

Asia Teoslaji, videopeli

Hakija Kilpailuvirasto

Annettu 5.2.1992

Tiivistelmä *Videopeli ei ollut tekijänoikeuslaissa tarkoitettu elokuvateos, vaan yhteensä liitetty teos, jossa suojaa saattoi saada tietokoneohjelma kirjallisena teoksena, musiikki sävellysteoksena ja kuvat kuvataiteen tuotteina. Kirjallisten teosten, sävellysteosten ja kuvataiteen tuotteiden osalta teosten julkaistujen teoskappaleiden edelleenmyynti oli sallittua ilman oikeudenhaltijan suostumusta.*

SELOSTUS ASIASTA

Kilpailuvirasto on pyytänyt 8.11.1991 päivätyllä kirjeellä tekijänoikeusneuvoston lausuntoa videopelien tekijänoikeuskysymyksistä.

Kilpailuvirasto toteaa lausuntopyynnössään, että kilpailuvirasto pyrkii kilpailunedistämistarkoituksessa valvomaan, ettei jonkun tuotteen päämaahantuoja perusteettomasti estä kilpailevan rinnakkaistuonnin markkinoille pääsyä. Se merkitsee sitä, että rinnakkaistuoja, joka täyttää ne ehdot, jotka tuontiyritykseltä normaalisti edellytetään ja jonka maahantuoma tuote on alkuperäinen esimerkiksi ns. merkkituote, saa vapaasti myydä tuotettaan Suomessa.

Kilpailuvirastolle on esitetty käsiteltäväksi tapaus, jossa päämaahantuoja vetoaa tekijänoikeussuojaan, jonka katsotaan estävän kilpailevan tuonnin. Tämän vuoksi kilpailuvirasto pyytää tekijänoikeusneuvoston lausuntoa asiassa.

Kiista koskee X-merkkisten videopelien maahantuontia. X-videopelien päämaahantuoja toimii A Oy. Rinnakkaistuontia on tullut usean kanavan kautta, mutta tutkimuspyynnön kilpailuvirastolle on esittänyt B Oy, joka on valittanut A Oy:n pyrkivän estämään B Oy:n maahantuomien pelien jälleenmyynnin.

Vastapuoli ei ole missään vaiheessa asettanut kyseenalaiseksi rinnakkais-
tuojien tuotteiden alkuperää. Sen sijaan vastapuoli on esittänyt, että U.S.A.-merkittyjä kasetteja ei voitaisi tuoda Suomeen, vaan että Suomeen tuotavissa kaseteissa on oltava Eurooppamerkintä. Perustelut ovat

vastapuolen mukaan sekä tekijänoikeudellisia että teknisiä. Lausuntopyynnön liitteenä on X of America Inc.:n kirje, jossa todetaan, että USA-merkinnän päätarkoituksena on selvittää kuluttajille, että pelit eivät sovellu eurooppalaisiin järjestelmiin. Kirjeessä yhtiö toteaa, ettei sinänsä ole esteitä pelien myymisestä sellaisille henkilöille, joilla on pelien käyttöön soveltuvat välineet.

Perusteluna sille, että Suomeen on rinnakkaistuontina tuotu sekä USA:n että Aasian versioiden mukaisia pelikasetteja sekä keskusyksikköjä, on esitetty niiden suurempi tarjonta tukkumarkkinoilla ja mahdollisuus erilaisiin sovitekytkentöihin sekä pelikasettien kysyntä Suomessa sillä perusteella, että kuluttajat ostavat keskusyksikköjä matkoillaan USA:ssa ja Kauko-Idässä. Kilpailuviraston lausuntopyynnössä todetaan olevan selvää, että jos USA:n versiota voidaan myydä Suomessa, kyseisen myyjän on huolehdittava siitä, että kuluttaja on tietoinen mahdollisista rajoituksista laitteiden ja kasettien yhteensopivuudessa eurooppalaiseen versioon nähden.

