



OPHAVSRET OG LICENSIERINGSMETODER

Skriftlig opgave



HANNE BERGSTEIN ISTRUP PEDERSEN

3. NOVEMBER 2020

MULTIMEDIEDESIGNER

UNDERVISER: MORTEN KLUW WØLDIKE SCHMITH
Erhvervsakademi Dania

Anslag: 8828.

Indhold:

Persondataloven:	2
Immaterielle rettigheder:	2
Ophavsret:	2
Varemærke:	3
Licensaftaler:	4
Creative Commons:	4
Bibliografi:	6

Persondataloven:

General Data Protection Regulation (også kendt som GDPR eller persondataforordningen) blev indført af EU og trådte i kraft d. 25. maj 2018. GDPR går ud på at den enkelte person selv har rådighed over hvordan deres oplysninger skal deles, og ligger et større ansvar på firmaer der indsamler persondata om at de skal holde dem sikre (gdpr.dk, u.d.). Persondata behøver ikke at være noget decideret personlige, men data man kun kan koble på én person så de er identificerende. Det vil sige at alder, køn, seksualitet, religion, hår- og øjenfarve ikke i sig selv er persondata, men hvis man har de oplysninger og man f.eks. ved hvor vedkommende også arbejder, og der kun er én der passer på den beskrivelse på den arbejdsplads, så er det.

Databehandling af persondata omfatter ting som indsamling, opbevaring og formidling af disse data (legaldesk.dk, 2020), og vil kræve at virksomhederne der indsamler persondata dokumentere at de overholder lovgivningen og holde opsyn med at deres databehandlere gør det samme, og oplyse kunder og ansatte om databehandlingen (gdpr.dk, u.d.).

Immaterielle rettigheder:

Immaterielle rettigheder (også kendt som intellektuel ejendomsret) er de rettigheder man har over produktionen af noget kreativt materiale (f.eks. kunst, prototyper, musik, billeder, opfindelser eller forretningskendetegn), og gør at kun ejeren kan benytte materialet kommercielt. Immaterielle rettigheder gælder kun for produktionen, ikke selve produkterne man kan lave ud fra produktionen (if.dk, u.d.).

Der er forskellige love som de forskellige typer af produktion falder ind under, f.eks. ophavsretsloven, varemærkeloven og domæneloven (jura-guide.dk, u.d.).

Ophavsret:

Ophavsret (på engelsk copyright) giver ejeren af noget materiale rettigheden til at vælge hvor deres materiale må bruges. Alt originalt materiale, som er lavet helt fra ny, er der automatisk ophavsret på, også hvis man tager dele (det må dog ikke være over halvdelen) af andet materiale og inkorporerer det i ens eget originale materiale (jura-guide.dk, u.d.).

Software er beskyttet under ophavsretten for programmøren der har lavet den, men kildekoden (altså selv koden der er blevet skrevet til softwaren) kan være open source. Open source giver adgang til kildekoden så andre selv kan bruge den eller lave om på den (legalhero.dk, u.d.).

Eksempler på kendte Open Source programmer er f.eks. Linux, PHP, Python, Mozilla Firefox og Blender (designrush.com, 2019).

Man behøver ikke altid at få tilladelse til at bruge en andens materiale, f.eks. må man frit citere bøger, film og artikler ud at spørge om lov først (aau.dk, 2020). Det er dog vigtigt man kun citerer, da decideret kopiering af tekst (og billeder) online stadig er imod ophavsretten, så det skal man huske på hvis man som multimediedesigner vil bruge så sådan noget materiale fra en anden hjemmeside. Man skal også passe på med billeder af materiale der er under en ophavsret, da disse ikke må bruges kommercielt (jura-guide.dk, u.d.).

Man skal selvfølgelig også overholde ophavsretten på sociale medier, hvor det ikke er tilladt at poste andres originale materiale, uden man har fået lov. Det er heller ikke tilladt at dele links til ikke offentliggjort materiale, eller til sider der indeholder materiale man ikke har fået tilladelse til at bruge.

Når man som privatperson opretter kontoer på sociale medier, bliver man ofte nødt lov til at give udbyderne lov til at bruge det materiale man ligger ud på platformen. Det vil sige de kan bruge ens originale materiale eller sælge det uden at skulle spørge om lov først.

På hjemmesider vil man opfatte det som en tilladelse til at bruge originalt materiale, hvis siden selv opfordre til at deling af siden (Kulturministeriet, u.d.).

