

OPHAVSRET OG LICENSIERINGSMETODER

Erhvervsakademi Dania

Multimediedesigneruddannelsen

Marie Sonne Nautrup

Underviser: Morten Kluw Wøldike Schmith

2/11-2020

Skriftlig opgave om rettigheder & licenser

Anslag: 14.129



Indholdsfortegnelse

1. Persondataloven	3
1.1 Hvad betyder GDPR?	3
2. Immaterielle rettigheder.....	3
2.1 Hvad er immaterielle rettigheder?.....	3
2.1.1 Ophavsret	3
2.1.2 Patent	4
2.1.3 Brugsmodelret.....	4
2.1.4 Designbeskyttelse	4
2.1.5 Varemærkeregistrering.....	4
2.2 Hvad kan vi bruge det til?	5
3. Ophavsret.....	5
3.1 Hvad er ophavsret?	5
3.2 Copyright	5
3.3 Copyright på de sociale medier.....	6
3.2.1 Kan man bruge værker fra de sociale medier	6
3.2.2 Linking til værker på sociale medier	7
4. Redegørelse for følgende.....	7
4.1 Varemærke	7
4.2 Varemærkens betydning for multimediedesignere	7
4.3 Kan en idé beskyttes af ophavsretten	7
4.4 Skal en ophavsret registres?	8
4.5 Hvem har ophavsretten til et stykke software?.....	8
4.6 Er domæne "warehousing" forbudt?.....	8
4.7 Hvad er open source?.....	8
5. Licensaftaler	8
5.1 Hvad er licensaftaler?	8
6. Creative Commons.....	9

6.1 Hvad er Creative Commons?.....	9
6.2 Licensformer.....	9
Citerede værker	10

1. Persondataloven

1.1 Hvad betyder GDPR?

GDPR står for "General Data Protection Regulation". (Compliancelog, 2019) På dansk kalder vi det *persondataforordningen*. Det er en lovgivning, som er indført af EU. Den 25. maj 2018 trådte GDPR-reglerne i kræft og alle virksomheder skulle efterleve dem. (GDPR.dk, 2018) GDPR indeholder mange regler, som kan være uoverskueligt for mindre virksomheder. Reglerne skal sikre, at alt persondata bliver beskyttet. (ibid.)

2. Immaterielle rettigheder

2.1 Hvad er immaterielle rettigheder?

Immaterielle rettigheder kan også kaldes IPR, som står for "intellectual property rights". (Focus Advokater, u.d.) Det betyder at man har ren form for ejendomsret over sin ide eller konstruktion. (IVÆKST, u.d.) Så hvis man opfinder en ny højttaler og producere 100 af dem, så dækker de immaterielle rettigheder ikke kun de 100 der er produceret, men også de der i fremtiden bliver produceret med udgangspunkt i samme ide. Immaterielle rettigheder er altså fællesbetegnelse for retsbeskyttelsen af intellektuelle frembringelser, fx kunst, billeder, litteratur, opfindelser, formgivning designs og forretningskendetegn. (Jura-guide.dk, u.d.) Der findes forskellige love. Her er det arten og anvendeligheden af ideen, der afgør hvilken lov man hører ind under. (IVÆKST, u.d.) Der er ophavsretsloven, patentloven, brugsmodelloven, designloven og varemærkeloven. (Jura-guide.dk, u.d.)

2.1.1 Ophavsret

Denne beskyttelse omfatter litterære og kunstneriske værker uanset fremtrædelsesformen. (IVÆKST, u.d.) Det kan altså eksempelvis være musik, fotografier eller computerprogrammer. Det fungerer altså som en skjold mod kopiering. (Jura-guide.dk, u.d.) Hvis man skal have ophavsret over et værk, så skal der være originalitet i vist omfang.

2.1.2 Patent

Hvis man har patent på et værk, så kan man forhindre andre i at fremstille eller sælge ens værk uden tilladelse. (IVÆKST, u.d.) Man skal have opfundet noget nyt, for at kunne søge om patent. Så det skal altså være meget originalt. Det må ikke minde for meget om noget, der allerede er patent på, eller noget der er nævnt i artikler osv. Det er en god ide, at søge om patent hvis man har opfundet noget nyt. Man skal dog være opmærksom på, at opfindelsen bliver offentliggjort, når man får patent på den. Hvis man får dansk patent, så gælder det kun i Danmark. (ibid.) Så hvis man ønsker patent i andre lande, så skal man søge det der.

