



IP-RÄTTIGHETER FÖR UNGA

Informationspaket för lärare om IP-rättigheter

Innehållsförteckning

1. Inledning	3
2. Inledning	4
3. Upphovsrätten	6
Uppkomst	6
Närstående rättigheter	6
Skyddstid	7
Innehåll	7
Kränkningar av upphovsrätten och piratkopiering	8
4. Industriella rättigheter	9
Varumärken	9
Mönsterrätt	10
Patent	11
Nyttighetsmodell	11
Andra immateriella rättigheter	11
Produktförfalskningar	12
5. Läromedel och länkar	13
Att förstå och lära sig IP-rättigheter i grunderna till läroplaner och yrkesinriktade examina	14
Läromedlets innehåll	16
De tecknade videofilmerna	17
Exempellektioner	18
Information om upphovsrätt och industriella rättigheter annanstans på webben	20
Bilagor	
Uppgiftsförteckning, A-gruppen	22
Uppgifter och modellsvar, A-gruppen	23
Uppgiftsförteckning, B-gruppen	32
Uppgifter och modellsvar, B-gruppen	33
Uppgiftsförteckning, C-gruppen	56
Uppgifter och modellsvar, C-gruppen	57

1. Inledning

IP-RÄTTIGHETER, det vill säga upphovsrätten och industriella rättigheter (*Intellectual Property Rights, IPR*) är närvarande i vår vardag utan vi nödvändigtvis lägger märke till det. Deras inverkan på ekonomin och sysselsättningen inom EU-länderna är dock redan betydande och ökar ytterligare, vilket framgår bland annat av utredningar gjorda av Europeiska unionens immaterialrättsmyndighet (EUIPO)¹. Det anstår också alla att identifiera IP-rättigheter och förstå deras betydelse.

Upphovsrättens informations- och övervakningscentral rf (TTVK), upphovsrätsorganisationen Kopiosto rf samt Patent- och registerstyrelsen (PRS) har producerat en kampanj för att öka medvetenheten om IP-rättigheter. Det är absolut nödvändigt att öka informationen, eftersom kränkningar av IP-rättigheterna har enligt studier gjorda 2022 och 2023 ökat oroväckande, i synnerhet inom åldersgruppen 15–24 år: av unga säger nästan varannan (44 %) att det under det föregående året har uppsåtligen² köpt en produktförfälskning och nästan lika många (46 %) konsumerar audiovisuella innehåll från olagliga källor³.

IP-rättighetskampanjen delas in i två delar: en kampanj i sociala medier som publicerades i början av sommaren 2024 och ett läromaterial om ämnet, som publiceras i början av läsåret 2024–2025. Kampanjen genomförs med finansiellt stöd från EUIPO.

TTVK:s, Kopiostos och PRH:s experter har utarbetat det aktuella läromaterialet tillsammans med pedagogiska experter. Vi vill också rikta ett varmt tack till Utbildningsstyrelsen samt lärarna Marko Väistö, Hanna Ylönen och Laura-Maija Hero för deras insatser i utarbetandet av materialet. Dessutom tackar vi alla lärare och elever som har hjälpt till med att testa materialet.

Helsingfors 14.6.2024
Projektets styrgrupp

¹ IP Contribution - Observatory (europa.eu)

² https://ttvk.fi/assets/uploads/2022/06/tiedote08062022_euipo-1.pdf

³ <https://ttvk.fi/mediavisionin-tutkimus-av-piratismia-harjoittavien-maara-kasvanut-jyrkasti>

2. Inledning

UTÖVER konkret egendom har människor och företag även värdefull egendom, som inte kan ses eller vidröras. Exempel på sådan immateriell egendom är uppfinningar, varumärken, en ny design och olika kreativa verk, såsom en tonsättning, en dikt, en sång eller en film. Immateriell egendom skyddas mot olovlig användning och hanteras med upphovsrätt och industriella rättigheter. De omnämns vanligen med den gemensamma förkortningen IPR eller IP-rättigheter. Förkortningen kommer från de engelska orden Intellectual Property Rights, vilka bokstavligen betyder rättigheter för intellektuell egendom. De kan även kallas för immateriella rättigheter eller immaterialrätt.

Det främsta syftet med IP-rättigheter är att ge upphov till och skydda innovationer och kreativitet. Upphovsrätten och närstående rättigheter gör det möjligt att utöva skapande arbete professionellt. Utan deras skydd skulle få vara redo att skriva en bok, producera ett musikalbum eller en film eller grunda ett tv- eller mediebolag. Industriella rättigheter, såsom varumärken, mönsterrätt och patent, är å sin sida viktiga verktyg inom företagets produktutveckling och marknadsföring i såväl Finland som internationellt. Utan dem skulle det knappast finnas kända varumärken eller uppfinningar.

IP-rättigheternas yttersta syftet med IP-rättigheter är att ge upphov till innovationer och kreativitet.

Upphovsrätten och närstående rättigheter

Upphovsrätten skyddar originella verk, det vill säga resultat av upphovspersonens personliga skapande arbete. Tack vare detta skydd har vi professionella inom den kreativa branschen, såsom författare, illustratörer, kompositörer, koreografer, serietecknare och filmregissörer. Den främsta principen i bakgrunden till upphovsrätten är enkel, teknikneutral och tidlös: upphovspersonen har en med äganderätten jämförbar rätt till sitt verk, och hen får själv besluta om användningen av det. I regel får verket endast användas med tillstånd av upphovspersonen. Tack vare sina ekonomiska rättigheter har upphovspersonen möjlighet att avtala om användningen av verket och få ersättning för det. Med upphovsrättslagen reglera närmare spelregler för användningen av verken och annat som är föremål för skyddet, även upphovsrättens begränsningar, det vill säga i vilka situationer verket får användas utan uttryckligt tillstånd.

Med upphovsrättssystemet skyddas även den ekonomiska insats som förutsätts av att producera verken och göra dem tillgängliga för allmänheten. Det här kallas närstående rätt – ett skydd som ligger nära upphovsrätten. Utan den rätt som närstående rättigheter garanterar skulle till exempel producenter av ljud- och bildinspelningar, tidningsutgivare och radio- och tv-bolag inte ha ett ekonomiskt intresse att investera i innehåll. Med närstående rättigheter skyddas även arbetet för dem som framför verken, vilket möjliggör musikernas, skådespelarens och dansarens yrke. På det här sättet skyddar upphovsrätten kreativt arbete och främjar kreativitet, innovationer och innehållsproduktion.

Industriella rättigheter

Industriella rättigheter förknippas med nästan alla varor och tjänster som vi använder i vardagen. Med dem skyddas och kommersialiseras olika produkter, tjänster och resultat av utvecklingsarbete. Trots namnet är industriella rättigheter inte endast

INFORMATIONSPAKET FÖR LÄRARE OM IP-RÄTTIGHETER

rättigheter för industri- eller produktionsföretag, utan viktiga verktyg för alla företag och aktörer inom den kreativa branschen. Tack vare industriella rättigheter kan utvecklare av varor och tjänster gynnas av sitt utvecklingsarbete: de kan förbjuda konkurrenterna att använda ett varumärke, en produktdesign eller en teknik som de äger. Ett företag kan även utfärda användningstillstånd, det vill säga licenser för kommersiellt utnyttjande av föremålet för rättigheterna.

