinänsä olla kyseenalaistettavissa.¹⁴³

Tietokoneohjelmien rinnalle tekijänoikeudellisia tarkoitusperiä haastamaan voidaan nostaa myös ohjelmistotuotteiden muut kuin kirjallista perua olevat ilmenemismuodot. Kirjallista muotoa olevan tietokonekoodin lisäksi ohjelmistotuotteet sisältävät paljon muunkinlaista ilmaisua, kuten tietokonegrafiikkaa. Erityisesti virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävät

¹⁴² Teoksia voidaan jaotella sekä puhtaan taiteen että käyttötaiteen alaisuuteen. Puhtaan taiteen tilanteita ovat esimerkiksi taidemaalaukset ja kuvanveistokset, kun taas käyttötaide palvelee käytännön tarkoituksia ja on tarkoitettu esimerkiksi koulutustarkoitukseen tai tiedon välittämiseen. Pitkänen 2016, s. 3

¹⁴³ Esim. Takki – Halonen (2017, s. 30), jotka toteavat: ”Nykytuotoinen tekijänoikeutemme on tietokoneohjelmiin sovellettuna monella tavalla ongelmallinen ja osin puutteellinen suojamuoto. Tämä johtuu pohjimmiltaan siitä, että toisin kuin useimmat tekijänoikeussuojan perinteiset kohteet – kirjallisuus, musiikki, kuvataide – tietokoneohjelma on puhtaasti teknis-taloudellinen ilmiö, johon ei liity mitään taideteoksille ominaisia esteettisiä arvoja. Tietokoneohjelma on laadittu hyötykäyttöön, ei aistihavainnoin ”nautittavaksi”, katseltavaksi tai kuunneltaviksi.” Toisaalta tietokoneohjelmat ovat tekijänoikeusnäkökulmasta kirjallisia teoksia, jolloin niiden tekijänoikeussuojan ala on rajoittunut niiden sisältämän kirjallisen ilmaisun vaikutukseen. Tällöin niiden taiteellisia tarkoitusperiä voidaankin pitää jokseenkin merkityksettömänä, mikä todetaan myös esimerkiksi ohjelmistodirektiivissä, jonka johdanto-osan 8 kohdan mukaan tietokoneohjelmien arviointiperusteeksi ei tule sisällyttää ohjelman laatua tai esteettistä arvoa koskevia seikkoja. Lähtökohtaisesti tällöin vain kirjallinen ilmaisu on merkityksellinen.

tuotteet voivat aiheuttaa hankalia rajavetoja sen suhteen, mikä niissä katsottaisiin tekijänoikeuslainsäädännön tarkoittamalla tavalla luovaksi ilmaisuksi ja mikä taas ei. Kun virtuaalitodellisuudella simuloidaan esimerkiksi reaali maailman ympäristöjä mahdollisimman realistisella tavalla, voidaanko tällöin puhua luovasta työn tuloksesta vai onko kyse pikemminkin praktisesta, ”epätaiteellisesta” työn tuloksesta, joka palvelee pääasiallisesti käytännön tarpeita? Tämän kaltaisissa tilanteissa etenkin taiteelliset tarkoitukset ja ainekset voisivat ainakin joissain määrin olla kyseenalaistettavissa, mutta toisaalta kyseessä voidaan nähdä olevan myös luovaa omaperäistä toimintaa heijastelevat tarkoitukset, joiden myötä lopputulemaa voidaan pitää mahdollisena. Vaikka virtuaalitodellisuudella havainnollistettaisiin siis reaali maailmasta tuttua kohdetta tai ympäristöä kuinka realistisella tavalla tahansa, voitaisiin sen todennäköisesti kuitenkin katsoa edellyttäneen tekijältään luovaa omaperäistä panostusta tietyn lopputuloksen saavuttamiseksi.

Tekijänoikeuden teollistumisen vaikutukset ovat näkyneet myös EUT:n oikeuskäytännössä. EUT on kahdessa ratkaisussaan joutunut arvioimaan sitä, voidaanko malli- tai patenttioikeudella suojattujen kohteiden katsoa nauttivan myös tekijänoikeussuojaa teoksena. Kyse on tällöin immateriaalioikeudellisen kaksoissuojan tilanteista, joissa tiettyyn tuotteeseen voi samanaikaisesti kohdistua erilaisia immateriaalioikeuksia. Cofemel-tapauksessa (asia C-683/17) EUT:n tuli ottaa kantaa siihen, voitiinko vaatemaleja pitää tekijänoikeussuojan alaisina teoksina. Vaatemallit toimivat hyvänä esimerkkinä sovellettavan taiteen ilmentymistä, sillä toisaalta niissä korostuvat käyttötärpeeseen liittyvät näkökohdat, mutta myös esteettiset tarkoitukset. Tällöin hankalaksi muodostuu se, mikä vaatemaleissa katsottaisiin tekijänoikeudella suojattavaksi ilmaisuksi ja mikä taas ei. Tapaus korostaa hyvin esimerkkiä mallioikeuden ja tekijänoikeuden kaksoissuojan tilanteesta.

Cofemel-tapauksessa vaatemallien katsottiin antavan käytännöllisestä käyttötarkoituksestaan riippumatta omaleimaisen, esteettiseltä kannalta katsottuna erityisen visuaalisen vaikutelman, mutta EUT ei pitänyt sitä riittävänä teosaseman saavuttamiseksi.¹⁴⁴ EUT perusteli kantaansa siten, että yksin sen perusteella, että vaatemalli antaa esteettisen vaikutelman, ei kuitenkaan voida ratkaista sitä, onko kyseinen vaatemalli tekijänsä valinnanvapautta ja yksilöllisyyttä heijastava luovan henkisen työn tulos ja täyttääkö se näin ollen omaperäisyysvaatimuksen kriteerit.¹⁴⁵ Koska EUT:n mukaan esteettisyyden katsottiin riippuvan sitä tarkastelevan

¹⁴⁴ Ks. asia C-683/17, kohta 56.

¹⁴⁵ Asia C-683/17, kohta 54.

henkilön subjektiivisesta vaikutelmasta, ei tällaisen subjektiivisen vaikutelman perusteella sellaisenaan voitu katsoa, että kyseessä olisi riittävän täsmällisesti ja objektiivisesti tunnistettavissa oleva suojan kohde.¹⁴⁶ Tapauksen perusteluista on kuitenkin luettavissa, että vaatemallit olisivat luokiteltavissa teoksiksi, kunhan ne vain ovat omaperäisiä siinä mielessä, että niitä voidaan pitää tekijänsä luovan henkisen työn tuloksena.¹⁴⁷

Toisin sanoen EUT piti siis mahdollisena, että vaatemallit voivat olla tekijänoikeussuojan alaisia teoksia, mutta niiden esteettisyys ei yksistään riitä ratkaisemaan sitä, voidaanko vaatemaleja pitää omaperäisinä luovina henkisen työn tuloksina. Tällöin subjektiivisesti tehtäville havainnoille tai vaikutelmille, kuten tuotteen esteettisyydelle, ei tulisi antaa merkittävää tekijänoikeudellista arvoa. Tapauksen valossa tämän voidaan katsoa merkitsevän sitä, että yksistään se, että teos olisi esimerkiksi taiteellista tai kirjallista perua ei riitä, vaan tekijän valinnanvapaus ja yksilöllisyyttä heijastavat näkökohdat ovat merkityksellisiä.