Kilpailuviraston pyytämässä vastineessa A Oy on vedonnut tekijänoikeuslain asettamiin rajoituksiin, jotka vastineen mukaan estäisivät rinnakkaistuonnin. Lausuntopyynnön liitteenä olevasta A Oy:n kirjeessä viitataan myös korkeimman oikeuden ratkaisuun KKO 1989:87. Mainitussa ratkaisussa korkein oikeus katsoi, että ulkomailta ostettujen videokasettien myynti Suomessa ei ollut sallittua ilman oikeudenhaltijoiden lupaa, koska tekijänoikeuslain 23 §:n mukainen levitysoikeuden niin sanottua konsumoitumista eli raukeamista koskeva säännös ei koskenut elokuva-teosta.

A Oy on asiassa vedonnut myös tavaramerkkioikeuksiin. Kilpailuvirasto toteaa kuitenkin lausuntopyynnössään, että vakiintuneen käytännön mukaan katsotaan, että kun tavaramerkin haltija on luovuttanut merkillään varustamansa tuotteen vaihdannan kohteeksi, hän on samalla käyttänyt loppuun tavaramerkkioikeuden tarkoittaman yksinoikeuden (nk. konsumptioperiaate), minkä vuoksi tavaroiden rinnakkaistuonti on katsottava sallituksi. Lausuntopyynnössä on vielä viitattu korkeimman oikeuden ratkaisuihin KKO 1937 I 36 ja 1968 II 5. Kilpailuvirasto pyytää tekijänoikeusneuvoston lausuntoa A Oy:n esittämistä maahantuonnin rajoituksista sekä myös mahdollisista muista tekijänoikeussäännöksistä, jotka rajoittaisivat videopelien maahantuontia.

Lausuntopyynnön liitteenä on vielä selvitys videopelikasetista. Selvityksessä todetaan, että videopelikasetti on kuoreen kiinnitetty puolijohdelevy, johon on kiinnitetty mikropiirejä. Pelikasetissa ei ole magneettinauhaa, joten sitä ei voida rinnastaa esimerkiksi videokasettiin tai elokuvafilmiin.

Tekijänoikeusneuvostolle on toimitettu kolme X-peliä, joihin tekijänoikeusneuvosto on tutustunut.

TEKIJÄNOIKEUSNEUVOSTON LAUSUNTO

Tekijänoikeusneuvosto on käsitellyt lausuntopyynnön ja esittää lausuntonaan seuraavan.

Tekijänoikeuslain 1 §:n mukaan sillä, joka on luonut kirjallisen tai taiteellisen teoksen, on tekijänoikeus teokseen. Laissa mainitaan esimerkkeinä suojattavista taiteellisista teoksista muun muassa sävellysteos, elokuvateos ja kuvataiteen tuote. Kirjallisina teoksina suojataan muun muassa tietokoneohjelmia. Tekijänoikeussuojan edellytyksenä on, että tuote on muodoltaan itsenäinen ja omaperäinen eli yltää niin sanottuun teostasoon.

Tekijänoikeuslain 2 §:n mukaan tekijänoikeus tuottaa tietyin lain 2 luvussa säädetyin rajoituksin yksinomaisen oikeuden määrätä teoksesta valmistamalla siitä kappaleita ja saattamalla se yleisön saataviin muuttamattomana tai muutettuna. Kappaleita voidaan valmistaa muun muassa painamalla, piirtämällä tai valokopioimalla. Kappaleen valmistamisena pidetään myös teoksen siirtämistä laitteeseen, jolla se voidaan toisintaa. Teos saatetaan yleisön saataviin, kun se esitetään julkisesti tai kun sen kappale tarjotaan myytäväksi, vuokrattavaksi tai lainattavaksi taikka sitä muutoin levitetään yleisön keskuuteen tai näytetään julkisesti.

