

06-11-2019

# Ophavsret og Licenser

Opgave om ophavsret og licenser



Agnethe Bonde Pedersen

EADANIA

MULTIMEDIEDESIGN

VEJLEDT AF MORTEN KLUW WØLDIKE SCHMIT

ANSLAG: 12830

## Indholdsfortegnelse

Indledning .....	1
Persondatalov .....	1
Immaterielle rettigheder .....	2
Ophavsret .....	3
Varemærke .....	4
Licens .....	4
Open Source .....	5
Creative Commons .....	5
Domæne .....	7
Litteraturliste .....	8

## Indledning

Dette er en opgavebesvarelse på opgaven ”Hvad er ophavsret og licenser” udgivet af underviser Morten Kluw Wøldike Schmit på multimediedesign uddannelser på EADania Skive. Den omhandler information om persondata, immaterielle rettigheder, licens, domæne og relevansen i forhold til multimediedesign uddannelsen.

## Persondatalov

Persondataloven handler om at enhver har ret til beskyttelse af sine personoplysninger, og enhver der omhandler personoplysninger i en ikke-privat forstand er lovpligtige til at beskytte personoplysningerne.<sup>1</sup> Det gælder personoplysninger der helt eller delvist foretages ved hjælp af automatisk databehandling og ikke-automatisk behandlet personoplysning som bliver opbevaret i et register.<sup>2</sup> Personoplysninger er inddelt i fire kategorier hvor forskellige særregler gælder.<sup>3</sup> Den første kategori omhandler almindelige personoplysninger også kaldt ikke-følsomme-oplysninger, som indeholder oplysninger der ikke tilhøre den særlige kategori, altså alt det som ikke anses som følsomt.<sup>4</sup> Det omfatter bl.a. navn, adresse, sygedage, gæld og ansøgninger.<sup>5</sup> Den særlige kategori som indeholder følsomt persondata, har strammere regler i forhold til indsamling, brug og opbevaring af disse oplysninger.<sup>6</sup> De følsomme oplysninger omhandler:<sup>7</sup>

- Race og etnisk oprindelse
- Politisk overbevisning
- Religiøs eller filosofisk overbevisning
- Fagforeningsmæssige tilhørsforhold
- Genetiske data
- Biometriske data med henblik på entydig identifikation
- Helbredsoplysninger
- Seksuelle forhold eller seksuel orientering.

---

<sup>1</sup>Datatilsynet.dk/hvad-er-databeskyttelse, besøgt 06/11/19

<sup>2</sup> Retsinformation.dk, besøgt 06/11/19

<sup>3</sup> Datatilsynet.dk/hvad-er-personoplysninger, besøgt 06/11/19

<sup>4</sup> Ibid

<sup>5</sup> Ibid

<sup>6</sup> Ibid

<sup>7</sup> Ibid

De to sidste kategorier, om oplysninger om strafbare forhold og fortrolige oplysninger, indeholder oplysninger der har særegler i loven som CPR-nummer.<sup>8</sup> Nogle behandler af personoplysninger er ligeledes tillagt særlige regler i lovgivningen.<sup>9</sup> Det gælder:<sup>10</sup>

- Retsinformationssystemer
- Behandling med henblik på statistiske eller videnskabelige undersøgelser
- Ansættelsesforhold
- Markedsføring
- Arkiv
- Kreditoplysningsbureauer

Når man arbejder med persondataloven, skal man ikke kun være opmærksom på behandling af, opbevaring og indsamling af personoplysninger men også dokumentation af dette grundet General Data Protection Regulation forkortet GDPR.<sup>11</sup> GDPR er en persondataforordning udstedt af EU, som skal sørge for at virksomheder passer på persondata og får det dokumenteret.<sup>12</sup> Formålet med dokumentationen er for at virksomheder kan håndtere sikkerheden og samtidig skal det bruges til at forbedre sikkerheden.<sup>13</sup>

Her er det som multimediedesigner relevant at være opmærksom på reglerne indenfor markedsføring, der omhandler at man ikke må videregive kundeoplysninger til andre uden samtykke.<sup>14</sup> Derudover er det også vigtigt at være opmærksom på persondata i forbindelse med websider, bl.a. hvis det er en side med brugere men også de informationer siden i sig selv indsamler. Det er også relevant at kigge på GDPR og være opmærksom på reglerne der ligeså snart der arbejdes med noget persondata, som i markedsføring og gennem websider.