De viktigaste industriella rättigheterna är varumärken, patent och mönsterrätt. Varumärket hjälper till att särskilja varorna och tjänsterna från varandra, till exempel streamingtjänster. Med patent skyddas i stället uppfinningar. Patentinnehavaren kan tjäna pengar genom att sälja användarrättigheter till sin uppfinning till andra. Med mönsterrätt skyddas produktens nya utseende, det vill säga design.

Utnyttjande av IPR-rättigheter är en allt viktigare del av företagets affärsverksamhet och tillgångar. De är en betydande konkurrensfaktor för företag i denna globala och alltjämt föränderliga värld. Kunskap och entreprenörskap har också en betydande inverkan på Finlands ekonomi och framgång på den globala marknaden. IP-rättigheterna erbjuder metoder med vilka immateriell egendom och kunskap kan skyddas. Med hjälp av IP-rättigheter kan kreativt arbete, uppfinningar och innovationer omvandlas till förtjänster och intäkter.

I framtiden kommer en allt större andel människor förtjäna sitt uppehälle inom den kreativa branschen. Den tekniska utvecklingen har gjort såväl produktionen av innehåll som användningen av innehåll allt enklare och vardagligare. Vi kan alla producera innehåll, det vill säga skapa nya verk och dela dem. I den digitala miljön har hanteringen av upphovsrättsliga grunder blivit en medborgarfärdighet som är jämförbar med trafikreglerna. Det är nyttigt och viktigt att lära sig spelreglerna i tid, så att man undviker kollisioner då man verkar i den digitala miljön.

Dagens barn och unga är framtidens innovatörer, varumärkeschefer, företagare och aktörer inom den kreativa branschen, för vilka IP-rättigheter är centrala verktyg.

Att förstå IP-rättigheter är en del av beskrivningarna av grunderna i läroplanen för den grundläggande utbildningen och gymnasiet samt målen för den digitala kompetensen som konkretiserar den grundläggande utbildningens läroplan. Inom yrkesinriktad utbildning är det en del av de gemensamma examensdelarnas kompetensmål. Som stöd för undervisningen innehåller denna materialhelhet ett informationspaket om IP-rättigheter samt olika uppgifter och undervisningstips för högstadiet, andra stadiet, yrkeshögskolan och lärarutbildningen. Uppgifterna är olika stora och anpassningsbara för olika utbildningsformer: för den grundläggande utbildningens årskurser 7–9, gymnasieutbildningen, yrkesutbildningen, yrkeshögskolan samt lärarutbildningen. Syftet är att läraren med hjälp av materialet ska kunna genomföra en lektion (45–75 minuter) eller, om hen vill, även en större helhet om IP-rättigheter.

I den digitala miljön har hanteringen av upphovsrättsliga grunder blivit en medborgarfärdighet som är jämförbar med trafikreglerna.

3. Upphovsrätt

UPPHOVSRÄTTEN skyddar det skapande arbetet och dess upphovsmän. Den säkerställer kreativitetens fortsättning och upphovspersonernas inkomster. Upphovsrättsskydd får verk som uppnår verkshöjden, det vill säga verket är tillräckligt självständigt och unikt resultat av intellektuellt skapande. Verket kan vara litterärt, konstnärligt eller muntligt. Verken kan vara till exempel tonsättningar, skriftliga och muntliga framställningar, fotografier, datorprogram, spel, pjäser, filmer, koreografier, teckningar, målningar, byggnader samt konstindustriella produkter eller konstantverksalster.

I upphovsrättslagen ställs inga kvalitativa krav på verken och den arbets- eller kunskapsmängd som använts för att åstadkomma dem har inte heller någon betydelse. Ett verk kan göras på vilket sätt och med vilken teknik som helst. Samma verk kan också framgå i olika former såsom musik i noter, fysisk upptagning, digital fil eller live-framförande.

Upphovsrätten skyddar verkets originella uttrycksform. Den skyddar inte verkets ämne, idé, tillverkningsmetod eller datainnehåll – dessa är fritt tillgängliga. Utanför upphovsrätten är även myndigheternas texter, såsom lagar, förordningar, utlåtanden och beslut. Upphovsrätten uppstår när ett verk framställs. Skyddet börjar med stöd av lagen genast när det skapats. Det förutsätts inga formaliteter, såsom registrering eller användning av ©-symbolen. Det rekommenderas dock att man anger upphovspersonens namn och publiceringsåret på verket. Enligt lag anses upphovspersonen vara den vars namn anges i samband med verket, om inte något annat visas.

Till skillnad från upphovsrätten förutsätts det inte att objekt för skydd av närstående rättigheter är unika.

Uppkomst

Upphovsrätten uppkommer alltid för den fysiska person som skapat verket, det vill säga den person som kallas upphovspersonen. Upphovspersonens ålder har ingen betydelse. Även en studerandes arbete kan skyddas. På motsvarande sätt kan även en lärare få upphovsrätt till undervisningsmaterial som hen skapat. Om flera personer har deltagit i skapandet av ett samfällt verk, hör upphovsrätten till det gemensamma verket till alla upphovspersoner gemensamt.

Närstående rättigheter

Genom upphovsrättslagen skyddas utöver verk även vissa andra material. Närstående rättigheterna skyddar ett verk eller uttryck av folklöre, ljud- och bildupptagning, presspublikationer, fotografier, databaser, kataloger, radio- och televisionsutsändningar som underskrider verkshöjden. Till skillnad från upphovsrätten förutsätts det inte att objekt för skydd av närstående rättigheter är unika. Den största skillnaden gentemot upphovsrättsskyddet är längden på skyddstiden. Närstående rättigheter riktas ofta till samma innehåll som upphovsrätten. Till exempel ett filmverk eller en ljudupptagning omfattas parallellt av upphovspersonernas och de utövande konstnärernas rättigheter samt producentens rättighet.

Utövande konstnärer som musiker, skådespelare och dansare har rätt till sina egna framföranden. Framträdandet får till exempel inte spelas in utan deras samtycke. För användning av inspelningen krävs tillstånd av den som har producerat ljud- eller bildinspelningen. Tillstånd krävs även om inspelningen skulle innehålla ljud eller bild som är fritt från upphovsrätten.

Fotografier som inte överskrider verkshöjden skyddas genom närstående rättigheter. Skyddet gäller fotografier som tagits av en människa oberoende av personens ålder, även barn har rätt till fotografier

INFORMATIONSPAKET FÖR LÄRARE OM IP-RÄTTIGHETER

de tagit. Kopiering och distribution av fotografier till exempel i sociala medier förutsätter således tillstånd av fotografen, om användningen inte omfattas av någon upphovsrättslig inskränkning.

Skyddstid

I Europa gäller upphovsrätten i 70 år efter upphovspersonens dödsår. Skyddstiden för verk som härstammar någon annanstans är i regel 50 år. Närstående rättigheter skyddas vanligen i 50 år efter att ett verk färdigställs eller exempelvis ett fotografi togs. Vad gäller ljudinspelningar är framträdandets skyddstid dock 70 år. Skyddstiden för framställarens rätt till en katalog och databas är å andra sidan 15 år.

Innehåll

Upphovspersonen har ekonomiska och moraliska rättigheter till sitt verk. När man talar om dessa avses med ett verk och upphovsperson också i tillämpliga delar objekt som omfattas av skyddet för närstående rättigheter och innehavare av närstående rättigheter.