Tapaus tuo siten ilmi problematiikan, joka voidaan liittää etenkin taiteellisuuden käsitteeseen tekijänoikeudessa. Esimerkiksi se, mikä kenenkin mielestä katsotaan taiteelliseksi, vaikuttaa hyvin subjektiiviselta käsitykseltä. Omaperäisyyden ei taas katsota ilmentävän niinkään subjektiivisiä näkemyksiä, sillä EUT:n mukaan omaperäisyys tarkoittaa tekijän yksilöllistä ja valinnanvapautta korostavaa ilmaisua, jota voidaan arvioida objektiivisesti. Omaperäisyyden kohdalla kyse on pikemminkin sen arvioimisesta, olisiko joku toinen voinut todennäköisesti päätyä samanlaiseen lopputulemaan kuin tekijä itse.¹⁴⁸ Taiteellisuuden voitaisiin taas katsoa heijastelevan enemmän kunkin yksilön käsitystä siitä, mikä on taiteellista ja mikä ei, jolloin taiteellisuuden merkityssisältö on omaperäisyyteen nähden huomattavasti subjektiivisempi.

Vaikuttaisikin siltä, että EUT on pyrkinyt tekijänoikeudelle tyypillisestä taiteellisuuden käsitteestä eroon, vaikka kansainvälisellä tasolla tekijänoikeudelle tyypillisiä taiteellisia tarkoituksia pidetäänkin erityisen vahvana lähtökohtana. EUT:n näkemys korostaa käsitystä siitä, ettei tekijänoikeussuojan tulisi voida perustua sellaisiin arviointiperusteisiin, joissa subjektiiviset näkemyserot ovat mahdollisia, vaan keskeistä teosarvioinnin kannalta on objektiivisesti havaittavissa olevat seikat, jolloin periaatteessa hyvinkin käytännöllisen luonteen omaavia tuotteita voidaan pitää tekijänoikeussuojan alaan kuuluvina teoksina. Käsitystä hyvin havainnollistavana, ja ylipäätään tekijänoikeuden liikkumisesta kohti

¹⁴⁶ Asia C-683/17, kohta 53.

¹⁴⁷ Ks. asia C-683/17, kohta 52.

¹⁴⁸ Pitkänen 2016, s. 96 viitteinen.

industriaalisempaa suuntaa korostavana esimerkkinä voidaan mainita myös tapaus Brompton Bicycle (asia C-833/18), jossa kyse oli tekijänoikeuden soveltumisesta taittopolkupyörään, jonka patentin voimassaolo oli päättynyt.

Brompton Bicycle -tapauksessa polkupyörän tietynlaista muotoa pidettiin välttämättömänä sille, että polkupyörä voitiin taittaa kolmeen eri asentoon.¹⁴⁹ Tekijänoikeudellisesta näkökulmasta tapauksen tekee mielenkiintoiseksi siten se, mikä merkitys on annettava sille seikalle, että kohteen tietty käyttötarkoitus tai toiminnallisuus voidaan lähtökohtaisesti saavuttaa vain tietynlaista muotoa käyttämällä. Lyhykäisyydessään kyse on tällöin tilanteesta, jossa tietyn hyötykäyttötarkoitusta palvelevan hyödykkeen valmistamisessa päädyttäisiin käytännössä aina samanlaiseen lopputulemaan. Voidaanko tällöin katsoa kyseen olevan omaperäisestä, tekijän vapaita luovia ratkaisuja ilmentävästä ilmaisusta vai pikemminkin keksinnöstä, joka uutuusarvonsa perusteella voisi nauttia ainoastaan patentin suojaa?

Perusteluissaan EUT totesi, että mikäli tuotteen muodon sanelee pelkästään sen tekninen käyttötarkoitus, tuotetta ei voida pitää tekijänoikeussuojan piiriin kuuluvana teoksena.¹⁵⁰ Tämä ilmentää sitä lähtökohtaa, että tekijällä tulee olla mahdollisuus tehdä vapaita yksilöllisiä valintoja tuotteen muodon toteutuksen suhteen, jolloin puhtaasti tietynlaisen käyttötarkoituksen saavuttamiseen liittyvät ainekset eivät voi johtaa tekijänoikeussuojan saamiseen. Näin ollen tekijänoikeudellisesta näkökulmasta tarkasteltuna olennaiseksi tapauksessa muodostui se, voitiinko tekijän katsoa ilmaisseen tällä tuotteen muotoa koskevalla ratkaisulla luovuuttaan omaperäisellä tavalla tekemällä vapaita luovia ratkaisuja muotoilemalla tuotteen niin, että se heijastaisi tekijän yksilöllisyyttä.

EUT:n mukaan tekijänoikeussuojaa voidaan soveltaa tuotteeseen, jonka muoto on ainakin osittain välttämätön teknisen tuloksen saavuttamiseksi, kunhan kyseinen tuote muodostaa luovan henkisen työn tuloksena syntyneen omaperäisen teoksen.¹⁵¹ Näin ollen EUT on tullut vahvistaneeksi sen, että tekniset ratkaisut tietyn käyttötarkoituksen saavuttamiseksi eivät

¹⁴⁹ Asia C-833/18, kohta 29.

¹⁵⁰ Asia C-833/18, kohta 33.

¹⁵¹ EUT:n asiassa C-833/18 antamassa tuomiossa asia on ilmaistu seuraavanlaisesti: ”- - tekijänoikeussuojaa sovelletaan tuotteeseen, jonka muoto on ainakin osittain välttämätön teknisen tuloksen saavuttamiseksi, kun kyseinen tuote muodostaa luovan henkisen työn tuloksena syntyneen omaperäisen teoksen sen vuoksi, että sen tekijä ilmaisee kyseisellä muodolla luovuuttaan omaperäisellä tavalla tekemällä vapaita luovia ratkaisuja siten, että mainittu muoto heijastaa hänen yksilöllisyyttään - -.”

muodostu esteeksi tekijänoikeussuojan myöntämiselle, kunhan ne jättävät tilaa myös vapaille luoville ratkaisuille, jotka heijastavat tekijän yksilöllisyyttä.

Cofemel-tapauksen ja Brompton Bicycle -tapauksen myötä EUT:n voidaan katsoa tulleen vahvistaneeksi sen, että teos voisi mahdollisesti ilmetä myös muulla kuin kirjallisella tai taiteellisella tavalla, kunhan teosta voidaan vain pitää omaperäisenä. Omaperäisyyden käsite on kuitenkin sidoksissa luovuuden käsitteeseen, mikä taas ilmentää tekijänoikeuden perinteistä tarkoituspää kirjallisten ja taiteellisten tuotteiden suojamuotona. Tällöin omaperäisyysvaatimusta tulkittaessa kirjalliselle tai taiteelliselle merkityssisällölle tulee antaa vaikutusta myös nykyajan muuttuneessa teosilmapiirissä, jossa tuotteiden käytännöllisyys tai käytännön tarpeisiin perustuvat tarkoitukset ”varjostavat” niiden kirjallisia tai taiteellisia aineksia. Vaikka omaperäisyys ja luova toiminta vaikuttaisivat kuitenkin käsitteinä olevan laajempia kuin kirjallinen tai taiteellinen ilmaisu, ei käsitteiden tulisi katsoa ajavan toistensa ylitse, vaan pikemminkin täydentävän toisiaan.

EU:n tekijänoikeuslainsäädännön valossa omaperäisyys vaikuttaisi olevan kirjallisen ja taiteellisen ilmaisuun modernimpi muoto, joka vastaa nykyistä asiantilaa aikaisempaa paremmin ja ottaa huomioon myös yhteiskunnallisen kehityksen. Kun EU-oikeudessa teoksen määritelmä pohjautuu pitkälti luovan omaperäisen sisällön käsitteeseen, voitaisiin aikaa sitten säädettyjen kansainvälisten tekijänoikeusnormien, ja sitä myötä myös monen muun valtion teoksen määritelmän, katsoa ilmentävän hieman vanhahtavaa käsitystä siitä, että teokset olisivat jaetavissa joko kirjallisiin tai taiteellisiin luomistyön tuloksiin. Vaikka kirjallinen tai taiteellinen ilmaisu eivät välttämättä heijasta luovuutta sen modernissa merkityksessä parhaalla mahdollisella tavalla, molempia käsitteitä tarvitaan, jotta tekijänoikeus vastaisi sen perinteistä sääntelytarkoitusta. Erityisesti taiteellisuuden käsitettä olisi kuitenkin EU-oikeuden valossa tulkittava suhteellisen väljästi, jotta tulkinta olisi mahdollisimman EU-oikeusmyönteinen.

Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden kohdalla EU-lainsäädännön ilmaisema omaperäisyysvaatimus vaikuttaisi merkitsevän sitä, että virtuaalitodellisuussovellukset kuuluisivat teoksen käsitteeseen suhteellisen laaja-alaisesti riippumatta siitä, mitä niillä pyritään esittämään. Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden kohdalla omaperäisyyden voitaisiin katsoa täyttyvän suhteellisen helposti, sillä interaktiivisina tuotteina ne muodostavat laajoja kokonaisuuksia, joiden voidaan katsoa edellyttävän tekijältään sellaisia omaperäisiä ja subjektiiviseen näkemykseen perustuvia ratkaisuja, joiden perusteella virtuaalitodellisuutta voitaisiin pitää tekijänoikeussuojan piiriin

kuuluvana teoksena silloinkin, kun ne eivät ilmennä puhtaasti mielikuvitukseen perustuvia kohteita tai ympäristöjä. Interaktiivisessa muodossa olevien teosten kohdalla omaperäisyysvaatimuksen voidaan siis lähtökohtaisesti katsoa täyttyvän helpommin kuin esimerkiksi staattisessa muodossa olevissa teoksissa, sillä interaktiivisissa teoksissa tekijän omaperäiset ratkaisut ovat laaja-alaisempia staattisiin teoksiin verrattuna, mikä luo herkemmin oletettaman tekijän luovista panostuksista työnsä suhteen.

5.2.2 Ohjelmistotuotteet teoksena EU:ssa

Edistyneissä ohjelmistotuotteissa, kuten virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa, niiden kahtiajakoisuus toisaalta tuotteen ohjelmistokieliseen kirjalliseen ilmaisumuotoon eli tietokoneohjelmaan ja muihin elementteihin, kuten audiovisuaaliseen muotoon, aiheuttaa tekijänoikeuden näkökulmasta mielenkiintoisen kysymyksen siitä, kuinka ohjelmistotuotteen kokonaisuus näyttäytyy teoksena. Kun EU-lainsäädännön perusteella ohjelmistotuotteiden tekijänoikeussuoja vaikuttaa kahtiajakoiselta toisaalta ohjelmointikielillä kirjoitetun ilmaisumuodon ja toisaalta muun ”ei-kirjallisen” ilmaisumuodon välillä, niin tulisiko ohjelmistotuotteita arvioida kuitenkin yhtenä teoksena vai tulisiko niiden tekijänoikeussuojan katsoa muodostuvan kyseisten tuotteiden sisältämien eri osien perusteella?

Ohjelmistotuotteiden tekijänoikeudellisen suojan määrittämisen kannalta keskeistä on se, minkä direktiivin perusteella niiden tekijänoikeudellista asemaa arvioidaan. Tavanomaisessa kielenkäytössä tai arkikielissä ilmauksissa tietokoneohjelmilla voidaan tarkoittaa sitä ohjelmistokokonaisuutta, jonka käyttäjä näkee tiettyä tietokoneohjelmaa hyödyntäessä. Mikäli ohjelmistotuotteet olisivat rinnastettavissa tietokoneohjelmiksi, kuuluisivat ohjelmistotuotteet sellaisinaan ohjelmistodirektiivin soveltamisalan piiriin ja nauttisivat erityistä tekijänoikeussuojaa kyseisen direktiivin perusteella. Tekijänoikeudellisesta näkökulmasta olennaista onkin siten selvittää se, mitä tietokoneohjelman käsitteellinen sisältö lain näkökulmasta tarkoittaa.

Ohjelmistodirektiivin 1 artiklan 2 kohdan mukaan direktiivin suoja koskee kaikkia tietokoneohjelman eri ilmaisumuotoja. Ohjelmistodirektiivissä ei kuitenkaan tarkemmin määritetä sitä, mitä tietokoneohjelman eri ilmaisumuodoilla tarkoitetaan. Vaikka tietokoneohjelmaa pidetään ohjelmistodirektiivin 1 artiklan 1 kohdassa kirjallisena teoksena, jää ohjelmistodirektiivin mukainen suojan kohde ja laajuus jokseenkin epäselväksi, mikä antaa aiheutta epäillä määritelmän laaja-alaisuutta. Tällöin ongelmaksi muodostuu se, mikä

ohjelmistotuotteissa katsotaan olevan tietokoneohjelmaa, kun ohjelmistotuotteita voidaan toisaalta ilmaista sekä ohjelmointikielellä että grafiikan ja muiden elementtien yhdistelmänä.

BSA (Bezpečnostni softwarova asociate) -tapauksessa (asia C-393/09) EUT:n tuli ottaa kantaa siihen, voitiinko tietokoneohjelman graafista käyttöliittymää pitää ohjelmistodirektiivin alaan kuuluvana teoksena. Tietoteknisessä kontekstissa graafisella käyttöliittymällä tarkoitetaan lähtökohtaisesti sitä tietokonejärjestelmän osaa, joka mahdollistaa käyttäjän ja tietokoneohjelman välisen vuorovaikutuksen. Perusteluissaan myös EUT totesi graafisen käyttöliittymän olevan vuorovaikutusrajapinta, joka mahdollistaa tietokoneohjelman ja käyttäjän välisen vuorovaikutuksen ja piti graafista käyttöliittymää tietokoneohjelman osana, jonka avulla käyttäjät hyödyntävät tietokoneohjelman toimintoja.¹⁵² Vaikka EUT piti graafista käyttöliittymää tietokoneohjelman osana, ratkaisussaan EUT tuli kuitenkin siihen tulokseen, ettei graafista käyttöliittymää voitu pitää ohjelmistodirektiivin tarkoittamana tietokoneohjelman ilmaisumuotona. EUT perusti kantansa siihen, että ohjelmistodirektiivillä annettava suoja koskee tietokoneohjelmaa kaikkien niiden ilmaisumuotojen kohdalla, joilla tietokoneohjelma on sellaisenaan toisinnettavissa.¹⁵³ Koska graafisen käyttöliittymän avulla ei voida toisintaa tietokoneohjelmaa sellaisenaan, ei graafista käyttöliittymää voida pitää tietokoneohjelman ilmaisumuotona ohjelmistodirektiivin 1 artiklan 2 kohdan mukaisella tavalla.¹⁵⁴ Graafinen käyttöliittymä ei siten tarkoita tietokoneohjelmaa sellaisenaan, vaan toimii ainoastaan vuorovaikutusrajapintana tietokoneohjelman ja käyttäjän välillä.

EUT:n perusteluissa mielenkiintoista on se, että EUT piti graafista käyttöliittymää tietokoneohjelman (*program*) osana, ei tietokoneohjelmiston (*software*) osana.¹⁵⁵ Tapauksen perusteluista on rivien välistä luettavissa EUT:n viittaavan tietokoneohjelman käsitteellä sovellusohjelmiin niiden ohjelmointikielisessä muodossa, vaikka sitä ei nimenomaisesti ratkaisun perusteluissa mainitakaan. Perusteluissa olisi voinut olla osuvampaa todeta, että graafinen käyttöliittymä on ohjelmiston osa, joka eroaa direktiivin tarkoittamasta tietokoneohjelman käsitteestä siinä mielessä, että sillä on sellainen hyötykäyttötarkoitus, joka luonnehtii ainoastaan tietynlaista teknistä tehtävää osana ohjelmistokokonaisuutta. Esimerkiksi julkisasiamiehen ratkaisuehdotuksessa julkisasiamies totesi, että on sinänsä mahdollista, että tietokoneohjelmilla, joiden ohjelmointikoodit poikkeavat toisistaan, on sama graafinen

¹⁵² Asia C-393/09, kohta 40 ja 41.