## Immaterielle rettigheder

Immaterielle rettigheder er en fællesbetegnelse for retsbeskyttelsen af produkter som billeder, litteratur, opfindelser, forretningskendetegn og meget mere.<sup>15</sup> Beskyttelsen af disse er lovbestemt, og der findes forskellige love som kaldes eneretslovene.<sup>16</sup> Imellem disse er der patentloven, brugsmodellen, designloven, ophavsretsloven og varemærkeloven.<sup>17</sup>

Det er altid vigtigt som multimediedesigner at sørge for at have retten til at bruge materialerne man vil bruge, samtidig er det også vigtigt at holde styr på sine egne produkter

---

<sup>8</sup> Datatilsynet.dk/hvad-er-personoplysninger, besøgt 06/11/19

<sup>9</sup> Datatilsynet.dk/hvornaar-maa-du-behandle-personoplysninger, besøgt 06/11/19

<sup>10</sup> Ibid

<sup>11</sup> Gdpr.dk, besøgt 06/11/19

<sup>12</sup> Ibid

<sup>13</sup> Gdpr.dk/persondataforordningen, besøgt 06/11/19

<sup>14</sup> Retsinformation.dk, besøgt 06/11/19

<sup>15</sup> Jura-guide.dk/immaterielle-rettigheder, besøgt 06/11/19

<sup>16</sup> Ibid

<sup>17</sup> Ibid

og sørge for at også er beskyttet gennem eneretslovene. Så man ikke står i en dårlig situation hvor nogen bruger og muligvis tjener penge på sit arbejde, eller at man selv bliver sagsøgt eller lign. For ikke at være opmærksom. Derudover kan man også videregive ophavsret til et firma igennem en kontrakt, og der skal her være opmærksom om det er én del af kontrakten.

## Ophavsret

Ophavsret, også kendt som copyright, er en beskyttelse af et værk imod at blive kopieret eller brugt af andre.<sup>18</sup> Der skal ikke ansøges eller registreres for at have ophavsret det skal blot have værkshøjde.<sup>19</sup> Værkshøjde er et begreb for nogle enkelte krav for at man kan have ophavsret.<sup>20</sup> For at et værk har ophavsret skal det være skabt ved egen skabende indsat, altså lavet af ophavsmanden selv.<sup>21</sup> Det betyder også at værket skal være *skabt*, man kan ikke kræve ophavsret på en idé.<sup>22</sup> Derudover skal værket også have en grad af originalitet, det vil sige at man kan have ophavsretten til en sang der er lavet ud fra andre sange, men ikke hvis størstedelen er én anden sang og derfor ikke har meget originalitet.<sup>23</sup>

Hvis man vil bruge et værk der er beskyttet af ophavsretten, skal man navngive ophavsmanden, men man må ikke anvende værket på en måde der krænker ophavsmanden.<sup>24</sup> Derudover må man ikke ændre i værket, men man må godt kopiere værket til privatforbrug.<sup>25</sup> Ligeledes må man citere fra værket.<sup>26</sup> Ophavsretten beskytter også software som et litterært værk, så software bliver ligeledes beskyttet, hvor én person har ophavsretten, medmindre personen er indgået i en kontrakt der overlader ophavsretten til et firma.<sup>27</sup> Man skal være opmærksom på at ophavsretten gælder ophavsmandens levetid og 70 år efter, dog kun 50 år efter for musik.<sup>28</sup>

Digitale værket er beskyttet ligesom fysiske, dvs. at de samme regler gælder for værker på nettet.<sup>29</sup> Derfor er skal man have samtykke for at dele andres værker på sociale medier.<sup>30</sup> Man må altså hverken tage et billede på nettet og lægge op på sociale medier, eller tage et billede af f.eks. et billede i avisen og lægge op uden samtykke. Der er dog ingen regler angående links, bortset fra at det er ulovligt at linke til en side der uden samtykke indeholder musiknumre.<sup>31</sup> Man skal også være opmærksom at man på de sociale medier har afgivet samtykke til virksomheden når man har accepteret deres betingelser.<sup>32</sup> Derudover findes der