Ekonomiska rättigheter

Till de ekonomiska rättigheterna hör upphovspersonens ensamrätt att besluta om tillverkningen av exemplar av verket och om att göra verket tillgängligt för allmänheten. Till tillverkningen av exemplar hör all slags kopiering av verket. Framställning av exemplar är till exempel att trycka, reproducera och kopiera ett verk, såsom en bok eller del av en bok eller digitalisering och utskrift av en bok.

Verket görs tillgängligt för allmänheten till exempel när en komposition framförs på en konsert, en skulptur visas på ett galleri, ett foto läggs upp på hemsidan eller en bok bjuds ut till försäljning i bokhandeln. Att göra ett verk tillgängligt är att förmedla verket till publiken på internet, publikt framförande eller visning av verket och erbjudande av verket till försäljning, för uthyrning eller för utlåning.

Upphovspersonen har dessutom rätt att bestämma om hans verk får bearbetas, översättas eller återges inom en annan litteraturgenre, inom en annan konstform eller på något annat sätt. Användning av ett verk kräver i allmänhet användningstillstånd,

det vill säga licens. Som villkor för tillståndet kan upphovspersonen kräva ersättning. Tillståndet beviljas av den ursprungliga rättsinnehavaren, upphovspersonen eller innehavaren av närstående rättigheter eller av den till vilken innehavaren har överfört sina rättigheter. Nödvändigt tillstånd för de vanligaste användningssituationerna kan erhållas från upphovsrätsorganisationen. Utöver uttryckliga avtal kan upphovsrättsligt skyddat material licensieras med en så kallad öppen licens (open license). I praktiken görs materialet tillgängligt för allmänheten till exempel på internet och villkoren för användningen anges i detta sammanhang.

Moraliska rättigheter

Upphovspersonens moraliska rättigheter omfattar faderskapsrätt och respekträtt. Faderskapsrätten innebär att upphovspersonens namn ska anges i anslutning med att ett verk används. Enligt respekträtten får verket inte ändras eller göras tillgängligt för allmänheten på ett sätt som kränker upphovspersonens konstnärliga anseende eller i annat kränkande sammanhang. Till exempel kan olovlig redigering eller användning av verket i en politisk kontext kränka upphovspersonens moraliska rättigheter.

Tillstånd för ett verk behövs inte i alla situationer. Användningen är fri, om skyddstiden har gått ut eller användningen omfattas av någon upphovsrättslig inskränkning enligt upphovsrättslagen. Det går att hänvisa till inskränkning endast om ett verk har skaffats lagligt. Olagliga källor är till exempel piratupptagningar och verk som delas olovligt i P2P-nätverk eller någon annanstans på nätet. Till exempel får var och en framställa enstaka exemplar av ett publicerat verk för sitt enskilda bruk. Enskilt bruk avser framställning för sitt eget bruk och för sin familj eller nära vänskapskrets. Exemplar framställda för enskilt bruk får inte användas för andra syften, till exempel delning på nätet.

Även citering av offentliggjorda verk är tillåtet med god sed i den omfattning som ändamålet förutsätter. Tillåten citering förutsätter bland annat att upphovspersonen, verket och källan nämns. Ett citat ska också ha ett sakligt samband med verket, vilket innebär att citatet ska förtydliga, åskådliggöra eller ge bakgrundsfakta till verket som citeras.

Upphovsrättslagen reglerar även om andra begränsningar och undantag i upphovspersonens ensamrätt. Mer om upphovsrättens begränsningar hittar du bland annat på webbplatserna kopiraaittila.fi och ttvk.fi.

Kränkningar av upphovsrätten och piratkopiering

Användning av ett verk i strid med upphovsrättslagen är kränkning av upphovsrätten. Olovlig framställning av exemplar och tillgängliggörande för allmänheten är således förbjuden, till exempel offentligt framförande samt kränkning av moraliska rättigheter. Dessutom förbjuds separat bland annat import av piratkopior. Systematisk kränkning av upphovsrätten kallas för piratkopiering. Den riktar sig till alla slag av verk och vanligen i stor omfattning. Bakom fenomenet ligger organiserad ekonomisk brottslighet eller grå ekonomi, där huvudmännen för de olagliga tjänsterna tar ut betydande reklamintäkter eller användaravgifter. Pirattjänsterna betalar inte någon ersättning till upphovspersonen, producenterna eller de lagliga distributörerna för användningen av innehållet, vilket försämrar deras möjligheter att tjäna sitt uppehälle och investera i nytt innehåll.

Piratkopiering över nätet

Numera sker majoriteten av kränkningarna av upphovsrätten på nätet. Det är lätt att kopiera verk i digital form och dela dem globalt. För att förhindra olovlig kopiering och spridning av verk använder rättsinnehavarna olika tekniska skydd. Kringgående av dessa skydd är också förbjudet i lag.

De vanligaste kanalerna för olovlig delning av verk är torrenttjänster, olagliga IPTV-tjänster och andra streamingwebbplatser. Med torrenttjänster avses den vanligaste peer-to-peer-nät (P2P) som i sig är laglig, men som allmänt används för olovlig spridning av innehåll som är skyddat av upphovsrätten. Olagliga streamingtjänster erbjuder innehåll, vanligen filmer, tv-serier och idrottssändningar, via en länk utan tillstånd av rättsinnehavaren. För olovlig distribution av musik används i synnerhet så kallad streamingripping. Detta innebär att modifiering av ljudspår i musikvideor i tjänster som YouTube så att de blir filer som kan laddas ned på datorn eller i mobiltelefonen.

Piratwebbplatsernas administratörer har både ersättningsansvar och är även möjligen straffrättsligt ansvariga för delaktighet i olovlig användning av skyddade verk i sin tjänst. Enbart att ladda ned innehåll från olagliga källor står i strid med lagen, men till skillnad från olovlig delning handlar det inte om en handling som är straffrättsligt straffbar. Även olovlig nedladdning kan orsaka ett ersättningsansvar, såvida användaren kände till att källan var olaglig. Lagen möjliggör ingripande i olaglig verksamhet på webben. En domstol kan till exempel bestämma att en teleoperatör måste överlämna kontaktuppgifterna till en internetuppkoppling som har använts för att kränka rätten.

Fysisk piratkopiering

Fysisk piratkopiering avser piratkopior som framställts och spridits utan tillstånd och som innehåller upphovsrättsligt skyddat innehåll, såsom filmer, tv-serier, musik eller spel. Fysisk piratkopiering är fortfarande vanlig även i många bland finländare populära turistmål. Det är dock bra att komma ihåg att införsel av piratkopior också för enskilt bruk är förbjuden. Piratkopior får inte heller säljas. Piratkopior kan vid första anblicken verka äkta. Likaså kan nätbutiker som säljer piratkopior vara förvillande lika de lagliga webbplatserna. Det är bra att vara försiktig vid beställningar från utländska nätbutiker. Tips för identifiering av piratkopior och olaglig näthandel finns på TTVK:s webbplats.