¹⁵³ Asia C-393/09, kohta 37.

¹⁵⁴ Asia C-393/09, kohta 41.

¹⁵⁵ Asia C-393/09, kohta 41.

käyttöliittymä, joka vain tekee ohjelman käytöstä helpompaa ja miellyttävämpää.¹⁵⁶ Graafista käyttöliittymää voitaisiin siten pitää sellaisena tietokoneohjelmistoon liittyvänä osana, joka toimii vain käyttäjän ja tietokoneohjelman välisen viestinnän mahdollistajana, jolloin se ei sellaisenaan ensinnäkään ilmennä kyseistä tietokoneohjelmaa eikä sinänsä ole sen osa.

Toisaalta EUT kuitenkin totesi perusteluissaan, että graafinen käyttöliittymä voi saada yleistä tekijänoikeussuojaa tietoyhteiskuntadirektiivin perusteella, mikäli sitä voidaan pitää tekijänsä henkisenä luomuksena. EUT:n mukaan tällöin arvioinnissa on otettava huomioon graafiseen käyttöliittymään kuuluvien osien sijoitteluun ja suunnitteluun liittyvät näkökohdat, mutta niiden osien osalta, jotka luonnehtivat ainoastaan teknisiä tehtäviä, omaperäisyysvaatimuksen ei voida katsoa täyttyvän. EUT:n perustelut jättävät kuitenkin avoimeksi sen, mikä graafisessa käyttöliittymässä tosiasiallisesti olisi tekijänoikeudella suojattavissa olevaa ilmaisua. Koska graafista käyttöliittymää ei kuitenkaan sellaisenaan pidetä tietokoneohjelman ilmaisumuotona EU:n tekijänoikeuslainsäädännössä, ilmentäisi tämä käsitystä siitä, että tekijänoikeudellisesti relevantin osan graafisesta käyttöliittymästä muodostaisi sen graafinen toteutus, jolla ei viitata sen ohjelmointikieliseen ilmaisumuotoon. Kun graafinen käyttöliittymä liitetään useimmiten teknisien tehtävien, kuten kuvaruudulla näkyvien ikonien, valikoiden tai ikkunanäkymien toteuttamiseen,¹⁵⁷ muodostuu tekijänoikeussuojan ala hyvin kapeaksi ja hankalasti saavutettavaksi. Tällöin tekijän on hyvin hankala perustella sitä, mikä tekisi graafisen käyttöliittymän ratkaisusta omaperäisen tekijänoikeussuojan edellyttämällä tavalla – ainakin perinteisempien tietokoneohjelmistojen kohdalla.¹⁵⁸

BSA-tapauksen valossa ohjelmistodirektiivin tarkoittama tietokoneohjelman käsite vaikuttaisi olevan vahvasti sidoksissa sovellusohjelmien käsitteeseen, jolloin ohjelmistotuotteen muut tietotekniset ratkaisut, kuten graafiset käyttöliittymät, jotka edesauttavat tietokoneohjelman toimintaa osana ohjelmistokokonaisuutta, eivät kuuluisi kyseisen direktiivin soveltamisalaan. Näin ollen ohjelmistodirektiivin tarkoittamina tietokoneohjelmina voidaan pääsääntöisesti pitää vain sovellusohjelmia niiden ohjelmointikielissä muodossa. Muut ohjelmistokomponentit olisivat taas lähtökohtaisesti yleisen tekijänoikeussuojan piirissä tietoyhteiskuntadirektiivin tarkoittamalla tavalla, mikäli niitä voidaan pitää omaperäisinä.

¹⁵⁶ Julkisasiamiehen ratkaisuehdotus asiassa C-393/09, kohta 65.

¹⁵⁷ Ks. julkisasiamiehen ratkaisuehdotus asiassa C-393/09, kohta 56.

¹⁵⁸ Ks. asia C-393/09, kohta 49, jonka mukaan omaperäisyysvaatimuksen ei voida katsoa täyttyvän tilanteissa, joissa tietyn ilmaisutavan ratkaisee vain tekninen tehtävä. Tällöin kyse olisi pikemminkin idean kuin ilmaisun suojaamisesta.

BSA-tapauksen nojalla tietokoneohjelman käsitteen voidaan siis katsoa tarkentuneen, mutta epäselväksi jää kuitenkin se, miten EU-tekijänoikeuslainsäädäntöä tulisi tulkita tilanteessa, jossa tietokoneohjelmasta muodostuvaa ohjelmistotuotetta arvioitaisiin yhtenä kokonaisuutena. BSA-tapaus antaa viitteitä siitä, että ohjelmistotuotteet olisivat tekijänoikeudellisesta näkökulmasta jaettavissa sekä ohjelmistodirektiivin tarkoittamaan kirjalliseen teokseen eli tietokoneohjelmaan että muihin ohjelmistotuotteiden elementteihin, joita säännellään pääasiallisesti tietoyhteiskuntadirektiivillä. Tämän ohjelmistotuotteita leimaavan kahtiajakoisuuden voidaan kuitenkin katsoa murentuvan EUT:n antamassa Nintendo-tapauksessa (asia C-355/12), jossa kyse oli pelikonsoleihin sisällytettyjen tietoteknisten suojakeinojen lainmukaisuudesta. Ohjelmistotuotteiden tekijänoikeudellisen aseman kannalta Nintendo-tapauksessa mielenkiintoiseksi muodostui se, voitiinko videopelien tekijänoikeussuoja supistaa tietokoneohjelmien osalta säädettyyn suojaan siitä huolimatta, että videopeleissä myös muut elementit kuin tietokoneohjelmat ovat merkityksellisiä.

Tapauksessa ennakkoratkaisua pyytänyt tuomioistuin kuvaili videopelejä tietokoneohjelmaan perustuviksi, kyseisen pelin tekijöiden ennalta määrittämän tarinan mukaan eteneväksi joukoksi kuvia ja ääniä, joilla on tietty käsitteellinen autonomia.¹⁵⁹ Tähän perustuen ennakkoratkaisua pyytänyt tuomioistuin katsoi, ettei videopelejä voitu rinnastaa tietokoneohjelmien suojan alaisiksi.¹⁶⁰ Myös EUT piti videopelejä monitahoisina aineistokokonaisuuksina, joihin kuuluvat paitsi tietokoneohjelma, myös graafiset elementit sekä äänielementit.¹⁶¹ Perusteluissaan EUT piti videopelien graafisia elementtejä ja äänielementtejä ohjelmointikielelle koodattuina videopelien osina, joilla on oma luova arvonsa, jota ei voida supistaa niiden ohjelmointikieliseen ilmaisuun.¹⁶²

Videopelien kohdalla esiin nousee siis tilanne, jossa aineistokokonaisuuden eri osat saisivat erikseen tarkasteltuina eri direktiivien mukaista suojaa. Tähän liittyen EUT totesi perusteluissaan Infopaq-tapausta siteeraten, ettei teoksen osiin tulisi soveltaa eri säännöstöä kuin kokonaisen teoksen kohdalla. Lisäksi EUT jatkoi, että tekijänoikeus suojaa teoksen osia vain, kun ne sellaisenaan vaikuttavat siihen, että koko teosta voidaan pitää omaperäisenä.¹⁶³ EUT:n mukaan kyseisessä tapauksessa videopelin osat vaikuttivat omalta osaltaan siihen, että

¹⁵⁹ Asia C-355/12, kohta 16.

¹⁶⁰ Asia C-355/12, kohta 16.

¹⁶¹ Asia C-355/12, kohta 23.

¹⁶² Asia C-355/12, kohta 23.