---

<sup>18</sup> Legaldesk.dk/ophavsret, besøgt 06/11/19

<sup>19</sup> Ibid

<sup>20</sup> Ibid

<sup>21</sup> Ibid

<sup>22</sup> Ibid

<sup>23</sup> Ibid

<sup>24</sup> Ibid

<sup>25</sup> Ibid

<sup>26</sup> Ibid

<sup>27</sup> Legalhero.dk/ophavsret-paa-software, besøgt 06/11/19

<sup>28</sup> Legaldesk.dk/ophavsret, besøgt 06/11/19

<sup>29</sup> Kum.dk/ophavsret-paa-nettet, besøgt 06/11/19

<sup>30</sup> Ibid

<sup>31</sup> Ibid

<sup>32</sup> Ibid

stiltiende samtykke, hvor en persons signaler eller opførsel afgiver samtykke.<sup>33</sup> Der kan derfor argumenteres for at man afgiver samtykke igennem sin opførsel på de sociale medier.

## Varemærke

Varemærker er f.eks. navne, logoer og slogans der tilhører en virksomhed, som bruges til at danne virksomhedens identitet og som adskiller dem fra konkurrenter.<sup>34</sup> Der er fem forskellige typer af varemærker:<sup>35</sup>

- Ordmærker
- Figurmærker
- Vareudstyrsmærker
- Lydmærker
- Farvemærker

Man kan få registreret sit varemærke og derved have eneret til mærket, derimod man kan også få varemærke ved at bruge mærket.<sup>36</sup> Det er altså derfor et varemærke i det samme man sætter det i brug, og for at opretholde det skal det konstant være i brug.<sup>37</sup> Hvis man har det registreret kan man vente i op til 5 år før man reelt bruger mærket og man kan også få beskyttelse for varer og tjenester hvor mærket ikke har været anvendt tidligere.<sup>38</sup> Derudover har man dokumenteret eneret på varemærket, hvilket kan hjælpe i konflikter.<sup>39</sup>

Multimediedesigner skal derfor være opmærksomme på om der er blevet registreret varemærker eller om man skal holde varemærket i konstant brug. Derudover kan man ikke uden videre bruge andres varemærker, som f.eks. typografier så her skal man være opmærksom. Hvis varemærkeloven bruges rigtig, kan det for en multimediedesigner hjælpe med at beskytte sit arbejde.

## Licens

Der kan tjenes penge på varemærker ved at sælge licens til at udnytte rettighederne af varemærket.<sup>40</sup> Licens er altså der en rettighed til at udnytte et varemærke, ofte imod betaling. Der indgås en licensaftale mellem indehaveren og person eller virksomhed, hvor der er sat betingelser op for udnyttelsen af varemærket.<sup>41</sup> Der er altså derfor sat nogle betingelser op som skal overholdes.