Påföljder av kränkningar av rätter

Användning i strid med upphovsrättslagen leder till kompensationskyldighet, fastän användaren varit omedveten om lagstridigheten. Ersättningsskyldighet kan även uppstå för kostnaderna för att utreda kränkningen av rätten. Påföljden för kränkning av upphovsrätten är böter eller fängelse i högst två år. Påföljden för också kränkning av upphovsrätten av grov oaktsamhet är böter. Olovligt tillverkade exemplar av verket eller importerade piratkopior förstörs oftast.

Ytterligare information om innehållstjänster och tips om identifiering av en olaglig tjänst och piratkopior finns på webbplatsen Laillisetpalvelut.fi och TTVK:s webbplats.



4. Industriella rättigheter

MED industriella rättigheter skyddas, hanteras och kommersialiseras olika resultat av utvecklingsarbete. De viktigaste industriella rättigheterna är varumärke, mönsterrätt, patent och bruksmodell. Trots namnet är dessa inte endast redskap för industri- eller produktionsföretag, utan viktiga också för alla serviceföretag. Industriella rättigheter är verktyg för företagets produktutveckling och marknadsföring både i Finland och internationellt. De har rättsverkan (förbuds rätt), vilket ger en möjlighet att både förbjuda och ge användningstillstånd, det vill säga en licens, till kommersiellt utnyttjande av föremålet för rättigheterna. Föremålet för rättigheterna kan till exempel vara en teknik, en design eller ett varumärke. Utöver dessa har varje företag en firma och eventuella bifirmor, som utgör grunden för företagets välkändhet.

Varumärken och andra immateriella rättigheter förekommer i vår vardag på ett eller annat sätt, även vi inte alltid tänker på det. Registreringarna skyddar immateriell egendom på samma sätt som staket, lås och försäkringar skyddar konkret egendom.

Varumärken

Ett varumärke är ett kännetecken med hjälp av vilket vi kan skilja ett visst företags varor och tjänster från konkurrerande företags motsvarande varor och tjänster. Ett varumärke fungerar med andra ord som ett redskap för att särskilja på marknaden. Exempelvis särskiljer man gymnastikskor från varandra på märket i sidan av dem. Märkena kan förknippas med vissa sinnebilder – sportig, trendig och av hög kvalitet. Dessa sinnebilder är en väsentlig del av tillverkarens varumärke. Konsumenterna känner igen på märket vilka skor det är fråga om.

Varumärket är en ensamrätt och det ge varumärkets ägare rätt att förbjuda andra företag att utnyttja samma eller ett alltför snarlikt märke i anslutning till samma eller likvärdiga varor eller tjänster utan tillstånd. Tillverkaren av gymnastikskorna kan förbjuda andra tillverkare att använda alltför snarlika märken på sina egna skor. På det här sättet kan

andra tillverkare inte gynnas av ett gott rykte på ett orättvist sätt och dessutom kan de heller inte skada det till exempel genom att tillverka skor av sämre kvalitet med samma märke på. Denna ensamrätt skyddar företagets rygg och uppmuntrar det att upprätthålla kvaliteten och utveckla ännu bättre produkter och tjänster, som det vill sätta sitt varumärke på.

Ensamrätten som erhålls medelst varumärket är dock inte obegränsad. Ensamrätten begränsas av märkets giltighetstid, varumärkets geografiska skyddsområde samt de varor och tjänster för vilka märket gäller.

- Varumärket gäller i 10 år från ansökningsdatumet. Varumärket kan förnyas för tio år åt gången. Förnyelsen kan vid behov göras flera gånger och det finns ingen begränsning på antalet förnyelser.
- Ensamrätten på varumärket gäller endast i ett specifikt geografiskt område. Registreringen av varumärket hos Patent- och registerstyrelsen ger skydd inom Finlands område. Registrering av varumärket utanför Finland kan ansökas till exempel hos Europeiska unionens immaterialrättsmyndighet, EUIPO. Då ger registreringen skydd överallt inom EU.
- Varumärket ger ensamrätt att använda märket endast i samband med de varor och tjänster som har listats vid registreringen. Varumärket ger med andra ord inte ett globalt skydd för allt möjligt.

Hur känner man igen ett varumärke? Det finns olika slags varumärken. Det kan till exempel vara ett ord eller flera ord ihop, en figur, en slogan eller vilken kombination som helst av dessa. Även ett ljudmärke kan vara ett varumärke, med hjälp av vilket man till exempel känner igen glassbilen.

Varumärket är ett viktigt verktyg för marknadsföringen för företag. Sinnebilderna har en oerhörd betydelse vid köp- och anskaffningsbeslut och att skilja sig från konkurrenterna är viktigt med tanke på framgång: Om varumärket inte har registrerats, satsar företaget på någonting som det inte äger. I värsta fall kan det att man inte har registrerat varumärket leda till att en konkurrent

INFORMATIONSPAKET FÖR LÄRARE OM IP-RÄTTIGHETER

utnyttjar eller registrerar varumärket åt sig själv och förbjuder företaget att fortsätta använda det. Registrering av varumärke möjliggör licensiering, vilket innebär att märkets innehavare an mot ersättning ge andra användarrättighet till varumärket. Bland annat baseras franchiseverksamhet i stor utsträckning på licensiering av varumärket. Franchisekedjor är till exempel R-kioski, Hesburger och Kotipizza.

Varumärket fungerar som en garanti för kvaliteten på varan eller tjänsten. Varumärket uppmuntrar företag att utveckla kvaliteten och se till att en produkt eller tjänst som utrustats med deras märke produceras till exempel på ett hållbart sätt och med respekt för de anställdas rättigheter. Varumärket är till hjälp för köparna, eftersom det berättar vem som är tillverkaren och varifrån produkten eller tjänsten härstammar. Detta gör det enklare att göra jämförelser och fatta ett köpbeslut, eftersom köparen kan lita på att produkter utrustade med samma märke är av samma kvalitet eller på annat sätt enhetliga. Om vilken företagare som helst som blandar drycker i sitt garage skulle få ge sin dryck efter ett välkänt namn, skulle det vara skadligt för försäljningen av det ifrågavarande märket och kanske också för dess rykte. Framför allt skulle det kunna vara trist med tanke på köparna, eftersom drycken skulle kunna vara vad som helst till smaken och kvaliteten.

Ensamrätt på ett varumärke får man genom att registrera det. Denna registrering ansöks till exempel via Patent- och registerstyrelsen eller EUIPO. Ämbetsverket undersöker ansökan och registrerar varumärket, om det inte förekommer hinder för registreringen. Registreringen av varumärket förutsätter att märket går att särskilja och att det inte orsakar risk för hopblandning med ett tidigare varumärke eller andra rättigheter. Särskiljningsförmåga innebär att märket inte enkom får beskriva de varor eller tjänster, eller deras egenskaper, på vilka det används. Märket får med andra ord inte ange vilken vara eller vilken tjänst det är fråga om, eller hurdan vara eller tjänst det är fråga om.

Ordet diesel kan inte registreras som varumärke för bränslen, eftersom det beskriver den ifrågavarande produkten, det vill säga bränsle. Men för kläder är diesel ett bra varumärke, eftersom ordet inte på något sätt beskriver kläder. Tvärtom: Namnet Diesel särskiljer dem tydligt från andra företags kläder.

Varumärket får heller inte vara alltför snarligt tidigare varumärken eller firmor, eller vilka andra rättigheter som helst, som har registrerats för likvärdiga produkter. Detta för att konsumenterna inte ska blanda ihop olika innehavares varor eller tjänster sinsemellan.