2.1.3 Brugsmodelet

Brugsmodelet kaldes også "det lille patent". (ibid.) Ligesom ved patent stilles der krav til, at værket skal være nyt og adskille sig markant fra andre værker. Men i forhold til patent er brugsmodelet billigere og hurtigere at opnå. (ibid.) Der stilles heller ikke ligeså høje krav til produktets kvalitet. Derfor kan man søge brugsmodelet, for eksempel hvis man ikke kan opnå patent. Så vil ens ide eller værk stadig være beskyttet.

2.1.4 Designbeskyttelse

Ved designbeskyttelse sikrer man sig beskyttelse af sit produkts udseende. Det vil altså sige at man ikke må kopiere designet eller mønstret. (Jura-guide.dk, u.d.) For at få beskyttelse af designet eller mønstret, skal det som ved de andre love være helt nyt. Man må ikke kunne finde det andre steder. (ibid.) Man kan søge om designbeskyttelse for hele produktet eller bare en del af produktet. Det kan være smart, hvis man har opfundet et produkt, hvor det kun er en del af produktet, der er nyt og unikt. Modsat af patentloven, så dækker designbeskyttelse i hele EU. (ibid.)

2.1.5 Varemærkeregistrering

Når man registrerer sit varemærke, så forhindre man andre i at kopiere eller misbruge det. (ibid.) Man bruger ofte sit varemærke til definere sin virksomhed, sit produkt eller sig selv. Derfor kan det være en god ide at registrere det. Det kan eksempelvis være et logo, slogan, en vares form eller noget andet, der kan gengives grafisk. (IVÆKST, u.d.) Man skal være opmærksom på, at den ikke

dækker virksomhedens navn. Hvis man skal have beskyttet sit virksomhedsnavn, er der andre love og regler til det. (Jura-guide.dk, u.d.)

2.2 Hvad kan vi bruge det til?

Vi kan bruge rettighederne til at sikre os, at der ikke er nogle der kopierer vores design, produkt eller andet værk. Det kan være svært at skille sig ud, hvis der findes andre virksomheder med præcis samme design, ide, slogan og måske endda logo. Derfor er det vigtigt at man kan bevare originaliteten.

En amatør fotograf tager et billede af et menneske, som er malet i samme mønster, som Royal Copenhagen bruger. Royal Copenhagen har rettigheder over mønstret, så derfor må fotografen ikke offentliggøre billedet. Royal Copenhagen vil gerne bruge billedet, som fotografen har taget, men fotografen har ophavsret på billedet, så derfor kan de ikke bare bruge det som de ønsker. På denne måde kan man bruge de forskellige rettigheder, til at sikre sig at ens værk ikke bliver misbrugt eller krænk. Derudover kan man også bruge det til tjene penge på sit værk. Royal Copenhagen kunne have mod betaling givet licens til fotografen, så hun kunne bruge mønstret. Fotografen kunne have solgt billedet til Royal Copenhagen, og så kunne de bruge billedet.

3. Ophavsret

3.1 Hvad er ophavsret?

Som nævnt tidligere fungerer ophavsret som et form for skjold. (Jura-guide.dk, u.d.) Det beskytter både fysiske og digitale medier mod tyveri eller kopiering. Man må ikke stjæle varer i en fysisk butik, det er ulovligt. På samme måde er det altså også ulovligt, at stjæle eller kopiere andres værker. (ibid.) Det kan være værker som for eksempel et skulptur, et billede, et lydclip osv.

3.2 Copyright

Copyright er det amerikanske ord for ophavsret. (Not-allowed.dk, 2015) Der er altså ikke forskel på at have copyright eller ophavsret på et værk. Copyright har et symbol, som man bruger når man har copyright eller ophavsret på noget. (ibid.) Ophavsret har ikke et symbol, så derfor bruger man altid

copyright-symbolet. Det betyder ikke, at man skal have symbolet synligt, for at være beskyttet af ophavsretsloven. Så længe at ens værk lever op til kravene, så er man beskyttet. Hvis nogle kopiere ens værk, så står man ikke dårligere i en retssag, bare fordi man ikke har anvendt symbolet. (ibid.) Men det kan være en god ide at bruge symbolet, for eksempel for at forebygge at nogle kopiere ens værk.