Tekijänoikeuden rajoitukset kytkeytyvät teoksen julkistamiseen ja julkaisemiseen. Tekijänoikeuslain 8 §:n mukaan teos katsotaan julkistetuksi, kun se luvallisesti on saatettu yleisön saataviin. Julkistumiseen riittää yhdenkin teoskappaleen saattaminen yleisön saataville. Julkaistuksi teos katsotaan, kun sen kappaleita on tekijän suostumuksella saatettu kauppaan tai muutoin levitetty yleisön keskuuteen. Julkaistu teos on aina myös julkistettu. Tekijänoikeutta julkaistuihin teoksiin on rajoitettu enemmän kuin tekijänoikeutta julkistettuihin teoksiin. Tekijänoikeuden rajoitukset vaihtelevat myös teostyypeittäin. Tekijänoikeuslain 23 ja 25 §:n mukaan kirjallisen teoksen tai sävellysteoksen ja kuvataiteen tuotteen edelleenmyyntioikeudet raukeavat julkaistujen teoskappaleiden osalta. Sen sijaan oikeudet eivät raukea julkaistujen elokuvateoksen kappaleiden osalta.

Lausuntopyynnön kohteena olevat videopelit perustuvat tietokoneohjelmaan. Tietokoneohjelmia suojataan kirjallisina teoksina. Tekijänoikeusneuvosto katsoo, että peleissä käytetyt tietokoneohjelmat ovat muodoltaan itsenäisiä ja omaperäisiä, joten ne saavat tekijänoikeussuojaa. Lisäksi peleissä on kuvia ja musiikkia sekä muita äänitehosteita. Videopelien musiikki ja yksittäiset kuvat ovat itsenäisiä ja omaperäisiä.

Videopeleissä on liikkuvaa kuvaa, minkä vuoksi on arvioitava, voidaan-ko videopelejä pitää elokuvina tai sellaisina audiovisuaalisina teoksina, jotka voisivat saada suojaa elokuvateoksena. Elokuva määritellään usein siten, että elokuvana pidetään filmille tai muulle vastaavalle materiaalille

tallennettua kuva- tai kuva- ja äänisarjaa, jota esitettäessä syntyy liikkuvan kuvan vaikutelma.

Ulkomaisessa oikeuskäytännössä on ollut esillä videopelin tekijänoikeussuojaa koskevia kysymyksiä. Toisinaan niiden on katsottu saavan suojaa elokuvateoksina tai audiovisuaalisina teoksina, toisinaan ei. Myös eri maiden lain säännökset vaihtelevat. Joissakin maissa elokuvateoksen tai audiovisuaalisen teoksen määritelmä sisältyy lakitekstiin. Myös Maailman henkisen omaisuuden järjestön WIPO:n mallilakiluonnokseen on katsottu tarpeelliseksi ottaa audiovisuaalisen teoksen määritelmä. Suomen voimassa olevan oikeuden tulkinnan tulee kuitenkin viime kädessä perustua Suomen tekijänoikeuslakiin.

Suomen nykyistä tekijänoikeuslakia valmisteltaessa ei voitu ennakoida nykyisenkaltaista teknistä kehitystä. Lainvalmistelutöissä elokuvateos on ymmärretty hyvin suppeasti, ainoastaan taiteellisten elokuvien katsottiin voivan olla elokuvateoksia. Merkittävinä taloudellisina oikeuksina pidettiin kappaleen valmistamisen lisäksi elokuvateoksen julkista esittämistä. Elokuvan levitysoikeuksilla ei tuolloin ollut vastaavaa merkitystä kuin nykyisin.

Tekijänoikeuslain elokuvateosta koskevia säännöksiä ei laissa ole muutettu, mutta käytännön myötä elokuvateoksen käsite on kuitenkin laajentunut koskemaan myös muita kuin taiteellisia elokuvateoksia, kuten opetuselokuvia ja dokumentaarisia elokuvia. Tällaiset elokuvat on perinteisesti kuvattu optisilla laitteilla. Elokuvat on yleensä tallennettu filmille tai vastaavalle alustalle, ja elokuvakokonaisuus on säilynyt muuttumattomana katselukerrasta toiseen. Pelikasetit koostuvat pääosin mikropiireistä. Niissä ei ole magneettinauhaa, ja ne eroavat tässä suhteessa esimerkiksi videokasetista tai elokuvafilmistä. Tämän vuoksi pelien liikkuvan kuvan vaikutelma on aikaansaatu erilaisin menetelmin kuin perinteisissä elokuvissa. Sillä ei ole kuitenkaan olennaista merkitystä, koska myös muunlaisella tekniikalla kuin perinteisellä valmistustekniikalla aikaansaatu liikkuvien kuvien muodostama kokonaisuutta voidaan pitää elokuvana. Myöskään tallennusalustalla ei sinänsä ole merkitystä.