Mönsterrätt

Varans design har stor betydelse för hur framgångsrik produkten blir. Produkten måste se lockande ut och den måste vara användbar på ett lämpligt sätt. Med anledning av detta satsar tillverkare på produkternas design. Välplanerade och -designade produkter är mer framgångsrika på marknaden.

Mönsterrätt ger ett skydd för produktens design. Designen framgår av produktens eller dess utsmycknings särdrag, såsom linjer, siluetter, färger, former eller ytstruktur.

Mönsterrätt skyddar endast produktens design, inte till exempel tekniska lösningar som produkten innehåller.

Mönsterrätt är en ensamrätt. Mönsterrätt innebär att ingen får använda produkten som är skyddad med mönsterrätt i kommersiella syften utan ägarens tillstånd. Det är med andra ord inte lovligt att tillverka en produkt, som är en kopia eller alltför snarligt det skyddade mönstret. Med användning av mönstret avses bland annat tillverkning, försäljning, uthyrning och import av en vara i enlighet med mönstret.

Registreringen av mönstret är i kraft i fem år från ansökningsdatumet. Registreringen alltid kan förnyas med fem års mellanrum, dock så att giltighetstiden är högst 25 år. Företaget eller designern som har utvecklat produkten kan skydda den nya designen genom att registrera den. Denna registrering ansöks i Finland via Patent- och registerstyrelsen. EU-omfattande skydd ansöks via EUIPO.

En förutsättning för registreringen är att mönstret är ett nytt och originellt resultat av skapande, intellektuellt arbete. Detta innebär bland annat att mönstret inte får publiceras innan ansökan har gjorts.

Om den nya designen inte har registrerats, står det i praktiken alla fritt att kopiera den. När man investerar i en ny design, lönar det sig även att

INFORMATIONSPAKET FÖR LÄRARE OM IP-RÄTTIGHETER

investera i skyddet av den. Så är det också för annan egendom. Ur perspektivet för konsumenten är det i stället viktigt att de som satsar på en ny och bättre designplanering, får ersättning för detta arbete. Det säkerställer att vi även i fortsättningen får välplanerade produkter på marknaden.

Patent

Patent är en ensamrätt på basis av vilken uppfinnaren eller företaget kan förbjuda andra från att utnyttja uppfinningen professionellt. Utnyttjande av uppfinningen är till exempel tillverkning, försäljning och användning av en produkt som innehåller uppfinningen. Denna ensamrätt är endast giltig om patentet är i kraft.

Patent skyddar till exempel en läkemedelsuppfinning genom att ge patentinnehavaren en tidsbegränsad rätt att förbjuda andra att utnyttja uppfinningen professionellt. Patent är byteshandel. Uppfinnaren publicerar sin uppfinning för alla och främjar på så sätt teknikens utveckling i världen. I gengäld får uppfinnaren en tidsmässigt och geografiskt begränsad rätt att förbjuda andra att utnyttja uppfinningen utan hans tillstånd.

Uppfinningen är en ny eller överraskande lösning på ett befintligt problem eller behov. För att få patent på uppfinningen, måste uppfinningen vara ny, uppfinningsrik och industriellt användbar.

En cykelram har en ny slags ledlösning, som gör det möjligt att justera cykelramen i olika körställningar till och med under körning. Denna uppfinning är ny i hela världen och lösningen skiljer sig väsentligt från tidigare kända lösningar.

Med hjälp av patentet kan företaget skydda sig mot konkurrenter och få ett försprång från dem. Konkurrenterna måste först leta fram ersättande lösningar för att komma ut på samma marknad. Uppfinnaren, eller den som patentet har överförts till, kan gynnas ekonomiskt av uppfinningen, bland annat genom att bevilja andra användarrättigheter, det vill säga licenser till uppfinningen. Patentet kan även säljas.

Ensamrätten som patentet ger uppmuntrar till att investera i forskning och i att utveckla nya produkter. Till exempel är det oerhört dyrt att utveckla

läkemedel. Dessutom medför utvecklingsarbetet risker. Det kan hända att ett läkemedel som har utvecklats i flera år aldrig kommer ut till försäljning, till exempel på grund av otillräcklig effekt. Produkterna som kommer ut till försäljning ska även täcka kostnaderna för misslyckade utvecklingsprojekt. Patentet garanterar innovationen en avkastning och ofta även förutsättningarna för att utveckla nya läkemedel. Trots patentet får vem som helst tillverka en produkt i enlighet med uppfinningen för enskilt bruk, såvida produkten inte används kommersiellt eller professionellt.

Nyttighetsmodell

Nyttighetsmodellen, det vill säga det så kallade mindre patentet är ett snabbare och billigare sätt än patent att skaffa ensamrätt på uppfinningen, med vilken uppfinnaren eller företaget kan förbjuda andra att utnyttja uppfinningen professionellt.

Nyttighetsmodellen är avsedd för enklare produkt- och anordningsuppfinningar, men den kan inte erhållas för metod- eller bruksuppfinningar. En nyttighetsmodell kan man få för en uppfinning som är ny och uppfinningsrik samt industriellt användbar. Nyttighetsmodellens skyddstid är högst 10 år. Nyttighetsmodellens nyhet och uppfinningsrikedom undersöks inte i samband med ansökan. För samma uppfinning är det i Finland möjligt att ansöka om och få både patentet och nyttighetsmodellen.

Registreringen av nyttighetsmodellen är giltig i fyra år. Den kan förnyas för fyra år och därefter för ytterligare två år.

Övriga immateriella rättigheter

Firma

Firma innebär ett namn som företaget använder vid utövande av näringsverksamhet. Ensamrätt till en firma kan erhållas antingen genom att registrera den i handelsregistret i Finland eller genom att etablera den. Registrering i handelsregistret är det enklaste sättet att få ensamrätt till firman.

När firman har registrerats, får en annan näringsidkare inte använda samma eller

INFORMATIONSPAKET FÖR LÄRARE OM IP-RÄTTIGHETER

snarlika firmor, om det kan vara skadligt för firmainnehavaren.

Till exempel: Oy Karl Fazer Ab

Företaget kan även ha en eller flera bifirmor, med vilka företaget kan bedriva en del av sin verksamhet, samt en parallellfirma, som är företagets firma på något annat språk än dess egentliga firma.

Växtförädlarrätt

Med växtförädlarrätt avses ensamrätt på en växtart. Ensamrätten ger innehavaren rätt att utnyttja arten professionellt. Övriga behöver innehavarens eller myndighetens tillstånd till användningen. Växtförädlarrätten begränsar inte enskild användning. Ensamrätten till växtarten uppstår genom registrering. Till exempel är potatissorten Timo registrerad med ensamrätt till en växtförädlare. Livsmedelsverket ansvarar för registreringen.

Produktförfalskningar

Med produktförfalskning avses en produkt som utan tillstånd har försetts med ett annat företags varumärke eller ett varumärke som kan blandas ihop med det. Även en produkt som olovligt efterliknar designen för en annan produkt, som skyddas med mönsterrätt, är en produktförfalskning. I led med den ökade webbhandeln har också produktförfalskningar blivit allt vanligare och förfalskningar återfinns inom i stort sett alla produktgrupper.