For multimediedesignere er copyright meget væsentligt, da man oftest skaber mange digitale værker. Herunder er der både websider, som man har ophavsret over. Websiden indeholder tekster, måske billeder eller videoer, som multimediedesigneren også har ophavsretten over. Derudover skal multimediedesigneren modsat være opmærksom på, at der ikke bliver brugt tekster, billeder eller andre værker, som andre har ophavsretten over. Så det er altså ikke muligt, at bruge et hvilket som helst billede, man lige finder på internettet for eksempel.

Når man laver en ny hjemmeside, er det vigtigt at den ikke ligner andre hjemmesider. Hvis to hjemmesider ligner hinanden for meget, vil søgemaskinerne markere det som "duplicate content". (Skjoldby & co., u.d.) Hvis der er flere ensartede hjemmesider, så kan søgemaskinerne ikke altid vurdere hvordan de skal rangeres. Nogle gange vælger de at gøre den ene af siderne helt usynlig. (Ibid.) Da søgemaskinerne ikke altid kan vurdere hvilken side, der er den originale, er det meget vigtigt for multimediedesigneren, at sikre sig, at ingen kopiere indholdet. Derimod vil det også være en ulempe for multimediedesigneren, at kopiere fra andres sider. (Ibid.)

Det er dyrt at krænke ophavsretten. Der skal altså betales erstatning hvis man kopiere indhold som andre har copyright på. Derfor skal multimediedesigneren være meget opmærksom på, at ingen kopiere de værker som multimediedesigneren har lavet, men også at man ikke kommer til at bruge andres værker. (Not-allowed.dk, 2015)

3.3 Copyright på de sociale medier

3.2.1 Kan man bruge værker fra de sociale medier

Oftest når man opretter en profil på et social medie, det kan eksempelvis være Instagram, så giver man siden licens til at må bruge de værker man uploader. (Kultur ministeriet, u.d.) Men som

udgangspunkt må andre ikke bruge de værker man uploader på sin profil. (Johnsen, u.d.) Man skal dog være opmærksom på, at de fleste medier har forskellige funktioner. Det kan blandt andet være mulighed for at dele, like osv.

3.2.2 Linking til værker på sociale medier

Youtube har en funktion, hvor man kan embedde en video, på ens hjemmeside. (ibid.) Det er lovligt, når man bruger funktionen inde på siden. Det har de med rettighederne accepteret, da de oprettede profilen. Man skal dog være opmærksom på, at de danske domstole ikke har taget stilling til, om det gælder alle tilfælde. (ibid.) Det er vigtigt at personen, som har uploadede videoen også har ophavsretten. Hvis ikke personen har det, er det en overtrædelse af ophavsretsloven, og derfor er det ulovligt at embedde den, da det medvirker til en fornyet ophavsretskrænkelser. (Ibid.)

4. Redegørelse for følgende

4.1 Varemærke

Et varemærke kan enten være et navn, slogan eller en anden form for kendetegn. (Legal Desk, 2020) en virksomheds varemærke er det der får virksomheder til at adskille sig fra hinanden. Virksomheder bruger deres varemærke til markedsføring, på den måde skaber de en identitet overfor brugeren. (ibid.) Brugeren vil derfor kunne genkende virksomheden og dens produkter, bare ved at hører eksempelvis et slogan.

4.2 Varemærkens betydning for multimediedesignere

Man kan bruge en virksomheds varemærke til at designe hjemmesider eksempelvis. Altså lave en hjemmeside der passer til den enkelte virksomhed. Man kan få noget identitet og genkendelighed ind på hjemmesiden, så kunderne eller de besøgende ikke er i tvivl om, hvilken virksomhed hjemmesiden tilhører.