¹⁶³ Asia C-355/12, kohta 22.

teosta voitiin pitää omaperäisenä, jolloin videopelin osia tuli suojata yhdessä koko teoksen kanssa tietoyhteiskuntadirektiivin säännösten mukaisella tavalla.¹⁶⁴

Nintendo-tapauksen valossa videopelien eri elementeillä voidaan nähdä olevan merkitystä sen suhteen, voidaanko kokonaisuutta pitää omaperäisenä. Videopelin muodostamaa aineistokokonaisuutta voidaan siis sellaisenaan pitää yhtenä tekijänoikeussuojan alaisena teoksena, kunhan sen eri elementtien katsotaan muodostavan omaperäisenä pidettävän luomistyön tuloksen. Näkemys vaikuttaisi murentavan käsitystä siitä, että ohjelmistotuotteissa niiden tekijänoikeudellinen suoja olisi kahtiajakoinen toisaalta sen ohjelmointikielisen kirjallisena pidettävän ilmaisun ja muun ei-kirjallisen ilmaisun välillä. Ohjelmistotuotteissa niiden teosasemaan vaikuttaa kuitenkin vahvasti se, mitkä ohjelmistotuotteet osat heijastavat omaperäisyyttä EU-tekijänoikeuslainsäädännön mukaisella tavalla. Nintendo-tapauksen perusteella voitaisiin kuitenkin tehdä oletta siitä, että erityisesti videopelien kaltaisissa aineistokokonaisuuksissa niiden eri elementtien – ainakin tietokoneohjelman, grafiikan ja äänielementtien – muodostama kokonaisuus täyttäisi suhteellisen helposti omaperäisyyden vaatimuksen, sillä se edellyttää tekijältään sellaista eri aineistojen välistä valitsemista, järjestämistä ja yhdistämistä, mitä voitaisiin suhteellisen herkästi pitää tekijän yksilöllisiä valintoja heijastelevana luovan työn lopputulemana.

Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden tekijänoikeudellisen aseman kannalta edellä käsitelty vaikuttaisi tarkoittavan sitä, että ne ovat tietoyhteiskuntadirektiivin mukaisen yleisen tekijänoikeussuojan piiriin kuuluvia teoksia. Koska virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa niiden erilaiset graafiset ja ääneen perustuvat elementit ovat erityisen korostuneessa asemassa, voidaan niitä suhteellisen selkeästi pitää EUT:n tarkoittamina monitahoisina aineistokokonaisuuksina, joiden graafisilla ja ääneen perustuvilla elementeillä on oma luova arvonsa, jota ei tulisi supistaa niiden ohjelmointikieliseen ilmaisumuotoon. Videopelien tapaan virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa korostuvat siten hyvin saman tyyppiset elementit, jolloin ne ovat ainakin joissain määrin verrattavissa toisiinsa. Perinteisistä videopeleistä kuitenkin poiketen, virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävät tuotteet voivat sisältää myös hajuaistiin, tuntoaistiin ja mahdollisesti tulevaisuudessa myös makuaistimuksiin perustuvia elementtejä, joiden osalta lienee epävarmuutta siitä, tulisiko niiden katsoa vaikuttavan siihen, että koko teosta voidaan pitää omaperäisenä.

¹⁶⁴ Asia C-355/12, kohta 23.

5.2.3 Tekijänoikeudelle epätyypilliset ainekset teoksena tai niiden osana

Nintendo-tapauksen keskiössä oli tietokoneohjelmasta ja siihen liitännäisestä audiovisuaalisesta ilmaisusta muodostuva aineistokokonaisuus. Audiovisuaalisten elementtien lisäksi ohjelmistotuotteet voivat kuitenkin nykyisellään sisältää myös muunlaisia elementtejä, kuten haju- tai tuntoaistiin perustuvia aineksia, mikä ilmenee esimerkiksi virtuaaliodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden kohdalla. Tekijänoikeudelliselta kannalta merkitykselliseksi muodostuu tällöin se, voidaanko tämänkaltaisten elementtien katsoa nauttivan tekijänoikeussuojaa ohjelmistotuotteen osina.

EU-tekijänoikeuslainsäädännössä ei sinänsä suoranaisesti kielletä sitä, etteikö myös muiden kuin visuaalisesti tai äänen välityksellä havaittavien kohteiden asema teoksena voisi olla mahdollinen. Koska tekijänoikeudella suojattavan teoksen keskeisenä kriteerinä pidetään lähtökohtaisesti vain aineiston omaperäisyyttä, voisi periaatteessa muiden kuin visuaalisesti tai äänen välityksellä havaittavien kohteiden asemaa teoksena pitää mahdollisena. Vahvana tekijänoikeustradition peruslähtökohtana voidaan kuitenkin pitää sitä, että tekijänoikeussuojajärjestelmä on säädetty vain kirjallista tai taiteellista perua olevia, visuaalisesti tai äänen välityksellä havaittavia aineistoja silmällä pitäen, mikä ilmenee jo Bernin yleissopimuksen sopimusmääräyksistä.

EUT on *Levola Hengelo* -tapauksessa (asia C-310/17) joutunut ottamaan kantaa siihen, voitiinko elintarvikkeen makua pitää tietoyhteiskuntadirektiivin alaan kuuluvana teoksena. Ratkaisussaan EUT päätyi siihen lopputulemaan, ettei elintarvikkeen makua voida pitää teoksena, mutta jätti kuitenkin mielenkiintoisen varauman tulevan varalle. EUT:n mukaan elintarvikkeen maun tunnistaminen perustuu *nykyisellään* olennaisesti vain sellaisiin subjektiivisiin kokemuksiin, jotka vaihtelevat kyseistä elintarviketta maistavan henkilön yksilöllisten tekijöiden, kuten ruokamieltyymysten tai iän mukaan.¹⁶⁵ Tähän lisäten EUT totesi, ettei maun täsmällinen ja objektiivinen yksilöiminen ole mahdollista *tämänhetkisen* tieteellisen kehityksen valossa, mikä siten estää sen, ettei tuotteiden makua voida erottaa muista samantapaisista tuotteista.¹⁶⁶ Ratkaisevaksi tekijäksi elintarvikkeen maun tekijänoikeussuojan kannalta tapauksessa muodostui siis toisin sanoen se, ettei makua kyetä nykyisellään

¹⁶⁵ Asia C-310/17, kohta 42.

¹⁶⁶ Asia C-310/17, kohta 43.

tunnistamaan riittävän täsmällisellä ja objektiivisella tavalla, jolla se voitaisiin erottaa muista samantapaisista tuotteista.

Maun kohdalla kyseessä voidaan siis katsoa olevan subjektiivinen aistikokemus, joka riippuu makua maistavasta henkilöstä. Tämän seurauksena makua ei pystytä (ainakaan toistaiseksi) yksilöimään riittävällä tavalla. Makuaiistiin perustuvaa aistikokemusta vaikuttaisi siten riivaavan ”ulkoisen havaittavuuden puute”, mikä estää sen objektiivisen tarkastelun. Maun tekijänoikeussuoja voisi sinänsä siis olla mahdollinen, kunhan maun täsmällinen ja objektiivinen yksilöiminen olisi mahdollista. Tapauksen perusteluista ei suoranaisesti ole luettavissa sitä, mitä täsmällisellä ja objektiivisella yksilöinnillä tarkoitettaisiin makuaiistiin perustuvien aistikokemusten kontekstissa, mutta ratkaisun perusteluista on kuitenkin luettavissa, että yksilöinnin tulisi voida tapahtua visuaalisin tai äänellisin keinoin, mikä voidaan johtaa tavanomaisista tekijänoikeudella suojattavien teosten ominaisuuksista.¹⁶⁷ Se, kuinka tämä tosiasiallisesti voisi olla mahdollista on kuitenkin tulevaisuuden varassa.