Produktförfalskningar skiljer sig ofta från originalprodukterna både vad gäller kvalitet och tillförlitlighet. Ingen övervakar innehållet i, kvaliteten på och tillverkningsförhållanden för förfalskade produkter och verksamheten är ofta en del av organiserad brottslighet. Om du köper produktförfalskningar kan det med andra ord hända att du stöder verksamheten för brottsliga organisationer. Produktförfalskningar genererar inte heller skatt för samhället och då tillverkningen och försäljningen av äkta produkter sjunker, förlorar vi tusentals arbetsplatser i EU-länderna.

Produktförfalskningarna tillverkas ofta av tvivelaktiga ämnen och material samt under tvivelaktiga förhållanden. Produkterna är inte bundna av hälsobestämmelser och behöver inte

klara säkerhetstester. Ämnet som den förfalskade produkten innehåller kan vara fel, ineffektivt eller till och med farligt. I värsta fall kan ämnen som används i jeans och kosmetika, för att inte tala om läkemedel, orsaka allvarliga skador för hälsan. Delar i förfalskade bilar eller elektroniska anordningar kan å sin sida orsaka andra allvarliga skador, såsom bränder. Enligt tullen kan förfalskade läkemedel innehålla till exempel betongdamm och läkemedlen kan drageras med till och med vanlig målarfärg och poleras med golvvax. I livsmedel innehåller i stället blåbärspulver knappt blåbär, utan mjöl och blått färgämne.

Det är bra om köparen kan identifiera produktförfalskningar, i synnerhet i samband med webbköp. På webben är det enkelt att få butikerna att se lagliga och professionella ut. Varningstecken kan till exempel vara lågt pris, bristfälliga kontaktuppgifter till säljaren och bristfällig information om konsumentens rättigheter, såsom returrätt. Det lönar sig även att jämföra produkten med informationen på tillverkarens egen webbplats, samt undersöka hurdana erfarenheter andra konsumenter har av säljaren. Vissa produkter, såsom läkemedel, ska inte köpas någon annanstans än i lagliga butiker, såsom apotek och lagliga webbtjänster för apotek.

I led med den ökade webbhandeln har också produktförfalskningar blivit allt vanligare.

5. Läromedel och länkar

ATT förstå IP-rättigheter är en del av beskrivningarna av grunderna i läroplanen för den grundläggande utbildningen och gymnasiet samt målen för den digitala kompetensen som konkretiserar den grundläggande utbildningens läroplan. Inom yrkesinriktad utbildning är det en del av de gemensamma examensdelarnas kompetensmål. IP-rättigheter kan tas upp inom den allmänbildande utbildningens olika läroämnen, såsom samhällslära, modersmål och litteratur, huslig ekonomi och slöjd, samt inom undervisningen i mångsidig kompetens, som ingår i dem. Inom den grundläggande utbildningen kan undervisning i IP-rättigheter även anknytas till ämnesövergripande helheter och inom gymnasieutbildning till undervisningen i tematiska studier. Inom den yrkesinriktade utbildningen ingår förståelse av IP-rättigheter i målen för undervisningen i många gemensamma examensdelar och kan även anknytas till undervisningen i de yrkesinriktade examensdelarna.

Vid yrkeshögskolor kan IP-rättigheter tas upp som en del av studier gällande företagsamhet, projektstudier, orienterande studier eller studieperioder, där den studerande utvecklar konkreta resultat eller använder resultat skapade av andra. På det här sättet förstår den studerande sina egna och andras rättigheter. Av materialet kan läraren bygga en webbkurs som genomförs självständigt eller plocka ut lämpliga delar till sin studieperiod.

IP-rättigheter kan tas upp inom den allmänbildande utbildningens olika läroämnen, såsom samhällslära, modersmål och litteratur, huslig ekonomi och slöjd.

ATT förstå och lära sig IP-rättigheter i grunderna till läroplaner och yrkesinriktade examina.

DENNA läromedelshelhet lämpar sig för undervisning av följande grunders innehållsområden i nationella läroplaner för den grundläggande utbildningen och gymnasiet, och uppnår de nedan nämnda kompetensmålen för läroämnena.

Årskurserna 7–9 inom den grundläggande undervisningen

1. MÅLEN OCH INNEHÅLLS-OMRÅDEN FÖR LÄROÄMNEN

Samhällslära:

Innehållsområden: I1 Hantering av vardagslivet och det egna livet,
I2 Ett demokratiskt samhälle,
I3 Aktivt medborgarskap och påverkan,
I4 Ekonomisk verksamhet
Målsättningar: M3, M4, M5

Modersmål och litteratur:

Målsättningar: M7, M8, M14

Huslig ekonomi:

Innehållsområde: Konsumentkunskap och ekonomisk kunskap i hemmet

Slöjd:

Innehållsområde:
I7 Företagsamt lärande
Målsättningar: M7

2. MÅNGSIDIG KOMPETENS

K3 (Vardagskompetens),
K4 (Multilitteracitet),
K5 (Digital kompetens),
K6 (Arbetslivskompetens och
entreprenörskap),
K7 (Förmåga att delta, påverka och
bidra till en hållbar framtid)

3. MÅNGVETENSKAPLIGA LÄROMRÅDEN

ÄMNEN inom mångvetenskapliga lärområden planeras lokalt för att återspegla principerna för verksamhetskulturen. Förståelsen av IP-rättigheter anknyter till de centrala utgångspunkterna för verksamhetskulturen, såsom lärande gemenskap, delaktighet och gemenskaplighet samt demokratisk verksamhet och arbetslivsfärdigheter.

Gymnasieutbildning

1. LÄROÄMNEENS MODULER

Samhällslära:

SL1 (Det finländska samhället),
SL02 (Ekonomikunskap),
SL03 (Finland, Europa
och en värld i förändring),
SL4 (Lagkunskap)

Modersmål och litteratur:

M5 (Att tolka texter 1)

2. MÅNGSIDIG KOMPETENS

Samhällelig kompetens, tvärvetenskaplig
och kreativ kompetens, etisk kompetens
och miljökompetens, global och kulturell
kompetens

3. TEMATISKA STUDIER

IP-rättigheter kunde vara lämpliga
till exempel inom tematiska studier
gällande digifärdigheter. Målen för och
innehållen i tematiska studier inom
mångsidig kompetens fastställs i den
lokala läroplanen.

