Ophavsret og licenseringsmetoder

Forfatter: Ahmad Azzam

Uddannelsessted: Erhvervsakademi Dania Skive

Uddannelse: Multimediedesigner

Vejleder: Niels Østergaard

Afleveringsdato: 06-11-2019

Opgavetype: 1. semester opgave

Anslag: 14.179 tegn

 |

2019

Indholdsfortegnelse

[Persondataloven og gdpr 2](#_Toc23922565)

[Immaterielle rettigheder 4](#_Toc23922566)

[Ophavsret 4](#_Toc23922567)

[Varemærker 6](#_Toc23922568)

[Licensaftaler 7](#_Toc23922569)

[Creative commons 8](#_Toc23922570)

[Kilder 10](#_Toc23922571)

# Persondataloven og gdpr

For at kunne forstå hvad persondataloven omhandler, så skal man først vide noget omkring persondata, og hvad persondata indebære. Når vi snakker persondata, så snakker vi om alle typer af oplysninger der vedrører en bestemt person, hvad end det er det personlige liv, eller det offentlige live som omhandler individet. Her snakker vi om bl.a. følgende:

* Ydre/Indre forhold (dvs. Identifikationsoplysninger såsom navn, medarbejder-ID, e-mail, CPR-nummer, pasnummer, religion, politisk synsvinkel, filosofi osv.)
* De fysiske karakteristika (køn, øjenfarve, hårfarve, alder, tatoveringer/piercinger eller lignende, osv.)
* Sociale forhold (social status, interaktioner på de sociale medier, civil status, mm.)
* Sporing (PC, tablet, mobil, E-mail, adresse, Land, GPS-lokation osv.)
* Ansættelsesforhold (Jobtitel, CV, Videoovervågning, adgangskontrol mm.)[[1]](#footnote-1)

Persondataloven er en lov vi har her i Danmark, og loven omhandler om hvordan og hvornår vi kan håndtere personoplysninger som nogle af de ovenstående eksempler. Persondataloven gælder som regel for elektronisk og manuel (register) personoplysninger. Herudover så inddeler man persondataloven i tre hovedområder:

* Følsomme oplysninger
* Oplysninger om andres private forhold
* Ikke-følsomme oplysninger[[2]](#footnote-2)

Denne lov gælder både for organisationer, foreninger, virksomheder, og offentlige myndigheder.

Herunder følger også GDPR med, og hvad er ”GDPR”? Det har nogle få forskellige navne, såsom databsekyttelsesforordningen eller persondataforordningen. GDPR står for ”General Data Protection Regulation”, og har til formål at styrke og forbedre beskyttelse af personlige oplysninger indenfor EU.[[3]](#footnote-3) GDPR er en lovgivning som skal overholdes af alle virksomheder, og skal kunne dokumenteres til en hver tid. GDPR omhandler ikke kun databeskyttelse, men derimod også overblikket over en virksomheds processer go IT. ALLE virksomheder skal kende til reglerne, og så skal man desuden som leder også selv kende til reglerne, således at man kan kommunikere med sine ansatte på en ordentlig og håndgribelig måde. Kunderne som en given virksomhed har, har også selv nogle rettigheder som virksomheden skal indstille sig efter. Skulle man ikke leve op til disse krav som virksomhed, så kan der falde en meget stor bøde, på op til 20 millioner euro.[[4]](#footnote-4)

# Immaterielle rettigheder

Immaterielle rettigheder eller ”intellektuel ejendomsret”, omhandler retten til en bestemt ting som man selv er kommet op med. Dvs. for eksempel en kreation af en art, eller bare noget så simpel som en idé. Det kan være alt sammen lige fra et navn, til en sang, noget musik, kunst, billeder, designs osv. Beskyttelsen af disse rettigheder er lov, og skal overholdes. Immaterielle rettigheder opdeles normalt i fem forskellige typer:

* Patenter
* Brugsmodeller
* Varemærker
* Design
* Ophavsret[[5]](#footnote-5)

Det næste naturlige spørgsmål ville være, hvem ejer hvad? Som udgangspunkt så er det den person som har opfundet/lavet/kommet i tanke om idéen, der også ejer retten til den. Der er dog nogle undtagelser. Det kommer lidt an på nogle få ting som for eksempel, hvis en immateriel ting/eller idé bliver skabt under ansættelsesforhold, så bliver denne ting/idé ofte automatisk overdraget til arbejdsgiveren. Ofte så er dette pga. at opfindelsen, eller idéen falder indenfor virksomhedens rammer, idet denne immaterielle ting opstod fra en opgave som er stillet af arbejdsgiveren. Noget som dette kan dog reguleres i ansættelseskontrakten af arbejdsgiveren, hvis nødvendigt.[[6]](#footnote-6)