Maun yksilöintiin liitettävään ongelmaan teknologia voisi kuitenkin tarjota ratkaisun tulevaisuudessa, mikä mahdollistaisi myös asiantilan muuttumisen. Esimerkiksi julkisasiamies Wathelet on ratkaisuehdotuksessaan todennut, ettei hän pitäisi mahdottomana maun tai tuoksun tarkan ja objektiivisen tunnistamisen mahdollistavien tekniikoiden kehittymistä tulevaisuudessa siinä määrin, että lainsäätäjän olisi ryhdyttävä suojaamaan niitä tekijänoikeuksilla tai muilla keinoin.¹⁶⁸ Myös EUT sisällytti tällaisen samankaltaisen tulevaisuuden varauman todetessaan, ettei elintarvikkeen maun täsmällinen ja objektiivinen yksilöiminen ole teknisin keinoin mahdollista tieteellisen kehityksen nykytilassa.¹⁶⁹

Mielenkiintoisen alustuksen Levola Hengelo -tapauksen käsittelylle antoi se, että EU:n sisällä kansallisten tuomioistuinten oikeuskäytäntö on vaihdellut tuoksujen tekijänoikeussuojan osalta, mikä todetaan myös tapauksen perusteluissa.¹⁷⁰ Lähtökohta tarjoaa siten mielekkään näkökohdan tekijänoikeudelle epätyypillisten aineistojen tekijänoikeudellisen aseman selvittämiseksi, sillä se ilmentää käsitystä siitä, että myös tekijänoikeudelle epätyypilliset tekijät olisivat ainakin joissain määrin suojattavissa, tai ainakin suojan tarpeessa niitä koskevien kysymysten aktualisoituessa oikeuskäytännössä. Levola Hengelo -tapauksen ratkaisun jäljiltä

¹⁶⁷ Ks. Asia C-310/17, kohta 41.

¹⁶⁸ Julkisasiamiehen ratkaisuehdotus asiassa C-310/17, kohta 57.

¹⁶⁹ Asia C-310/17, kohta 43.

¹⁷⁰ Asia C-310/17, kohta 22 ja 24.

on kuitenkin pääteltävissä, etteivät subjektiivisiin aistikokemuksiin perustuvat kohteet, kuten maku-, haju- tai tuntoaistimukset, olisi EU:n tekijänoikeussäätelyn piirissä – ainakaan toistaiseksi. Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden kannalta tämä vaikuttaisi tarkoittavan sitä, että niiden sisältämät haju-, tunto- ja mahdollisesti myös makuaistimuksiin perustuvat ainekset eivät ainakaan tällä hetkellä saa tekijänoikeussuojaa osana tuotteen muodostamaa kokonaisuutta. Tällöin ne tulisi erottaa siitä kokonaisuudesta, jonka nämä aistikokemukset yhdessä tuotteen sisältämän audiovisuaalisen ilmaisun kanssa muodostavat. Joka tapauksessa Levola Hengelo -tapaus on tärkeä ja osoittaa sen, kuinka tekijänoikeudellinen ajattelumalli on liikkumassa kohti modernimpaa suuntausta, jossa perinteisesti tekijänoikeudelle epätyypilliset kohteet nostavat päätään tekijänoikeudellisessa kontekstissa.

6 Yhteenveto ja johtopäätökset

Tutkielmassa on tehty suhteellisen laaja katsaus virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden teosasemaa koskeviin kysymyksiin. Aihetta on käsitelty niin kansainvälisellä kuin kansallisellakin tasolla. Tavoitteena on ollut valottaa käsitystä siitä, kuinka virtuaalitodellisuus suhteellisen tuoreena edistyneen teknologian luomana ilmiönä sopeutuu sitä huomattavasti ”vanhempaa” perua olevan tekijänoikeussääntelyn piiriin. Suhteellisen nopeasti erilaisia oikeuslähteitä tarkastelemalla kävi selväksi se, ettei virtuaalitodellisuutta sellaisenaan ole huomioitu oikeudellisessa kontekstissa muutamia vieraskielisiä kirjallisuuslähteitä lukuun ottamatta. Voitaisiin siis todeta, että virtuaalitodellisuus on toistaiseksi jäänyt oikeustieteilijöiltä pimentoon, jolloin oikeustieteellistä tutkimusta aiheesta voidaan pitää tervetulleena. Tutkielman yhtenä ns. ”alitajuntaisena” tai ”hiljaisena” tarkoituksena onkin ollut toimia keskustelunavauksena tämän uudenlaisen ja mielenkiintoisen teknologian huomioon ottamisessa osana oikeustieteellistä tutkimusta.

Tutkielman toisessa jaksossa käsiteltiin tutkielman pääasiallista aihetta pohjustaen virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden toiminnallista perusrakennetta sekä sitä, kuinka virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävät tuotteet paikantuvat oikeudellisessa kontekstissa. Virtuaalitodellisuuden kokemisen mahdollistava tietotekninen systeemi voitiin perusrakenteeltaan samaistaa tavanomaisiin tietojärjestelmiin, jotka perinteisesti koostuvat sekä laitteistosta, ohjelmistosta että käyttäjästä. Kyse on siis pohjimmiltaan tavanomaisesta ohjelmistotuotteesta, mutta vain virtuaalitodellisuuden kokemiseen tarkoitettulla teknologialla höystettynä. Oikeudelliselta kannalta tarkasteltuna virtuaalitodellisuuden mielenkiintoiseksi tekee taas ensinnäkin se, ettei virtuaalitodellisuudelle ole osoitettavissa aineellista olomuotoa, vaan pohjimmiltaan kyse on datan käsitteelle perustuvasta aineettomasta kokonaisuudesta, eräänlaisesta virtuaalisesta tilakokemuksesta, joka voidaan havaita ainoastaan siihen tarkoitettujen laitteiden välityksellä. Tästä voidaan katsoa johtuvan se, että virtuaalitodellisuus perustuu lähtökohtaisesti aina ihmisen hengellisten määreiden, kuten luovuuden ja älykkyyden aikaansaannoksiin. Virtuaalitodellisuutta ei siis sellaisenaan voida löytää suoraan luonnontilasta, vaan virtuaalitodellisuuden sovelluksissa kyse on eräänlaisesta luovan työn tuloksesta, josta käyttäjät tekevät aistihavaintoja siihen tarkoitettun laitteen, kuten virtuaalilasien välityksellä. Näin ollen virtuaalitodellisuuteen voi lähtökohtaisesti kohdistua vain aineettomia oikeuksia eli immateriaalioikeuksia, joista tekijänoikeus tekijän luovan ilmaisun suojamuotona

toimii merkittävässä osassa virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävän tuotteen oikeudellista suojaa.

Datan käsitteeseen pureutumalla tutkielmassa päädyttiin siihen tulokseen, että virtuaalitodellisuus, kuten myös muut dataan perustuvat kohteet, koostuvat itseasiassa erilaisista informaation muodoista. Erilaisissa digitaaliseen dataan perustuvissa tuotteissa kyse on siten informaatio-sisällöistä, joita käyttäjät voivat tulkita tietyn siihen tarkoitetun laitteiston välityksellä. Informaation käsitteeseen perehtymällä tutkielmassa esitettiin myös informaatio-oikeudellinen lähestymistapa immateriaalioikeuteen, jossa immateriaalioikeuksien suojan kohteena olevat ilmiöt, kuten teokset, keksinnöt ja tavaramerkit, liitettiin erilaisia merkityssisältöjä ilmentäviksi ilmiöiksi. Informaatio-oikeudellisessa lähestymistavassa immateriaalioikeuden ontologinen perusta voidaan tiivistetysti avata seuraavalla tavalla:

Immateriaalioikeudellisen suojan kohteena oleva ilmiö (esim. teos, patentti, tavaramerkki) ilmentää aina tietynlaista *merkityssisältöä*, kuten muotoa, ominaisuutta (kirjallista tai taiteellista), teknistä innovaatiota tai erottautuvuutta. Merkityssisällöt koostuvat taas erilaisista *symboleista*, kuten kirjaimista, väreistä, numeroista, äänistä, muodoista tai niiden yhdistelmistä, jotka toimivat ikään kuin näiden merkityssisältöjen rakennuspalikoina. Erilaisista symboleista ja niiden yhdistelmistä muodostuvat merkityssisällöt saavat taas havaittavuutensa yhteiskunnassa jonkin aineellisen perustan, *kantajan*, välityksellä, joka tilanteesta riippuen voi olla esimerkiksi paperia, tietokone tai vaikkapa ihminen itse, kunhan kyse on jostain aineellisesta, materiaan perustuvasta objektista.