Yrkesutbildning

**Innehåll beträffande
IP-rättigheter lämpar sig
till exempel för följande
delområden i de gemen-
samma studiedelarna inom
yrkesinriktad grundexamen:**

- Kommunikation och interaktion
på modersmålet
- Verksamhet i den digitala miljön
- Konst och kreativt uttryck
- Att verka i samhället och som
medborgare
- Företagsamhet och företagarinriktad
verksamhet

**Läromaterialets innehåll
lämpar sig även för de
yrkesinriktade studiedelarna
i flera yrkesexamina och
specialyrkesexamina.
I synnerhet då examen
omfattar utvecklingsarbete,
verksamhetsledning eller
företagsamhet. Exempelvis**

- Grundexamen inom konstindustrin
- Yrkesexamen i föreställnings- och
teaterteknik
- Yrkesexamen i företagande
- Specialyrkesexamen i ledarskap och
företagsledning

Läromedlets innehåll

LÄROMEDLET består av följande delar:



1. Lärarens infopaketer:

Innehåller information om IP-rättigheter, exempelktioner samt uppgiftsbeskrivningar och modellsvar på uppgifterna



2. Central terminologi om IP-rättigheter



3. Fyra videor och videomaterialet The IP Game

(se länkar nedan)



4. Bildspel:

a) grundläggande presentation:

rekommenderad målgrupp årskurserna 7–9 inom den grundläggande utbildningen och den yrkesinriktade utbildningen

b) Omfattande presentation:

rekommenderad målgrupp gymnasiet, yrkeshögskolan och lärarutbildningen



5. Uppgifter:

A-gruppens uppgifter – rekommenderad målgrupp årskurserna 7–9 inom den grundläggande utbildningen

B-gruppens uppgifter – rekommenderad målgrupp yrkesinriktad utbildning

C-gruppens uppgifter – rekommenderad målgrupp gymnasiet och yrkeshögskolan

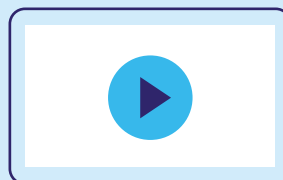
INFORMATIONSPAKET FÖR LÄRARE OM IP-RÄTTIGHETER

UPPGIFTERNA för samtliga grupper innehåller både grundläggande uppgifter och tillämpliga uppgifter. I bilagan med modellsvar finns i början av vardera grupps uppgifter en uppgiftsbeskrivning, utgående från vilken läraren kan välja den önskade typen av uppgifter. Rekommendationen är att välja uppgifter om både upphovsrätten och industriella rättigheter. Man kan även välja uppgifter från olika grupper. I synnerhet i yrkeshögskolan lönar det sig att utnyttja också B-gruppens uppgifter, som är särskilt utformade för yrkesinriktad utbildning.

Uppgifterna med begreppspar och para ihop kan man välja att skriva ut, klippa isär och genomföra som en aktivitet. Nästan alla uppgifter är lämpliga för självständigt arbete. Många av uppgifterna är även lämpliga att genomföra i par eller grupp. Några av uppgifterna är mest naturliga att diskutera, dessa är märkta som diskussionsuppgifter i modellsvaren.

Läromaterialet är utformat så att man med hjälp av bildspelet repeterar och lär sig med om de frågor som tagits upp i videorna. Med uppgifterna säkerställs förståelsen av de grundläggande begreppen och IP-rättigheterna samt tillämpas det man har lärt sig i praktiska situationer. Efter uppgifterna kan man ännu diskutera med klassen hurdana tankar de väckte.

Genomförandet av uppgifterna kan vid behov underlättas till exempel genom att låta eleverna ta hjälp av bildspelet och ordlistan. Dessutom kan man ta hjälp av videorna.



De tecknade videofilmerna

A) Varifrån kommer kultur och underhållning? →

B) Vad betyder upphovsrätt? →

C) Vad är piratkopiering? →

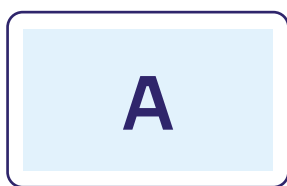
D) Vad är varumärke, patent och mönsterrätt? →

Läromaterialet är utformat så att man med hjälp av bildspelet repeterar och lär sig med om de frågor som tagits upp i videorna.

Exempellektioner

A. Exempellektion för årskurserna 7–9

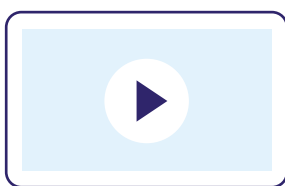
🕒 (45–75 min.)



1. Se videorna A

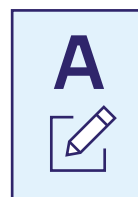
Varifrån kommer kultur och underhållning
och D Vad är varumärke, patent och mönsterrätt

🕒 5 min.



2. Läraren presenterar bildspelet
(grundläggande presentation)

🕒 15 min.



3. A-gruppens uppgifter
i slutet av lektionen

🕒 20 min.

B. Exempellektion för yrkesinriktad utbildning

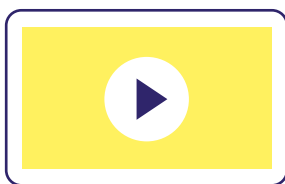
🕒 (45–75 min.)



1. Se videorna B

Vad innebär upphovsrätten?
och D Vad är varumärke, patent och mönsterrätt

🕒 5 min.



2. Läraren presenterar bildspelet
(grundläggande presentation)

🕒 20 min.



B-gruppens uppgifter
i slutet av lektionen

🕒 15 min.

Beroende på hur mycket tid som finns tillgänglig, kan man med **video A** *Varifrån kommer kultur och underhållning* leda in lektionen på ämnet. Under en längre lektion kan ni dessutom välja att ännu titta på **video C** *Vad är piratkopiering?*.

C. Exempellektion för gymnasiet och yrkeshögskolan

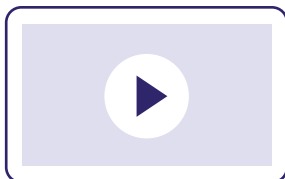
🕒 (45–75 min.)



1. Se videorna B

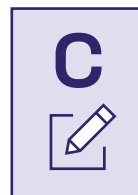
*Vad innebär upphovsrätten?
och D Vad är varumärke,
patent och mönsterrätt*

🕒 5 min.



2. Läraren presenterar bildspelet (omfattande presentation)

🕒 25 min.



3. C-gruppens uppgifter i slutet av lektionen (+ hemuppgift)

🕒 15 min.

Under en längre lektion kan ni dessutom välja att ännu titta på **video C** *Vad är piratkopiering?*.

Information om upphovsrätt och industriella rättigheter annanstans på webben

På väg mot upphovsrätten

På väg mot upphovsrätten är ett spelifierat läromaterial om upphovsrätten för årskurserna 7–9 och läroanstalter på andra stadiet. Spelet kan beställas kostnadsfritt till skolan.

[LÄS MER →](#)

Tekijänoikeus.fi

På webbplatsen Tekijänoikeus.fi finns för läroanstalter och alla medborgare omfattande och lättläst information om upphovsrätten, upphovsrättsorganisationer i Finland och tillgängliga läromaterial.

[LÄS MER →](#)

Kopiraittila.fi

Kopiraittila är ett spelifierat material för lärande och undervisning av upphovsrätten som producerats i ett samarbete mellan Kopiosto, Utbildningsstyrelsen och undervisnings- och kulturministeriet. I Kopiraittila finns för varje åldersgrupp och utbildningsnivå egna spelifierade och pedagogiska material, checklistor gällande upphovsrätten för olika projekt, mallar för källhänvisningar samt information om upphovsrätten och verkens användningslicenser i undervisningen.

[LÄS MER →](#)

PRH.fi

På webbplatsen för Patent- och registerstyrelsen har man samlat omfattande information om industriella rättigheter.

[LÄS MER →](#)

BILAGOR

Uppgiftsförteckning, A-gruppen



GRUNDLÄGGANDE UPPGIFTER

1. Alla IP-rättigheter: begrepp
2. Alla IP-rättigheter:
para ihop rättigheterna med objektet
3. Upphovsrätt: para ihop rätten med yrket
4. Industriella rättigheter: begrepp
5. Industriella rättigheter: para ihop
rättigheterna med yrket
6. Industriella rättigheter: rätt/fel-påståenden



TILLÄMPLIGA UPPGIFTER

7. Piratkopieringstjänster och produktförfälskningar:
identifiering, olaglig vs. laglig källa
8. Upphovsrätt och varumärke: laglig användning,
påföljder av kränkning av rätten



IP-RÄTTIGHETER FÖR UNGA

A-gruppens uppgifter med modellsvär



1. Para ihop begreppsalternativen

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 1: Begreppen är i rätt ordning nedan.