# Ophavsret

Ophavsret eller bedre kendt som ”copyright”, er en beskyttelsesret som eksklusivt gives til personen som har kreeret et værk. De enkelte person er også beskyttet under ophavsretsloven, hvilket vil sige at man ikke behøves at gøre krav på sit eget værk. Det er kun først når andre mennesker skulle krænke værket, at der opstår et problem. Dvs. at anvende et værk på en anden måde, eller under andre forhold end beregnet og formuleret af skaberen af værket. Man har altså som skaber på et værk, fuld kontrol over hvordan værket i sig selv må/skal anvendes, i hvilke forhold, og under hvilke situationer osv.

Dette kunne være i forbindelse med at jeg gerne vil bruge noget musik til en video jeg her produceret til mit studie, eller min arbejdsplads, men jeg måske ikke kan gøre brug af den alligevel, *før* jeg har spurgt personen der har ophavsretten til musikken.

Faktisk så skal man ikke altid spørge om lov først, hver gang der skal bruges et værk, som er skabt af andre. Eksempelvis så kan man roligt citerer andre, og tekster fra bøger, aviser, og lignende uden at spørge forfatteren, eller personen bag citatet. Ophavsretten har således en vis indflydelse på hvordan man kan bruge andres værker, og materialer, og hvad de må bruges til.[[7]](#footnote-7)

En idé er *ikke* beskyttet af ophavsretten, men det der bliver beskyttet, er derimod det produkt, eller den kreation der bliver lavet ud fra ideen selv.[[8]](#footnote-8)

Ophavsretten skal *ikke* registreres, men opstår derimod på automatisk vis, når værket er skabt.[[9]](#footnote-9)

På de sociale medier er det tilladt at lave et opslag med noget som er skabt af en selv, og som man kan gøre retskrav på. Hvis noget skulle skabes på de sociale medier, så betyder det ikke at det er de sociale medie der ejer hvad personen har skabt. Personen som har skabt værket, har stadig ophavsret på værket selv. Men samtidig ved at lave et opslag på de sociale medier, så giver du samtidig rettigheden til at bruge dit værk hele verden over, uden nogle begrænsninger. Det svinger lidt fra sociale medie til andet, men generelt så har alle sider en form for selvgivet tilladelse, til at genbruge det du skaber og poster på deres sider.[[10]](#footnote-10)

Ophavsretten på et stykke software ligger hos personen som har skabt softwaren selv. Ophavsretten giver denne person lov til at fremstille eksemplarer, eller gøre softwaren tilgængelig for offentligheden. For at kunne anvende dette stykke software, så indgår brugeren normalt i en licensaftale.[[11]](#footnote-11)

Samtykke går også herindunder som noget man giver til de sociale medier, idet man gør brug af dem. Dvs. at man giver de sociale medier tilladelse til at indhente oplysninger om personen selv. Samtykke skal være specifikt, præcist og ligetil, og skal tydeligt angive hvilke informationer der må behandles, til hvilke formål, og af hvem.[[12]](#footnote-12)

Stiltiende samtykke omhandler samtykken vi giver til andre, uden at vi skal skrive under på noget. Det kan være i forbindelse med kommuner når de skal indhente personlige oplysninger om os, eller stiltiende samtykke vedrørende hospitaler, og om at de gerne må behandle dig uden at du behøver at skrive under på noget.[[13]](#footnote-13)

# Varemærker

Varemærker er noget vi alle sammen støder på til daglig. Det kan f.eks. være alt lige fra et ord til et symbol eller logo. Et varemærke kan gengive de værdier en person eller en virksomhed har, gennem ord, logoer, symboler, mm., og er med til at differentiere mellem de forskellige personers/virksomheders ideer og visioner. Varemærker er med til at styrke virksomheden, idet at man opnår følgende fordele:

* Mere værdi for virksomheden
* Varemærket bliver lavet om til et registreret trademark ”®”
* Eksklusiv og ubegrænset tid på varemærket
* Flere penge og muligheder gennem varemærket selv