Informaatio-oikeudellisessa lähestymistavan mallissa immateriaalioikeus ymmärretään siis tiettyjen, informaation käsitteeseen perustuvien, merkityssisältöjen oikeudelliseksi suojaksi. Immateriaalioikeudellisen suojan kohteena oleva ilmiö (esim. teos, patentti, tavaramerkki) ymmärretään tietynlaiseksi merkityssisällöksi, joka koostuu erilaisista symboleista. Nämä symbolit voivat olla esimerkiksi värejä, kirjaimia, numeroita tai muotoja, joista voidaan muodostaa erilaisia merkityssisältöjä. Näistä symboleiden avulla muodostettavista merkityssisällöistä voi syntyä immateriaalioikeussuojan alaisia ilmiöitä, kuten teoksia, tavaramerkkejä, malleja tai patenteja, mikäli ne saavuttavat oikeusjärjestelmän niille antamat tunnusmerkit, ja ne voidaan havaita jostain aineellisesta perustasta, kantajasta, joka toimii tämän kyseisen merkityssisällön substraattina eli sen ominaisuuksien ilmentäjä tai kantaja yhteiskunnassa.

Tutkielmassa tekijänoikeudellisen relevanssin virtuaalitodellisuuden kontekstissa katsottiin johtuvan virtuaalitodellisuuden sisältämästä luovuuteen ja muihin hengellisiin määreisiin perustuvista ilmaisumuodoista. Samaan tapaan kuin maalaukset, sävellykset, kirjat ynnä muut

tekijänoikeudelle tyypilliset teoslajit ilmentävät tekijänsä luovaa ilmaisua, katsottiin myös virtuaalitodellisuuden toimivan omanlaisena tekijänsä ilmaisumuotona. Virtuaalitodellisuuden tekijänoikeudellinen asema eroaa kuitenkin monista tyypillisistä teoslajeista, koska virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa kyse on ensinnäkin erilaisten teoslajityypillisten elementtien muodostamasta yhteenliittymästä, toiminnallisesta kokonaisuudesta, jolloin sen tekijänoikeudellista asemaa teoksena voidaan pitää moninaisena ja jokseenkin epäselvänä. Moniulotteisen olemuksensa lisäksi virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden tietotekniset erityispiirteet, interaktiivinen luonne sekä tekijänoikeussäätelylle epätyypilliset kohteet, kuten tunto-, haju- ja mahdollisesti myös makuaistiin perustuvat elementit hankaloittavat tuotteiden tekijänoikeudellista arviointia.

Tutkielman jaksoissa 3, 4 ja 5 pyrittiin vastaamaan virtuaalitodellisuuden synnyttämiin tekijänoikeudellisiin haasteisiin avaamalla teoskäsitystä kansainväliseltä tasolta lähtien. Keskiössä oli selvittää, *mitä virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa voidaan pitää tekijänoikeussuojaa nauttivana sisältönä*. Tutkimustehtävää hankaloitti virtuaalitodellisuuteen nimenomaisesti liitettävän aineiston ja tutkimuksen vähäisyys, mutta toisaalta Yhdysvaltojen ja EUT:n oikeuskäytäntöön perehtymällä voitiin muodostaa suhteellisen selväpiirteinen näkemys siitä, mitä virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa voidaan pitää tekijänoikeudella suojattavana sisältönä.

Kansainvälisellä tasolla teoskäsitys perustuu pitkälti kansainvälisen tekijänoikeussäätelyn kulmakivenä pidettävän Bernin yleissopimuksen mukaiseen teoksen määritelmään, jossa teoksella tarkoitetaan kaikkia kirjallisuuden, tieteen ja taiteen alaan kuuluvia tuotteita niiden ilmaisutapaan ja -muotoon katsomatta.¹⁷¹ Määritelmän laajaluonteisuuden vuoksi Bernin yleissopimuksen ei voida katsoa antavan kovin tyydyttävää vastausta sille, mitä virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä voidaan tarkalleen ottaen pitää tekijänoikeudella suojattavana sisältönä, mutta sillä on kuitenkin kansallisia lainsäätäjiä ohjaava vaikutus, mikä yhdenmukaistaa tekijänoikeusajattelua ja kaventaa näkemyseroja tekijänoikeuskentällä siten, että sopimusvaltioissa on ainakin tiettyyn pisteeseen asti samankaltainen suoja tekijänoikeuden kansallisesta luonteesta huolimatta. Yksi Bernin yleissopimuksen keskeinen heikkous piilee siinä, että yleissopimus on pysynyt pitkään muuttumattomana, jolloin siinä ei suoranaisesti ole otettu huomioon digitalisaation aiheuttamia haasteita tekijänoikeudelle. Esimerkiksi

¹⁷¹ Bernin yleissopimus 2 artikla 1 kohta.

ohjelmistotuotteita koskevan tekijänoikeussuojan voitiin tutkielmassa esitetyn tavoin katsoa jääneen kansainvälisellä tasolla selvittämättä, vaikka tietokoneohjelmien suoja sinänsä on vakiintunut. Tietoteknisen kehityksen myötä ohjelmistotuotteiden merkityssisällön voidaan ikään kuin katsoa laajentuneen, jolloin ohjelmistotuotteen muodostavassa toiminnallisessa kokonaisuudessa on paljolti kyse myös muusta kuin konekielisestä ohjelmistotuotteen taustalla vaikuttavasta ohjelmakoodista tai suhteellisen yksinkertaisesta audiovisuaalisesta toteutuksesta. Kansainvälisen tekijänoikeussäätelyn piirissä modernien ohjelmistotuotteiden, kuten virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden, tekijänoikeussuoja vaikuttaisi muodostuvan pikemminkin tuotteiden sisältämistä yksittäisistä elementeistä kuin siitä kokonaisuudesta, jonka ne graafisen ilmeensä, äänimaailmansa, ohjelmakoodinsa, ja muiden elementtensä perusteella yhdessä muodostavat. Kansainvälisen tekijänoikeussäätelyn valossa tuotteen taustalla vaikuttavaa tietokoneohjelmaa suojataan kirjallisena teoksena, graafista ulkoasua taiteellisenä teoksena, äänimaailmaa esimerkiksi sävel- tai ääniteoksina ja muita elementtejä, kuten haju-, tunto- tai mahdollisesti myös makuaistiin perustuvia elementtejä, ei välttämättä lainkaan tai ainakin niiden suoja on hyvin vaikeasti todettavissa. Kansainvälisellä tasolla virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden tekijänoikeussuojaa voidaan siten kuvailla jokseenkin epämääräiseksi ja pirstaloituneeksi.

Kansainvälisellä tasolla omaksutun teoskäsitteen voidaan katsoa heijastuneen myös kansalliselle tasolle, sillä teoksen käsite on myös kansallisten lainsäätäjien toimesta jätetty hyvin väljäksi Bernin yleissopimusta mukailevalla tavalla. Tutkielman kohteina olevia oikeusjärjestelmiä (EU ja Yhdysvallat) ja niiden oikeuskäytäntöä kuitenkin tarkastelemalla voitiin havaita tekijänoikeuden modernisoitumisen piirteitä, joissa tekijänoikeudelle epätyypilliset elementit nostavat päätään tekijänoikeudellisessa kontekstissa.