Varemærke:

Varemærker er måder man kan genkendes ved kunder, f.eks. via logo, slogan eller domænenavn. Et registreret varemærke vil have "®"-symbolet efter sig for at vise at der er registreret, og kun ejeren vil kunne benytte varemærket (rettigheder.dk, u.d.).

Som multimediedesigner kan varemærkebeskyttelse være en fordel da man kan sikre sig at ens kendetegn for ens kunde vil være unikt. Samtidig kan det så også være en ulempe hvis der er nogle kendetegn hos et andet firma man godt ville bruge til andre kunder, men de er beskyttet, så de ikke kan bruges.

I forhold til domænenavne, vil det være ulovligt at købe et domænenavn for et andet firma/ anden person for så at sælge det videre for en højere pris (man må godt videresælge domænet for en højere pris, man må bare ikke købe domænenavnet for dette specifikke formål) eller leje dem ud. Det kaldes for warehousing og er ulovligt under domæneloven (Anker, 2017).

Licensaftaler:

En licensaftale er hvor man distribuerer rettighederne til ens varemærke til gengæld for betaling. Den kan både kun gælde for en periode før man skal have den fornyet, eller det er et engangskøb. Normalt vil man kun få lov til at bruge varemærket og ikke selv give licens på det, men det er det kan ske under en ikke-eksklusiv licens (rettigheder.dk, u.d.).

Et eksempel kunne være jQuery, som er et Open Source JavaScript Framework. Den er udgivet under en MIT licens (jquery.org, u.d.), som giver adgang til at bruge projekter fra siden hvis man beholder den note der er sat i projektet der beskriver ophavsret og licensen. MIT licensen giver lov til at tjene penge på projektet, redigere i det, dele det med andre, og give projektet en ny licens (så længe man stadig beholder den originale et sted i projektet). Under licensen er udgiveren ikke ansvarlig for eventuelle problemer med projektet (tldrlegal.com, u.d.).

Et andet eksempel er Bootstrap, et Front-end Framework. Den er også udgivet under en MIT licens. I dette tilfælde skal man igen have noten om licens og ophavsret inkluderet, hvilket igen giver en ret til at bruge Bootstrap til både kommercielt og privat brug, bruge koden fra Bootstrap til egne projekter, redigere i kildekoden og give projektet en ny licens. Igen er Bootstrap ikke ansvarlig for problemer, og man må heller ikke videregive software fra Bootstrap uden den rigtige licens (getbootstrap.com, u.d.).

Creative Commons:

Creative Commons er forskellige former for licenser man kan bruge på ens værker. Det er midelvejen mellem ophavsret og public domain (frit tilgængeligt for alle).

Der er 4 forskellige vilkår man kan sætte sammen til 6 forskellige grundlicenser så man meget specifikt kan vælge hvad folk kan og ikke kan bruge, og hvordan.

De 4 vilkår er:

- **Navngivelse (Attribution):** Ved Navngivelse må man bruge værket som man vil, så længe man bliver krediteret som ejeren anviser i licensen.
- **Ikke-Kommerciel (Noncommercial):** Ved Ikke-Kommerciel må man bruge værket som man vil, så længe man ikke har til formål at tjene penge på det.
- **Ingen bearbejdelser (No Derivative Works):** Ved Ingen bearbejdelser må man bruge værket som man vil, så længe man ikke ændre på det på nogen måde.

- **Del På Samme Vilkår (Share Alike):** Ved Del På Samme Vilkår må man bruge værket som man vil, så længe man deler ens nye værk under samme licens.

De 6 grundlicenser man kan sætte sammen er:

