

I

Kari Ås jobbet som fysioterapeut på barneavdelingen på Storevik sykehus. Hun jobbet med rehabilitering av barn og ungdom som hadde vært gjennom store operasjoner eller skader. Hun syntes imidlertid det var tungt å motivere barna for å bevege seg mye når det var både vanskelig og smertefullt for mange av dem, selv om hun visste at for de aller fleste av barna var bevegelse helt avgjørende for en rask og god rehabilitering.

Kari var også en ivrig jogger. De siste månedene hadde hun stadig truffet på barn som løp og gikk rundt i parkene mens de spilte Pokemón Go, og etter å ha snakket med flere venner som hadde barn i skolealder, forsto Kari at spillet motiverte barna til å gå mange kilometer om dagen. Kari tenkte også på hvordan hun selv opplevde at treningsøktene på tredemølle inne gikk raskere når hun gikk på tredemøller med tv-skjerm, og hun tenkte at her måtte det være mulig å få til en løsning som kunne motivere barna på sykehuset også.

Etter å ha snakket med sjefen sin, fikk Kari 200.000 NOK til innkjøp av fem tredemøller og nødvendig utstyr, og til å finne en utvikler som kunne lage et spill som kunne spilles koblet til tredemølle. Sykehuset hadde nylig fått 2 millioner NOK fra Innovasjon Norge til utvikling av e-helsetjenester, og det var fra denne potten Kari fikk penger til sin idé.

Kari tok kontakt med spillutviklingsselskapet Ludo. Utviklere hos Ludo syntes det var en strålende idé å lage et spill som kunne kobles til en tredemølle. De avtalte at Ludo skulle få 100.000 NOK for å utvikle spillet. Ludo laget et spill der spilleren skulle lete etter troféer og slåss mot ulike fantasifigurer, som spilleren måtte bevege seg rundt i spillet for å finne. Programmet (spillet) som Ludo utviklet, drev tredemøllen, slik at når spilleren gikk på tredemøllen, beveget han seg i spillet. Dessuten fulgte tredemøllen grafikken i spillet – når det gikk oppoverbakke, hevet også tredemøllen seg i en oppoverbakke. Flere av barna på sykehuset hadde så store skader at de ikke ville klare å spille på mobiltelefon mens de gikk på tredemølle. I et av møtene med utviklerne, nevnte Kari at da hun vokste opp, hadde man brukt joystick til å spille dataspill. Etter dette ble spillet laget som en applikasjon (app) som kunne lastes ned på en iPad som både var koblet til tredemøllen og til en joystick montert på tredemøllen. Spillet fikk navnet GO-JOY.

Kari ønsket å sikre seg mulige rettigheter til løsningen. Etter avklaring med sin sjef, sykehusdirektøren, sendte hun inn en patentsøknad, der Kari var angitt som både oppfinner og patentsøker. I patentsøknaden var oppfinnelsen definert som «apparat for trening og medisinsk behandling, bestående av en tredemølle, en håndholdt enhet med skjerm og styringsmekanisme, styrt av et datamaskinprogram». Patentsøknaden ble sendt 1. desember 2018. Dagen før var den første tredemøllen med prototypen av spillet blitt satt opp på sykehuset, og to av barna hadde prøvd spillet noen minutter for å sjekke at alt var i orden til den store åpningen 2. desember.

Da utviklerne hos Ludo fikk kjennskap til søknaden, skrev de et brev til Patentstyret der de anførte at Kari ikke kunne få patent på løsningen. For det første mente utviklerne at det var de som hadde funnet opp løsningen fordi de hadde utviklet spillet, i alle fall hadde de vært med på å utvikle løsningen. For det andre mente de at det ikke kunne være tale om oppfinnelse etter patentlovens § 1. Endelig mente de at oppfinnelsen uansett ikke fylte kravet til nyhet i patentlovens § 2 første jf. annet ledd, siden en tredemølle med prototypen av spillet hadde vært brukt på sykehuset før søknaden ble sendt inn. Innovasjon Norge skrev også et brev, der de mente at siden de hadde finansiert utviklingen, måtte det være de som kunne søke patent.

Drøft og avgjør de rettslige spørsmål saken reiser. Prosessuelle spørsmål (som behandlingsformene for innsigelse eller de prosessuelle reglene om overføring av rettigheter til oppfinnelser, skal ikke behandles).

II

GO-JOY ble umiddelbart en braksuksess. Barna sto i kø for å spille, og både barn, foreldre og ansatte var lykkelige over at tung trening hadde blitt til et spill. I januar 2019 tok Storevik sykehjem kontakt med sykehuset og ønsket å bruke GO-JOY i tilsvarende treningsprogrammer for voksne i rehabilitering etter ulykker og lignende, og de ønsket å prøve det ut i alders- og demensavdelingen. Sykehusdirektøren var en kommersiell type som mente at det måtte være et betydelig inntekspotensiale for sykehuset i GO-JOY. Hun ba derfor Kari om å sørge for at idéen hadde best mulig beskyttelse før de inngikk avtale med Storevik sykehjem. Hun sørget også for at sykehuset og Ludo ble enige om at de skulle utnytte GO-JOY i fellesskap uavhengig av hvordan det gikk med patentsøknaden.

Kari og Ludo sendte inn en søknad om registrering av ordmerket GO-JOY for treningsapparater til medisinsk behandling i klasse 10, treningsapparater, joysticker og spill i klasse 28 og dataspill i klasse 9.

Før merkene ble registrert, kom det inn en innsigelse fra Sigrid Fjell. Hun var innehaver av det registrerte ordmerket JOY GO. Merket var registrert for sko og joggesko i klasse 25 og for ortopediske joggesko i klasse 10.

Fjell mente at hennes registrerte merke var til hinder for registreringen av GO-JOY. Uansett mente Fjell at GO-JOY ikke kunne registreres, med henvisning til varemærkeloven § 14.

Drøft og avgjør de rettslige spørsmål saken reiser. Prosessuelle spørsmål (som saksbehandlingsreglene for innsigelser) skal ikke behandles.

JUS5820

Skriv ditt svar her...

Words: 0

Maks poeng: 10