---

<sup>33</sup> Videnscenterfordemens.dk/samtykke, besøgt 06/11/19

<sup>34</sup> Legaldesk.dk/varemaerke, besøgt 06/11/19

<sup>35</sup> Pv.dk/hvad-er-et-varemaerke, besøgt 06/11/19

<sup>36</sup> Legaldesk.dk/varemaerke, besøgt 06/11/19

<sup>37</sup> Ibid

<sup>38</sup> Ibid

<sup>39</sup> Ibid

<sup>40</sup> Rettigheder.dk/licensaftaler, besøgt 06/11/19

<sup>41</sup> Ibid

## Open Source

Open source er noget det kan deles og bygges på eftersom designet er offentligt.<sup>42</sup> Der kommer fra software-verden, hvor der noget software bliver frigjort til brug af offentligheden hvorefter andre kan bygge videre på og ændre i koden uden at skulle betale.<sup>43</sup> Open source software gør derfor brug af andre licenser.<sup>44</sup> Der er to typiske licenser indenfor open source som omhandler når man har ændret eller tilføjet i softwaren og udgiver den nye udgave.<sup>45</sup> Ifølge den ene licens skal man sammen med den nye version udgive den originale version, den anden licens skal den nye version også være open source og til brug uden betaling.<sup>46</sup> Der findes så forskellige versioner af de to typiske licenser.<sup>47</sup> F.eks. er der jQuery<sup>48</sup> og Bootstrap,<sup>49</sup> som begge benytter MIT licensen. jQuery er et Open Source-JavaScript Framework og Bootstrap er et front-end-framework. MIT licensen går ud på at man må alt med softwaren så længe man sammen med softwaren udgiver den originale licens og ophavsretten.<sup>50</sup> Man må altså bruge softwaren privat, man på at tjene penge på det, ændre i det, distribuere det og give det en licens så længer den originale licens og ophavsret følger med, og man kan ikke holde den originale ophavsmand ansvarlig.<sup>51</sup>

## Creative Commons

Der findes også licenser får ”frie” produkter ligesom open source for andet end software. Her findes der seks Creative Commons licenser.<sup>52</sup> De seks licenser er bygget ud fra fire betingelser.<sup>53</sup>

1. Man skal give den originale anerkendelse på den måde der er ønsket, altså man skal henvise til skaberen.<sup>54</sup> Denne betingelse indgår i alle Creative Commons, forkortet CC, licenser.
2. Man må gøre alt med værket så længe man udgiver det under samme betingelser som den originale, ellers skal man have samtykke.<sup>55</sup>
3. Man må gøre alt ved værket men ikke bruge det kommercielt og derved tjene penge på det, så skal man have samtykke.<sup>56</sup>

---

<sup>42</sup> Opensource.com/what-open-source, besøgt 06/11/19

<sup>43</sup> Ibid

<sup>44</sup> Ibid

<sup>45</sup> Ibid

<sup>46</sup> Ibid

<sup>47</sup> Ibid

<sup>48</sup> JQuery.org/license, besøgt 06/11/19

<sup>49</sup> Getbootstrap.com/license, besøgt 06/11/19

<sup>50</sup> Tldrlegal.com/mit-license, besøgt 06/11/19

<sup>51</sup> Ibid

<sup>52</sup> Creativecommons.org/licensing-types-examples, besøgt 06/11/19

<sup>53</sup> Ibid

<sup>54</sup> Ibid

<sup>55</sup> Ibid

<sup>56</sup> Ibid

4. Man må gå alt ved værket bortset fra at ændre i det, hvis man vil ændre i værket, skal man have samtykke.<sup>57</sup>

Der er altså seks licenser som er bygget ud fra de fire licenser, hvor den første indgår i alle. De seks licenser tillader:<sup>58</sup>

1. Man må gøre alt ved værket så længe man ved udgivelser henviser til den originale skaber. (CC BY)
2. Man må gøre alt ved værket så længe man ved udgivelser henviser til den originale skaber og den nye udgivelse har samme licens. (CC BY-SA)
3. Man må ikke ændre i værket men bruge det på alle andre måder, så længe man ved udgivelser henviser til den originale skaber. (CC BY-ND)
4. Man må gøre alt ved værket så længe man ved udgivelser henviser til den originale skaber, og man må ikke bruge det kommercielt. (CC BY-NC)
5. Man må gøre alt ved værket så længe man henviser til den originale skaber, bruger den samme licens og man må ikke bruge det kommercielt. (CC BY-NC-SA)
6. Du må ikke ændre i værket eller bruge det kommercielt, men man må godt kopiere og dele så længe man henviser til den originale skaber. (CC BY-NC-ND)

Her kan ses seks forskellige billeder som hver gør brug af én af de seks licenser.<sup>59</sup>

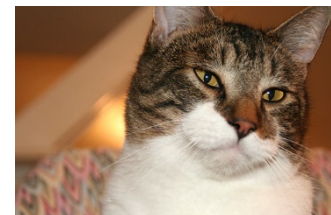


*1 "Cat pictures from January 12" by jon\_a\_ross is licensed under CC BY 2.0*

*2 "Cat" by Lilithis is licensed under CC BY-SA 2.0*



*3 "Cat" by fettahor is licensed under CC BY-ND 2.0*



*4 Image by trishsnyder is licensed under CC BY-NC 2.0*

<sup>57</sup> [Creativecommons.org/licensing-types-examples](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/), besøgt 06/11/19