Suomessa tekijänoikeuskomitea on kahdessa mietinnössään, jotka eivät vielä ole johtaneet lainsäädäntöasteelle, sivunnut elokuvateoksen käsitettä koskevaa kysymystä.

Äänitteiden ja audiovisuaalisten teosten kopiointia ja levitystä koskevassa V mietinnössä (komiteanmietintö 1990:31, s. 31) todetaan, että "tekijänoikeudellisessa mielessä elokuvateoksena pidetään liikkuvista kuvista tai liikkuvista kuvista ja äänestä muodostuvia teoksia sekä muita elokuvaamiseen rinnastettavalla tavalla ilmaistuja teoksia, jotka ylittävät tekijänoikeudellisen teoskynnyksen. Tämä määritelmä kattaa perinteisten filmille tallennettujen elokuvien lisäksi muun muassa televisiossa lähetetyt teokset, videotallenteille tallennetut teokset ja muut elokuvallisin kei-

noin valmistetut teokset." Komiteanmietinnössä käytetään edellä mainituista teoksista yhteisnimitystä audiovisuaalinen teos. Kuvataidetta ja tekijänoikeutta koskevassa VI mietinnössä (komiteanmietintö 1991:33, s. 55) todetaan, että "tekijänoikeudellisessa mielessä elokuvateoksina pidetään kaikkia teoskynnyksen ylittäviä liikkuvista kuvista tai liikkuvista kuvista sekä äänestä muodostuvia teoksia ja muita elokuvaamiseen rinnastettavalla teko tavalla ilmaistuja teoksia. Välttämätöntä ei ole, että kuvat olisivat figuratiivisia tai että ne muodostaisivat peräkkäin esitettynä toisiinsa yhteydessä olevan kuvajakson. Koska useimmat videotaiteen teokset koostuvat liikkuvista kuvista, kuuluvat ne pääsääntöisesti elokuvateosten joukkoon. Rajatapauksissa videoteosten kuulumisen johonkin kategoriaan on ratkaistava tapaus kerrallaan."

Tekijänoikeuskomitea on hyväksynyt melko laajan elokuvateoksen käsitteen. Komitea on kuitenkin rajannut elokuvateosten ja audiovisuaalisten teosten piiriin kuuluviksi perinteisten filmille ja videotallenteille tallennettujen teosten lisäksi televisiossa lähetetyt teokset ja muut elokuvallisin keinoin valmistetut teokset. Komitea ei ole täsmentänyt, mitä tarkoitetaan muilla elokuvallisin keinoin valmistetuilla teoksilla.

Ratkaistaessa lausuntopyynnön kohteena olevien videopelien maahan tuonnin sallittavuutta on ratkaistava, voivatko ne saada suojaa elokuvateoksina. Videopelit muistuttavat elokuvaa liikkuvan kuvan vaikutelman perusteella. Videopelin kannalta on sinänsä olennaista, että kuva liikkuu pelattaessa. Lausuntopyynnön kohteena olevat videopelit ovat kuitenkin toisenlaisia tuotteita kuin perinteiset elokuvat. Peleihin sellaisenaan ilman pelaamista ei sisälly liikkuvana kuvana katseltavaa elokuvallista kokonaisuutta. Liikkuvalla kuvalla ei peleissä ole itsenäistä merkitystä, koska kuvat liikkuvat ainoastaan pelattaessa ja liikkuvista kuvista muodostuva kokonaisuus vaihtelee jokaisella pelikerralla. Videopelit myös hankitaan pelaamista eikä katselua varten.