Varemærkeloven, for en multimediedesigner som mig, betyder jo netop også at jeg kan få varemærkeret på noget som jeg har skabt, hvad end det er et logo, design, figur, eller et bestemt ordmærke (bestående af bogstaver og/eller tal). Dvs. at jeg kan gøre krav på varemærket fra når jeg har skabt det, og at jeg derfor også kan beskytte det. For at beskytte varemærket, skal man også lige huske at få det registreret.[[14]](#footnote-14)

Warehousing er *ikke* tilladt i Danmark, idet at det ikke er lovligt at registrere et domænenavn med henblik på at sælge det igen for profit.[[15]](#footnote-15)

Hvad er ”open source”? Open source betyder at et program er gratis og kan rettes til af brugeren eller andre. Open source er meget godt idet det kan tillade andre at tilgå softwaren, og dermed få det opdateret, og holdes kørende af andre end udgiveren. Følgende er eksempler på open source-materiale:

* Android operativsystem
* Mozilla firefox
* GIMP
* Blender
* VLC[[16]](#footnote-16)

# Licensaftaler

En licensaftale indebærer to parter, en licensgiver og en licenstager. Licensgiveren giver tilladelse til licenstageren til at bruge rettigheden mod noget betaling. Der er altså tale om ”brug”, og ikke ”eje”.[[17]](#footnote-17)

jQuery frameworket, som er et Open Source-JavaScript, indgår under ”MIT” licensen, som kan findes på følgende hjemmeside: <https://jquery.org/license/>.[[18]](#footnote-18) MIT licensen er simpel idet der næsten ingen restriktioner er på et projektet jQuery. Man kan bruge det som man vil så længe ophavsretten i headeren er intakt, når vi snakker ”Source code”. Skulle det derimod være ”Web sites” så gælder følgende og jeg citere: ” **The design, layout, and look-and-feel of JS Foundation project web sites are not licensed for use and may not be used on any site, personal or commercial, without prior written consent from the JS Foundation**.”[[19]](#footnote-19)

Bootstrap er et front-end-framework, og er udgivet under MIT licensen og kræver at ophavsretten ligger i Bootstrappens CSS og Javascript filer, når man bruger dem.[[20]](#footnote-20)

# Creative commons

Creative commons er en organisation som har henblik på at gøre det større at have fri kultur mht. tilgængelighed, deling, og modifikation. Dette er alt sammen i sammenhæng med kreative værker som er skabt af alverdens mennesker. De har endda stillet nogle copyleft-licenser til rådighed for andre, således at det er nemmere at skelne mellem ophavsret og fri benyttelse.[[21]](#footnote-21)

Creative commons står indenfor seks forskellige licenseringsformer, og de er som følger:

* Kreditering
* Kreditering-Deling på samme vilkår
* Kreditering-Ingen afledninger
* Kreditering-Ikkekommerciel
* **Kreditering-Ikkekommerciel-Deling på samme vilkår**
* **Kreditering-Ikkekommerciel-Ingen afledninger**

**Kreditering (Saylor.org)**: tillader andre at tweake, mixe, distribuere, og bygge videre på arbejde så længe der bliver krediteret for det oprindelige værk.

**Kreditering-Deling på samme vilkår (Wikipedia):** tillader at remixe, ændre og udbygge værker, så længe der krediteres for det og bruger samme licens til det resulterende værk. Det er også denne licens der bruges af Wikipedia.

**Kreditering-Ingen afledninger (https://www.behance.net/):** Denne licens tillader andre at genbruge værk til et hvilket som helst formål, også kommercielt. Det kan dog ikke blive delt med andre, og skal stadig krediteres for.

**Kreditering-Ikkekommerciel (https://www.wired.com/):** Licensen tillader andre at remixe, ændre, bygge videre på værket i non-kommercielt form. Så længe de husker at kreditere ejer, og bruge det ikke-kommercielt, så behøves de ikke at benytte samme licens.