<sup>58</sup> Ibid

<sup>59</sup> Ibid





*5"Ulla the cat" by Halo Efeki is licensed under CC BY-NC-SA 2.0*

*6"Barber shop cat" by jangung is licensed under CC BY-NC-ND 2.0*



## Domæne

I forbindelse med domæner er der nogle regler man skal være opmærksom på. Når man får et domænenavn registreret, indgår man en aftale om brugsretten.<sup>60</sup> Alle domænenavne der ender på .dk betragtes som offentlig ressource.<sup>61</sup> Der er ulovligt at warehouse i forbindelse med domæner.<sup>62</sup> Warehousing er handlingen af at opbevare produkter for at sælge og distribuere det.<sup>63</sup> Det er altså ulovligt at registrere domæner for at sælge det og derved tjene penge på det.<sup>64</sup>

---

<sup>60</sup> Dk-hostmaster.dk/regler3, besøgt 06/11/19

<sup>61</sup> Ibid

<sup>62</sup> Ibid

<sup>63</sup> Shopify.com/warehousing, besøgt 06/11/19

<sup>64</sup> Ibid

## Litteraturliste

Creativecommons.org/licensing-types-examples, besøgt 06/11/19

<https://creativecommons.org/share-your-work/licensing-types-examples/>

Datatilsynet.dk/hvad-er-databeskyttelse, besøgt 06/11/19

<https://www.datatilsynet.dk/generelt-om-databeskyttelse/hvad-er-databeskyttelse/>

Datatilsynet.dk/hvornaar-maa-du-behandle-personoplysninger, besøgt 06/11/19

<https://www.datatilsynet.dk/generelt-om-databeskyttelse/hvornaar-maa-du-behandle-personoplysninger/>

Datatilsynet.dk/hvad-er-personoplysninger, besøgt 06/11/19

<https://www.datatilsynet.dk/generelt-om-databeskyttelse/hvornaar-maa-du-behandle-personoplysninger/>

Dk-hostmaster.dk/regler3, besøgt 06/11/19

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

Gdpr.dk, besøgt 06/11/19

<https://gdpr.dk/>

Getbootstrap.com/license, besøgt 06/11/19

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

Gdpr.dk/persondataforordningen, besøgt 06/11/19

<https://gdpr.dk/persondataforordningen/>

Jura-guide.dk/immaterielle-rettigheder, besøgt 06/11/19

<http://www.jura-guide.dk/immaterielle-rettigheder>

Jquery.org/license, besøgt 11/06/19

<https://jquery.org/license/>

Kum.dk/ophavsret-paa-nettet, besøgt 06/11/19

<https://kum.dk/kulturpolitik/ophavsret/ophavsret-paa-internettet/>

Legaldesk.dk/ophavsret, besøgt 06/11/19

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

Legaldesk.dk/varemaerke, besøgt 06/11/19

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

Legalhero.dk/ophavsret-paa-software, besøgt 06/11/19

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

Opensource.com/what-open-source, besøgt 06/11/19

<https://opensource.com/resources/what-open-source>

Pv.dk/hvad-er-et-varemaerke, besøgt 06/11/19

<https://www.pv.dk/services/varemaerker/hvad-er-et-varemaerke/>

Retsinformation.dk, besøgt 06/11/19

<https://www.retsinformation.dk/Forms/r0710.aspx?id=201319#idc2bdec51-d10e-4cfa-9cd0-eaebeee3d28>

Rettigheder.dk/licensaftaler, besøgt 06/11/19

<https://www.rettigheder.dk/varemaerker/naar-maerket-er-registreret/licensaftaler>

Shopify.com/warehousing, besøgt 06/11/19

<https://www.shopify.com/encyclopedia/warehousing>

Tldrlegal.com/mit-license, besøgt 06/11/19

<https://tldrlegal.com/license/mit-license>

Videnscenterfordemens.dk/samtykke, besøgt 06/11/19

<http://www.videnscenterfordemens.dk/pleje-og-behandling/lovgivning-og-demens/selvbestemmelse/samtykke/>