Arvioitaessa, voidaanko videopelejä tekijänoikeudellisesti pitää elokuvateoksina, on otettava huomioon lakia säädettäessä esitetyt näkemykset elokuvan tunnusmerkistöstä ja tarkasteltava soveltuvatko ne olennaisilta osin myös videopeleihin, joita on alettu valmistaa vasta lain voimaantulon jälkeen. Lakia valmisteltaessa kiinnitettiin huomiota erityisesti elokuvan luomiseen ja sen yleisölle esittämiseen liittyviin kysymyksiin. Lähtökohtana oli, että elokuva valmistetaan tiettyjen suunnitelmien pohjalta ja että varsinaiseen elokuvaamiseen osallistuvat yleensä taiteilijat, kuvaajat, koristemaalarit jne. Tämän jälkeen oli vielä jäljellä elokuvanauhojen leikkaaminen ja sovitteleminen näyttämölliseksi kokonaisuudeksi (komiteanmietintö 1953:5, s. 45-46). Syntynyt kokonaisuus oli suojattava elokuvateos.

Tekijänoikeuslakiin sisältyy eräitä elokuvateoksia koskevia erityissäännöksiä. Lain 39 ja 40 § koskevat sopimusta elokuvaamisesta. Lisäksi 23 ja 25 §:n mukaisia tekijänoikeuden haltijan yksinomaisen levitysoikeu-

den rajoituksia ei ole säädetty elokuvateoksia koskeviksi. Säännösten taustalla on lain säätämisaikaan tunnettuihin elokuvan muotoihin sekä niiden valmistukseen, esittämiseen ja levittämiseen liittyvät erityispiirteet. Nyt esillä olevien videopelien erilaisen luonteen ja käyttötarkoituksen vuoksi tekijänoikeusneuvosto katsoo, ettei niihin voida ulottaa mainittuja elokuvaa koskevia erityissäännöksiä. Videopelien osalta esimerkiksi julkisella esittämisellä ei juurikaan ole merkitystä.

Tarkasteltavina olevien pelien sisältämä liikkuva kuva ja ääni saadaan aikaan tietokoneohjelmalla. On huomattava, että pelien audiovisuaalinen toteutus ei käytännössä ole erotettavissa toimintaa ohjaavasta tietokoneohjelmasta. Audiovisuaalinen kokonaisuus vaihtelee jokaisella pelikerällä pelaajan antamien ohjeiden mukaisesti. Liikkuvalla kuvalla ei ole peleissä itsenäistä merkitystä. Näilläkin perusteilla tekijänoikeusneuvosto katsoo, ettei elokuvateoksia koskevia säännöksiä voida soveltaa esillä oleviin videopelisiin.

Edellä olevilla perusteilla tekijänoikeusneuvosto katsoo, että tarkasteltavina olevat videopelit eivät voi saada suojaa elokuvateoksena, vaan ne saavat suojaa niin sanottuina yhteenliitettynä teoksina, joissa suojaa saavat tietokoneohjelma kirjallisena teoksena, yksittäiset kuvat kuvataiteen tuotteina ja musiikki sävellysteoksena.

Tekijänoikeuslaissa on säännöksiä markkinoille laskettujen teoskappaleiden edelleenlevitysoikeuksien raukeamisesta. Oikeuksien raukeaminen koskee kirjallisia ja sävellysteoksia sekä taideteoksia. Elokuvateoksen osalta oikeudet eivät raukea, joten elokuvateoksen edelleenlevitys kuuluu oikeudenhaltijan yksinoikeuden piiriin.

Kun kirjallinen teos tai sävellysteos on julkaistu, saa tekijänoikeuslain 23 §:n 1 momentin mukaan kappaleita, jotka julkaiseminen käsittää, levittää edelleen sekä näyttää julkisesti. Säännöksen mukaan on siis sallittua esimerkiksi oikeudenhaltijan suostumuksella myytäväksi tarjottujen tietokoneohjelmien tai äänilevyjen edelleenmyynti ilman oikeudenhaltijan suostumusta eli oikeudenhaltijan oikeudet raukeavat julkaistujen teoskappaleiden edelleenlevityksen osalta. Pykälän 2 momentin mukaan oikeudet eivät kuitenkaan raukea siltä osin kuin on kysymys julkaistun teoksen vuokraamisesta yleisölle tai tietokoneella luettavassa muodossa olevan tietokoneohjelman kappaleen saattamisesta yleisön saataviin lainaamalla. Vastaavasti lain 25 §:n mukaan sitten kun tekijä on luovuttanut toiselle kappaleen taideteoksesta tai teos on julkaistu, saadaan luovutettu kappale tai kappaleet, jotka julkaiseminen käsittää, edelleen levittää sekä teosta näyttää julkisesti. Näin ollen videopelien edelleenmyynti on sallittu ilman oikeudenhaltijan suostumusta silloin, kun peliin sisältyy kuvataiteen tuotteita.