Esimerkiksi Yhdysvalloissa *total concept and feel* -doktriinin soveltaminen audiovisuaalisten teosten tekijänoikeudellisessa arvioinnissa vaikuttaisi avaavan uudenlaisia mahdollisuuksia interaktiivisen luonteen omaavien ohjelmistotuotteiden, kuten esimerkiksi videopelien tai virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävien tuotteiden kohdalla. Tällöin mahdollisena kehityssuuntana voidaan pitää audiovisuaalisen teoksen laista ilmenevien rajojen venyttämistä interaktiivisen multimedian suuntaan, jolloin ohjelmistotuotteissa myös niiden toiminnalliset tarkoitusperät ja muut tekijänoikeussäätelylle epätyypilliset ainekset voisivat ainakin joissain määrin saada tekijänoikeudellista merkitystä kiperissä tekijänoikeusloukkaustilanteissa. Puhtaasti lainsäädännöllisestä näkökulmasta tarkasteltuna vaikuttaisi kuitenkin siltä, että virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävät tuotteet olisivat lainsäädännöstä ilmenevän,

tyhjentävällä tavalla ilmaistun, teoskategorisoinnin perusteella katsottavissa joko audiovisuaalisiksi teoksiksi tai tietokoneohjelmiksi (kirjallinen teos) riippuen siitä, tarkastellaanko tuotetta sen tietoteknisestä perustasta vai käyttäjälle havaittavissa olevasta audiovisuaalisesta ilmeestä käsin. Tällöin ainoastaan tuotteen audiovisuaaliset ja kirjalliset elementit (tietokoneohjelma) olisivat tekijänoikeudella suojattavaa sisältöä, eivätkä tuotteen toiminnallisuuden taikka tunto-, haju- tai mahdollisesti myös makuaistiin perustuvat ainekset saisi tekijänoikeudellista suojaa, vaikka oikeuskäytännön perusteella tätä rajaa olisi mahdollista pitää jokseenkin häilyvänä eritoten interaktiivisten ohjelmistotuotteiden ja niihin liitettävien toiminnallisuuksien nivoutuessa yhteen tuotteen audiovisuaalisen ilmaisun kanssa.

Myös EU:n tekijänoikeussäätelystä ja siitä johdettavasta EUT:n oikeuskäytännöstä voidaan tehdä tekijänoikeuden modernisoitumiseen liittyviä päätelmiä. EU:n tekijänoikeussäätelyn piirissä keskeiseksi teoksen kriteeriksi asetettu omaperäisyysvaatimus vaikuttaisi edustavan uudenlaista käsitystä, jossa teoksen omaperäisyys ei suoranaisesti sellaisenaan ole riippuvainen teoksen kirjallisista tai taiteellisista piirteistä. Olennaista tällöin teosarvioinnissa on pikemminkin se, että kohdetta voidaan pitää täsmällisen ja objektiivisen arvioinnin perusteella omaperäisenä, kuin se, että kyse olisi luovasta kirjallisesta tai taiteellisesta ilmaisusta. Tämä mahdollistaisi tekijänoikeudelle perinteisesti epätyypillisten aineiden, kuten makujen tai hajuaistiin perustuvien aistimusten katsomisen tekijänoikeussuojan alaiseksi, kunhan niitä vain kyettäisiin yksilöimään objektiivisella tavalla. Esimerkiksi tapauksessa *Levola Hengelo* (asia C-310/17) EUT totesi, ettei maun täsmällinen ja objektiivinen yksilöiminen ole mahdollista *tämänhetkisen* tieteellisen kehityksen valossa, eikä maun tekijänoikeussuoja ole näin ollen mahdollinen, mutta ratkaisussaan EUT piti kuitenkin ikään kuin ”takaportin” avoinna tulevaisuudelle. Vaikuttaisi siis siltä, että EU:n tekijänoikeussäätelyssä on pyritty eroon tekijänoikeudelle tyypillisestä jaottelusta kirjallisiin ja taiteellisiin teoksiin, vaikka teosten kirjallisia ja taiteellisia tarkoituksia pidetäänkin edelleen erityisen vahvana lähtökohtana. Joka tapauksessa EU:n tekijänoikeussäätelyn valossa virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävät tuotteet näyttäytyvät audiovisuaalisina teoksina. Tällöin tekijänoikeussuojan kohteena ovat tuotteen audiovisuaaliset elementit, joihin ei voida katsoa kuuluvan tuotteeseen liitettäviä toiminnallisuuksia tai haju-, maku- taikka tuntoaistiin liitettäviä aineksia. Mikäli tarkastelu kohdistetaan puhtaasti tuotteen tietotekniseen puoleen, voivat tuotteen ohjelmointikieliset ratkaisut saada tekijänoikeussuojaa tietokoneohjelman muodossa ja laajuudessa.

Tutkielmassa käsitellyt näkökohdat huomioon ottaen vastaus pääasialliseen tutkimukseen eli siihen, *mitä virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa voidaan pitää tekijänoikeussuojaa nauttivana sisältönä*, voitaisiin muotoilla seuraavalla tavalla. Virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävissä tuotteissa kyse on lähtökohtaisesti luovasta toiminnasta, jossa erilaisia elementtejä yhdistelemällä voidaan muodostaa omintakeisia toiminnallisia kokonaisuuksia. Tekijänoikeudellisesti merkityksellisen ilmaisumuodon tuotteissa muodostavat kuitenkin tuotteiden audiovisuaaliset elementit, jotka yhdistyvät tuotteen taustalla vaikuttavan sovellusohjelman (tietokoneohjelma) kanssa. Tekijänoikeussuojan kannalta tuotteen sisältämä sovellusohjelma jää kuitenkin tuotteen audiovisuaaliseen ilmaisuun nähden toissijaiseksi, vaikka erikseen tarkasteltuna sitä voidaan pitää itsenäisenä teoksena. Tuotteissa muut ohjelmointikieleen perustuvat ratkaisut kuin tietokoneohjelmat eivät taas lähtökohtaisesti voi nauttia tekijänoikeussuojaa, sillä ne eivät kovin helposti täytä tekijänoikeussuojan saamiselle asetettavaa teoskynnystä. Tekijänoikeussuojan rajamailla ovat myös tuotteen toiminnallisuuteen liitettävät elementit, jotka ovat seurausta virtuaalitodellisuuden interaktiivisesta luonteesta. Vaikka toiminnalliset seikat eivät lähtökohtaisesti ole tekijänoikeussäätelyn tarkoittamalla tavalla suojattavaa ilmaisua, nivoutuvat ne niin tiiviisti yhteen tuotteen audiovisuaalisen ilmaisun sekä tietoteknisen toteutuksen kanssa, että niitä on vaikea erottaa tuotteen tekijänoikeudella suojattavasta ilmaisusta. Muut komponentit, kuten tunto-, haju- ja mahdollisesti myös makuaistiin perustuvat ainekset eivät taas ainakaan toistaiseksi voi olla tekijänoikeussuojan piiriin kuuluvaa ilmaisua, jolloin ne tulisi erottaa muusta tuotteen tekijänoikeudella suojattavasta ilmaisusta.

Loppukaneettina voitaisiin todeta, että virtuaalitodellisuuden ”alkuräjähdyksen” aiheuttamasta elokuvasimulaattori *Sensoramasta* on teknologian saralla kuljettu pitkä matka kohti nykyaikaista virtuaalitodellisuusteknologian tasoa, mutta niin on myös tekijänoikeuden saralla.