4.3 Kan en idé beskyttes af ophavsretten

Ophavsretten beskytter kun noget der allerede er blevet skabt. Derfor beskytter den ikke en idé. (Johnsen A. S., 2017) Men man kan derimod have patent på en idé. Hvis man ikke kan opnå patent på sin idé, kan man evt. søge brugsmodelret.

4.4 Skal en ophavsret registres?

Det er ikke nødvendigt at registrere ophavsret før at man har rettighederne over et værk. (rettigheder.dk, u.d.) Det sker helt automatisk når et værk skabes. Eksempelvis er det som regel den person der har trykket på udløserknappen på kameraet, der har ophavsretten over billedet.

4.5 Hvem har ophavsretten til et stykke software?

Software betegnes i ophavsretsloven som litterære værker. (Legal Hero, u.d.) Så det er den person der har lavet, eksempelvis en hjemmeside, der har ophavsretten.

4.6 Er domæne "warehousing" forbudt?

Ja det er det. (Dk hostmaster, u.d.) Det er ulovligt at registrerer et domæne og så sælge det igen med det formål at tjene penge på det.

4.7 Hvad er open source?

Open source betyder åben kildekode. (Vertikal.dk, u.d.) Nogle programmer har åben kildekode. Det vil sige at man selv kan tilrette, eksempelvis hvor knapper skal sidde henne. Det kan være at man synes knapperne sidder på en irriterende måde i safari. Det er bare ærgerligt, fordi det er ikke en open source. Så der kan man altså ikke selv ændre noget, og hvis man prøver på det, er det et brud på ophavsretsloven.

5. Licensaftaler

5.1 Hvad er licensaftaler?

Licensaftale er en aftale imellem to parter. (Patent og varemærkestyrelsen, u.d.) Vi har en licensgiver og en licenstagere. Licensgiveren er personen der har rettighederne over et værk. Licensgiveren giver altså licenstageren tilladelse til at bruge værket mod betaling. En licensaftale er en overdragelse af brug og ikke ejerskab. (ibid.) Så licenstageren får lov til at bruge værket, men kun efter licensgiverens vilkår.

6. Creative Commons

6.1 Hvad er Creative Commons?

Creative Commons er en international non-profit organisation. (medier for alle, u.d.) De tilbyder gratis og åbne licenser, som man kan bruge når man vil offentliggøre et værk. Licenser giver andre mulighed for at bruge værkerne, men på ophavsmandens betingelser. Når man bruger Creative Commons licens, kan man nemt se hvordan man må bruge værket og hvordan man ikke må. (ibid.) Ophavsmanden har selv mulighed for at vælge hvilket licens der er gældende for værket. Det kan gå fra fuld ophavsret til at andre på kopierer og bruge værket som de har lyst.

6.2 Licensformer

Kreditering

Her får andre lov til at distribuere, remixe, tilpasse og bygge videre på et værk, selv kommercielt, så længe de krediterer skaberen af den oprindelige oprettelse. (Creative Commons, u.d.)

- Det er den mest imødekommende af de tilbudte licenser. Anbefales til maksimal formidling og brug af licenseret materiale.

Kreditering-Deling på samme vilkår

- Denne licens giver andre mulighed for at remixe, tilpasse og bygge videre på et værk selv til kommercielle formål, så længe de krediterer dig og licenserer deres nye kreationer under de samme betingelser.
- Denne licens sammenlignes ofte med "copyleft" gratis og open source softwarelicenser.
 - o Alle nye værker baseret på dit vil have den samme licens, så alle derivater tillader også kommerciel brug.
- Dette er den licens, der bruges af Wikipedia, og anbefales til materialer, der har gavn af at inkorporere indhold fra Wikipedia og lignende licenserede projekter. (ibid.)

Kreditering-Ingen afledninger

- Denne licens giver andre mulighed for at genbruge værket til ethvert formål, herunder kommercielt; det kan dog ikke deles med andre i tilpasset form, og kredit skal gives til skaberen af værket. (ibid.)

Kreditering-Ikkekommerciel

- Denne licens lader andre tilpasse og bygge videre på et værk ikke-kommercielt, og selvom deres nye værker også skal anerkende dig og være ikke-kommercielle, behøver de ikke licensere deres afledte værker på de samme vilkår. (ibid.)