Oikeuksien raukeaminen voi olla kansallista, alueellista tai kansainvälistä. Tekijänoikeusneuvosto katsoo, että Suomessa on voimassa olevan oi-

keuden mukaan tekijänoikeuksien osalta sovellettava kansainvälisen raukeamisen periaatetta, mikä merkitsee, että oikeudenhaltijan toimesta missä tahansa maassa tapahtunut teoskappaleiden liikkeellelasku estää oikeudenhaltijaa kieltämästä tavaran maahantuontia vetoamalla yksinoikeuteensa. Tekijänoikeuslain raukeamista koskevissa säännöksissä ei ole rajattu oikeuksien raukeamista Suomessa tapahtuvaan levitykseen. Suomea sitovat kansainväliset sopimukset perustuvat niin sanotun kansallisen kohtelun periaatteelle, joten myöskään sopimukset eivät velvoita myöntämään ulkomailla liikkeellelasketuille tuotteille parempaa suojaa kuin kotimaassa liikkeellelasketuille tuotteille.

Edellä olevaan viitaten tekijänoikeusneuvosto toteaa, että tarkasteltavina olevien julkaistujen videopelien maahantuonti ja edelleenmyynti on sallittua ilman oikeudenhaltijan suostumusta. Tekijänoikeusneuvosto korostaa, että edellä mainittu koskee ainoastaan oikeudenhaltijan luvalla valmistettuja kappaleita. Tekijänoikeuslain 56 a §:ssä on säädetty rangaistavaksi sellaisen teoskappaleen maahantuonti yleisölle levitettäväksi, jonka maahantuoja tietää tai jota hänellä on perustellusti syytä epäillä valmistetuksi maan ulkopuolella sellaisissa olosuhteissa, että valmistaminen Suomessa olisi ollut rangaistavaa.

Yhteenveto

Tekijänoikeusneuvosto katsoo, ettei tarkasteltavina olevia videopelejä voi pitää tekijänoikeuslaissa tarkoitettuina elokuvateoksina, vaan että videopelit ovat niin sanottuja yhteenliitettyjä teoksia, joissa suojaa saavat tietokoneohjelma kirjallisena teoksena, musiikki sävellysteoksena ja kuvat kuvataiteen tuotteina.

Sekä kirjallisten teosten ja sävellysteosten että kuvataiteen tuotteiden oikeudenhaltijoiden oikeudet raukeavat siten, että mainittujen teosten julkaistujen teoskappaleiden edelleenmyynti on sallittu ilman oikeudenhaltijan suostumusta. Suomessa sovelletaan niin sanottua kansainvälisen raukeamisen periaatetta, joten ulkomailla julkaistuja teoskappaleita voidaan tuoda maahan ja myydä edelleen ilman oikeudenhaltijan suostumusta.

Eriävä mielipide

Jäsen Markku Uotila

Olen samaa mieltä lausunnon lopputuloksesta edellyttäen, ettei tietokoneohjelman osalta mahdollisesta käyttöoikeussopimuksesta muuta johdu.

On tavanomaista, että tietokoneohjelman luovutukseen liittyy käyttöoikeussopimus. Sopimuksessa luovutuksensaajan oikeus käyttää ohjelmaa on usein rajoitettu laitekohtaisesti, ajallisesti jne. ja oikeuden edelleen

luovutus on kielletty. Ohjelman tekijänoikeus ja omistusoikeus, mukaan lukien omistusoikeus tietovälineeseen, jää sopimuksen mukaan luovuttajalle.

Tämän vuoksi se, mitä lausunnossa on tekijänoikeuslain 23 §:n 1 momentin nojalla sanottu tietokoneohjelman edelleen luovuttamisesta, ei anna täyttä kuvaa luovuttamiseen yleensä liittyvistä oikeussuhteista.