



Immateriaalioikeudet hackathoneissa ja innovaatiokilpailuissa

Immateriaalioikeuksia koskeva lainsäädäntö (engl. Intellectual Property Rights, IPR) muodostaa lainsäädäntökehikon aineettoman pääoman omistajuuden synnylle. Tekijänoikeudellinen lainsäädäntö luo tekijänoikeuden teoksen luoneille luonnollisille henkilöille, riippumatta siitä onko niiden olemassaolosta mainittu erikseen. Immateriaalioikeudet ovat erityisen merkittävässä roolissa innovaatiokilpailuissa ja hackathoneissa, joiden ominaispiirre on tukea uusien innovaatioiden synnyttämistä. Koska hackathoneihin liittyy tyypillisesti useita sidosryhmiä kilpailujoukkueista yhteistyökumppaneihin sekä tapahtuman organisoijiin, on kunkin oltava selvyydessä innovaatioihin liittyvistä käyttöoikeuksista tai mahdollisesta omistajuuden siirtymisestä. Tämän dokumentin tarkoituksena on antaa lukijalle käsitys laissa määritetyistä rajoitteista ja poikkeustilanteiden käsittelytavoista, sekä tuoda esiin Open DaaS -hankkeen aikana hyväksi havaittuja käytäntöjä.

Hackathoneissa syntyneeseen aineettomaan pääomaan liittyvät tekijänoikeudet ovat lain mukaan voimassa automaattisesti. Poikkeuksen tähän aiheuttaa tilanne, jossa tekijänoikeudet halutaan erillistä kirjallista sopimusta edellyttäen siirtää toiselle taholle. Samassa on huomioitava, että teollisoikeuksien suojaaminen esimerkiksi patentin avulla edellyttää innovaation uutuusarvoa ja siihen liittyvää aktiivista toimintaa. Uutuusarvon säilyttämiseksi hackathoneissa syntyviä tuloksia ei siten suositella julkaistavan ennen kuin on selvitetty mahdollinen tarve innovaatioiden patentoinnille tai muulle suojaamiselle. Immateriaalioikeuksien kompleksisuuden huomioiden järjestäjiä kannustetaan jakamaan tietoa oikeuksista ja suojauskeinoista varsinkin immateriaalioikeuksiin perehtymättömille tahoille jo hackathonin käynnistysvaiheessa.

Järjestäjän on saatava osallistujat hyväksymään se, että osallistumalla he lisensoivat tekijänoikeutensa valitulla lisenssillä, esim. CC BY 4.0 tai koodin osalta MIT License tai että he sopivat käyttöoikeudesta tai omistusoikeuden siirrosta yhteistyökumppanin kanssa, jolle on erillisen sopimuksen perusteella voitu myöntää etuosto-oikeus. Dokumentaation viimeisessä osiossa on esimerkki Open DaaS -hankkeessa käytetyistä formaateista.

Seuraavien asioiden tulee sisältyä innovaatiokilpailujen ja hackathonien sääntöihin:

- Kilpailijoille syntyy tekijänoikeus heidän luomiinsa teoksiin, kuten koodiin, valokuviiin yms.
- Tilanne monimutkaistuu silloin, kun yhteistyökumppani ottaa osaa kilpailutyöhön joko spesifin haasteen tai aktiivisen mentoroinnin muodossa. Tällaisia tilanteita selkeyttämään voidaan hyödyntää seuraavaa ohjeistusta:
 - Mikäli kilpailijat ja yhteistyökumppani näin sopivat, voivat he toteuttaa työn kokonaisuudessaan yhdessä, jolloin oikeudet jakautuvat tasavertaisesti.
 - Lähtökohtaisesti kilpailijat kuitenkin muodostavat erillisen ryhmän, säilyttäen oikeudet itsellään.
 - Jälkimmäisen kaltaisissa tilanteissa on oikeudellisesti ristiriitaisten tilanteiden ehkäisemiseksi syytä välttää liikesalaisuuksien jakamista. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että yhteistyökumppani esittää haasteensa riittävän korkealla abstraktiotasolla ja tarpeen mukaan luovuttamansa datan anonymisoiden.
- Lisäksi voidaan idean tuottaneen joukkueen luvalla ja kirjallista sopimusta edellyttäen soveltaa etuosto-oikeutta, jolloin haasteen esittäjällä on mahdollisuus ostaa oikeudet pohjautuen innovaation kehittäjien itse määrittämään hintaan.