Kreditering-Ikkekommerciel-Deling på samme vilkår

- Denne licens giver andre mulighed for at remixe, tilpasse og bygge videre på et værk ikke-kommercielt, så længe de krediterer skaberen og licenserer deres nye kreationer under de samme betingelser. (ibid.)

Kreditering-Ikkekommerciel-Ingen afledninger

- Licensen er den mest restriktive af vores seks hoved-licenser, idet den kun tillader andre ved downloade dine værker og dele dem med andre så længe de husker ved kreditere skaberen - men de kan ikke ændre dem på nogen måde eller bruge dem kommercielt. (ibid.)

Citerede værker

(u.d.).

Compliancelog. (30.. April 2019). Hentet fra Hvad er forskellen på persondataforordningen og databeskyttelsesloven og hvad har det med GDPR at gøre? Forstå forskellen på 5 minutter.: <https://www.compliancelog.dk/ressourcer/hvad-er-forskellen-paa-persondataforordningen-og-databeskyttelsesloven-og-hvad-har-det-med-gdpr-at-goere-forstaa-forskellen-paa-5-minutter/>

Creative Commons. (u.d.). Hentet November 2020 fra Om licenserne:

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

Dk hostmaster. (u.d.). Hentet November 2020 fra Regler: <https://www.dk-hostmaster.dk/da/regler3>

Focus Advokater. (u.d.). Hentet November 2020 fra Vejledning om IPR: <https://www.focus-advokater.dk/forretningsomraader/specialjura/ipr-intellectual-property-rights/>

GDPR.dk. (2018). Hentet fra De nye GDPR regler forklaret på 5 min.: <https://gdpr.dk>

IVÆKST. (u.d.). Hentet November 2020 fra IMMATERIELLE RETTIGHEDER: <https://ivaekst.dk/vaekst/0/3/0/0/immaterielle-rettigheder>

Johnsen, A. S. (23. Januar 2017). *Journalist forbundet.* Hentet fra Er min idé beskyttet af ophavsretten?: <https://journalistforbundet.dk/filmtvgruppen/nyhed/er-min-ide-beskyttet-af-ophavsretten>

Johnsen, A. S. (u.d.). *Journalistforbundet.* Hentet November 2020 fra Sociale medier og ophavsret: <https://journalistforbundet.dk/sociale-medier-og-ophavsret>

Jura-guide.dk. (u.d.). Hentet November 2020 fra Imaterielle rettigheder: <https://jura-guide.dk/immaterielle-rettigheder>

Kultur ministeriet. (u.d.). Hentet November 2020 fra OPHAVSRET PÅ INTERNETTET: <https://kum.dk/kulturomraader/ophavsret/ophavsret-paa-internettet>

Legal Desk. (28. September 2020). Hentet November 2020 fra Varemærke: <https://www.legaldesk.dk/artikler/varemaerke>

Legal Hero. (u.d.). Hentet November 2020 fra Ophavsret på software: <https://legalhero.dk/immaterielret/ophavsret-paa-software>

medier for alle. (u.d.). Hentet November 2020 fra Creative Commons: <https://medierforalle.skoleblogs.dk/hvad-er-creative-commons/>

Not-allowed.dk. (22. August 2015). Hentet November 2020 fra Hvad er copyright?: <https://not-allowed.dk/hvad-er-copyright-10-facts-om-ophavsret/>

Patent og varemærkestyrelsen. (u.d.). Hentet November 2020 fra licensaftaler: <http://www.ip-handelsportal.dk/aftaleindgaaelse/valg-af-aftale/licensaftaler.aspx>

rettigheder.dk. (u.d.). Hentet November 2020 fra Registrering af ophavsret: <https://www.rettigheder.dk/copyright/registrering-af-ophavsret>

Skjoldby & co. (u.d.). Hentet November 2020 fra HVAD ER DUPLICATE CONTENT OG HVORDAN PÅVIRKER DET DIN SEO?: <https://www.skjoldby.com/viden/hvad-er-duplicate-content/>

Vertikal.dk. (u.d.). Hentet November 2020 fra Hvad hulen er Open Source?: <https://vertikal.dk/a203>