- **Navngivelse (by):** Ved denne licens må man redigere, dele og sælge det nye værk, hvis man krediterer ejeren af det originale værk (dk.creativecommons.net, u.d.).
 - o **Eksempel:** Copernicus, et online forlag for videnskabelige artikler (copernicus.org, u.d.).
- **Navngivelse - Del På Samme Vilkår (by-sa):** Ved denne licens må man redigere, dele og sælge det nye værk, hvis man krediterer ejeren af det originale værk og benytter samme licens for det nye værk (dk.creativecommons.net, u.d.).
 - o **Eksempel:** Stack Overflow, et online forum for programmører (stackoverflow.com, 2020).
- **Navngivelse – Ingen Bearbejdelser (by-nd):** Ved denne licens må man dele og sælge værket, hvis man krediterer ejeren af det originale værk og ikke redigere i det (dk.creativecommons.net, u.d.).
 - o **Eksempel:** The conversation, en online nyhedsside (theconversation.com, u.d.).
- **Navngivelse – Ikke-Kommerciel (by-nc):** Ved denne licens må man redigere og dele det nye værk, hvis man krediterer ejeren af det originale værk og ikke tjener penge på det (dk.creativecommons.net, u.d.).
 - o **Eksempel:** Filmen Decay fra 2012 (decayfilm.com, 2012).
- **Navngivelse – Ikke-Kommerciel - Del På Samme Vilkår (by-nc-sa):** Ved denne licens må man redigere og dele det nye værk, hvis man krediterer ejeren af det originale værk, benytter samme licens for det nye værk og ikke tjener penge på det (dk.creativecommons.net, u.d.).
 - o **Eksempel:** The Slip, musikalbum fra bandet Nine Inch Nails (Steuer, 2008).
- **Navngivelse – Ikke-Kommerciel – Ingen Bearbejdelser (by-nc-nd):** Ved denne licens må man dele værket, hvis man krediterer ejeren af det originale værk, ikke redigere i det og ikke tjener penge på det (dk.creativecommons.net, u.d.).
 - o **Eksempel:** Sangen Life Wasted af Pearl Jam (Terdiman, 2006).

Bibliografi:

Anker, K., 2017. *Domæner, jura og "domænenavnsinspirateri"*. [Online]

Available at: <https://legalhero.dk/blog/domaener-jura-domaenenavnsinspirateri>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

copernicus.org, u.d. *Responsibilities*. [Online]

Available at: <https://www.copernicus.org/responsibilities.html>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

decayfilm.com, 2012. *decayfilm*. [Online]

Available at: <https://www.decayfilm.com/>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

designrush.com, 2019. *Top 10 Open Source Software Examples of 2020*. [Online]

Available at: <https://www.designrush.com/trends/open-source-software-examples>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

dk.creativecommons.net, u.d. *Hvad er Creative Commons?*. [Online]

Available at: <https://dk.creativecommons.net/hvad-er-cc/>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

gdpr.dk, u.d. *Hvad er GDPR?*. [Online]

Available at: <https://gdpr.dk/>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

getbootstrap.com, u.d. *License FAQs*. [Online]

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

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

if.dk, u.d. *Bliver dine immaterielle rettigheder krænkede?*. [Online]

Available at: <https://www.if.dk/erhverv/erhvervsforsikring/ansvarsforsikring/patent-og-varemaerkeforsikring/bliver-dine-immaterielle-rettigheder-krænket>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

jquery.org, u.d. *License*. [Online]

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

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

jura-guide.dk, u.d. *Immaterielle rettigheder*. [Online]

Available at: <https://jura-guide.dk/immaterielle-rettigheder>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

jura-guide.dk, u.d. *Ophavsret*. [Online]

Available at: <https://jura-guide.dk/ophavsret>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

Kulturministeriet, u.d. *Ophavsret på internettet*. [Online]

Available at: <https://kum.dk/kulturomraader/ophavsret/ophavsret-paa-internettet>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

legaldesk.dk, 2020. *Hvad er GDPR?*. [Online]

Available at: <https://www.legaldesk.dk/artikler/hvad-er-gdpr>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

legalhero.dk, u.d. *Open Source og Creative Commons*. [Online]

Available at: <https://legalhero.dk/it-og-persondataret/open-source>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

rettigheder.dk, u.d. *Licensaftaler*. [Online]

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

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

rettigheder.dk, u.d. *Registeret Varemærke* ®. [Online]

Available at: <https://www.rettigheder.dk/varemaerker>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

stackoverflow.com, 2020. *Public Network Terms of Service*. [Online]

Available at: <https://stackoverflow.com/legal/terms-of-service#licensing>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

Steuer, E., 2008. *Nine Inch Nails' "The Slip" out under a Creative Commons license*. [Online]

Available at: <https://creativecommons.org/2008/05/05/another-nine-inch-nails-album-out-under-a-creative-commons-license/>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

Terdiman, D., 2006. *Pearl Jam releases video under Creative Commons license*. [Online]

Available at: <https://www.cnet.com/news/pearl-jam-releases-video-under-creative-commons-license/>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

theconversation.com, u.d. *Republishing guidelines*. [Online]

Available at: <https://theconversation.com/uk/republishing-guidelines>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

tldrlegal.com, u.d. *MIT License*. [Online]

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

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].

aaau.dk, 2020. *Hvad er copyright?*. [Online]

Available at: <https://www.ophavsret.aaau.dk/Hvad+er+ophavsret%3F/>

[Senest hentet eller vist den 3 november 2020].