**Kreditering-Ikkekommerciel-Deling på samme vilkår (http://ocw.mit.edu/):** Licensen tillader andre at remixe, ændre, bygge videre på værket i non-kommercielt form, så længe de husker at kreditere ejer samt licensering under samme vilkår

**Kreditering-Ikkekommerciel-Ingen afledninger (https://www.ted.com/): Denne licens er den mest restriktive ud af de seks licenser de har hos Creative Commons. Den tillader andre kun at downloade værker og dele dem med andre så længe de husker at kreditere ejer, men de kan ikke ændre dem på nogen måder, eller bruge dem kommercielt.**[[22]](#footnote-22)

*Eksempler på hjemmesider[[23]](#footnote-23)*

# Kilder

<https://www.advodan.dk/media/1339165/infograhic_persondata_logo.pdf>

<https://da.wikipedia.org/wiki/Persondataloven>

<https://da.wikipedia.org/wiki/Persondataforordningen>

<https://gdpr.dk/>

<https://i.systime.dk/index.php?id=432>

<https://penta.dk/vaerd-at-vide/opfindelser-i-ansaettelsesforhold-hvem-ejer-rettighederne/>

<https://www.ophavsret.aau.dk/Hvad+er+ophavsret%3F/>

<https://kum.dk/kulturpolitik/ophavsret/ideer-og-koncepter/>

<https://www.rettigheder.dk/copyright/registrering-af-ophavsret>

<https://www.thebalancesmb.com/copyrights-and-social-media-issues-397821>

<https://legalhero.dk/immaterialret/ophavsret-paa-software/>

<http://www01.wayf.dk/om-wayf/samtykke/144>

<https://www.aes.dk/da/Arbejdsskader/Information-til-kommunerne/Adgang-til-oplysninger-og-stiltiende-samtykke.aspx>

<https://www.legaldesk.dk/artikler/varemaerke>

<https://www.dk-hostmaster.dk/da/regler3>

<https://vertikal.dk/a203>

<https://www.nibusinessinfo.co.uk/content/examples-popular-open-source-products-and-types>

<http://www.ip-handelsportal.dk/aftaleindgaaelse/valg-af-aftale/licensaftaler.aspx>

<https://jquery.com/download/>

<https://jquery.org/license/> (linje 15-16)

<https://getbootstrap.com/docs/4.0/about/license/>

<https://creativecommons.org/licenses/?lang=da>

<https://da.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons>

1. <https://www.advodan.dk/media/1339165/infograhic_persondata_logo.pdf> [↑](#footnote-ref-1)
2. <https://da.wikipedia.org/wiki/Persondataloven> [↑](#footnote-ref-2)
3. <https://da.wikipedia.org/wiki/Persondataforordningen> [↑](#footnote-ref-3)
4. <https://gdpr.dk/> [↑](#footnote-ref-4)
5. <https://i.systime.dk/index.php?id=432> [↑](#footnote-ref-5)
6. <https://penta.dk/vaerd-at-vide/opfindelser-i-ansaettelsesforhold-hvem-ejer-rettighederne/> [↑](#footnote-ref-6)
7. <https://www.ophavsret.aau.dk/Hvad+er+ophavsret%3F/> [↑](#footnote-ref-7)
8. <https://kum.dk/kulturpolitik/ophavsret/ideer-og-koncepter/> [↑](#footnote-ref-8)
9. <https://www.rettigheder.dk/copyright/registrering-af-ophavsret> [↑](#footnote-ref-9)
10. <https://www.thebalancesmb.com/copyrights-and-social-media-issues-397821> [↑](#footnote-ref-10)
11. <https://legalhero.dk/immaterialret/ophavsret-paa-software/> [↑](#footnote-ref-11)
12. <http://www01.wayf.dk/om-wayf/samtykke/144> [↑](#footnote-ref-12)
13. <https://www.aes.dk/da/Arbejdsskader/Information-til-kommunerne/Adgang-til-oplysninger-og-stiltiende-samtykke.aspx> [↑](#footnote-ref-13)
14. <https://www.legaldesk.dk/artikler/varemaerke> [↑](#footnote-ref-14)
15. <https://www.dk-hostmaster.dk/da/regler3> [↑](#footnote-ref-15)
16. <https://vertikal.dk/a203> - <https://www.nibusinessinfo.co.uk/content/examples-popular-open-source-products-and-types> [↑](#footnote-ref-16)
17. <http://www.ip-handelsportal.dk/aftaleindgaaelse/valg-af-aftale/licensaftaler.aspx> [↑](#footnote-ref-17)
18. <https://jquery.com/download/> [↑](#footnote-ref-18)
19. <https://jquery.org/license/> (linje 15-16) [↑](#footnote-ref-19)
20. <https://getbootstrap.com/docs/4.0/about/license/> [↑](#footnote-ref-20)
21. <https://da.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons> [↑](#footnote-ref-21)
22. [↑](#footnote-ref-22)
23. <https://creativecommons.org/share-your-work/licensing-types-examples/licensing-examples/> [↑](#footnote-ref-23)