IP-rätter

Upphovsrätt och industriella rättigheter

Upphovsrätt

Upphovspersonens automatiska ekonomiska och moraliska rätt till sitt verk.

Närstående rättighet

Rätt som är närstående till upphovsrätt som bland annat skyddar utövande konstnärer och producenter.

Ekonomiska rättigheter

Rätt att fatta beslut om tillverkning av exemplar av verket och om att göra det tillgängligt för allmänheten.

Industriell rätt

Ensamrätt bland annat till en uppfinning eller ett märke, som hindrar andra från att utnyttja dessa utan tillstånd.

Varumärke

Kännetecken med vilket varorna eller tjänsterna särskiljs från konkurrenternas motsvarande varor eller tjänster.

Patent

Ensamrätt som en uppfinnare eller ett företag kan ansöka om för sin uppfinning.

Mönsterrätt

Ensamrätt som skyddar produktens design.

Förfalskad produkt

En kommersiell produkt som utan tillstånd har försetts med ett annat företags varumärke eller ett varumärke som kan blandas ihop med det.

Moraliska rättigheter

Rätt att bli omnämnd som verkets upphovsperson och förbud att använda verket i samband som kränker upphovspersonen.



2. Till vilken eller vilka rättigheter anknyter nedan nämnda saker?

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 2: Begreppen är i rätt ordning nedan

En konsert	Upphovsrätt, närstående rättighet (utövande konstnärer)
En film	Upphovsrätt, närstående rättighet (utövande konstnärer, producent), varumärke (produktionsbolagets logotyp)
En webbtidning	Upphovsrätt, närstående rättighet (förläggare), ett varumärke (förläggarens logotyp)
Ett fotografi	Närstående rättighet, upphovsrätt (om verk)
Ett datorspel	Upphovsrätt, närstående rättighet, ett varumärke (spelföretagets logotyp)
En mobiltelefon	Upphovsrätt, närstående rättighet, varumärke, patent, mönsterrätt
Vind- och vattentäta sportkläder	Varumärke, patent (sannolikt)
En designmöbel	Mönsterrätt, upphovsrätt (om verk), varumärke
Läkemedel	Patent, varumärke
Torrschampo	Varumärke, patent (sannolikt), mönsterrätt
Ett snabbvärmade bastuaggregat	Mönsterrätt, patent, varumärke
En lagtext	ej IP-rättigheter
Ett myndighetsbeslut	ej IP-rättigheter



3. Lista fem yrken i vilka upphovsrätt har särskilt stor betydelse.

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 3:

Upphovsrätt förknippas med otaliga yrken och upphovsrätt kan även uppstå mellan människor som arbetar med mycket olika uppgifter.

Upphovsrätt uppstår till exempel för författare, översättare, journalister, kompositörer och textförfattare, fotografer och illustratörer.

Utöver upphovsrätten kan det i arbetet även uppstå närstående rättigheter till upphovsrätten. Närstående rättighet kan uppstå exempelvis för en skådespelare, sångare och producent av en ljud- och bildinspelning.

+ För skapare av brukskonst, det vill säga konstindustriella produkter och konsthantverk, kan det i vissa fall uppstå upphovsrätt till brukskonsten som hen skapar. Vad gäller brukskonst har verkströskeln bedömts förhållandevis högt. Detta innebär att upphovsrätt an uppstå för skaparen av designmöbelen eller -klädesplagget, om slutprodukten är tillräckligt självständig och unik.

+ För grafiska designer, som till exempel har skapat en reklam, en produktförpackning eller en affisch.

+ För influerare i sociala medier kan det uppstå upphovsrätt eller närstående rättigheter till exempel till texter om de skriver, fotografier som de tar och videoklipp som de filmar.

+ För programutvecklare kan det uppstå upphovsrätt till datorspel eller -program som de skapar. För grafiska designer som skapat figurerna som ingår i datorspelet eller spelets illustratör kan det uppstå upphovsrätt till verken som de har skapat. För programutvecklare eller kodare kan det uppstå upphovsrätt också till den öppna källkod som de skapar.

+ För personer som i sitt arbete samlar in och sammanställer stora mängder data kan det uppstå upphovsrätt till förteckningen eller databasen. Att skapa förteckningar eller databaser kan ingå i otaliga olika yrken, till exempel forskare, lärare, videospelsutvecklare och investerare.



4. Kontrollera att du förstår vad industriella rättigheter innebär. Industriella rättigheter är:

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 4:

Industriell rätt omfattar bland annat varumärken, mönsterrätt och patent.



5. Ringa in de yrken i vilka industriella rättigheter har särskilt stor betydelse:



MODELLSVAR TILL UPPGIFT 5:

Av de listade yrkena inringas åtminstone IPR-ansvarig, industridesigner, uppfinnare, startup-företagare, varumärkeschef och maskiningenjör.

En IPR-ansvarig sköter företagets eller sammanslutningens administration av IP-rättigheter. En varumärkeschef sköter företagets eller ett av dess enskilda produkters varumärke.



6. Markera följande påståenden om de är R (rätt) eller F (fel).

Motivera ditt svar på strecket efter påståendet.

RÄTT ELLER FEL? MOTIVERA:

A) Industriella rättigheter kan säljas till andra.

R

B) Ett varumärke kan patenteras.

F

patent skyddar uppfinningar

C) Varumärken används för att skilja ett visst företags tjänster från andra företags motsvarande tjänster.

R

D) Varumärket kan vara företagets mest värdefulla egendom.

R

E) Du kan patentera en ny idé som du har kommit på.

F

en idé kan inte patenteras, en uppfinning kan det

F) Med patent skyddas nya tekniska lösningar.

R

G) I Finland söks patent via Patent- och registerstyrelsen.

R

H) Du har formgett en ny flingskål. Du kan ansöka och få mönsterrätt till den.

R

I) Mönsterrätt kan endast fås av en person som har upprättat ett mönsteravtal.

F

mönsterrätt kan sökas av den som har designat en ny produkt

J) En licens är ett tillstånd att använda till exempel ett varumärke eller en uppfinning som tillhör någon annan.

R



7. Du har på internet hittat en intressant filmwebbplats samt en märkesprodukt till ett exceptionellt förmånligt pris. Du börjar fundera på om webbplatserna verkligen är lagliga och tillförlitliga återförsäljare av produkterna.

Skriv åtminstone fem saker med hjälp av vilka du kan säkerställa att det inte är fråga om en olaglig filmwebbplats eller en webbutik som säljer förfalskade produkter. Motivera ditt svar på strecket efter påståendet.

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 7:

Filmwebbplats:

- Finns tjänsten på webbplatsen Laillisetpalvelut.fi? Om ja, så är den helt säkert laglig.
- PRIS: jämför filmwebbplatsens pris med andra motsvarande, känt lagliga innehållstjänster. Om prisskillnaden är betydande, kan det hända att webbplatsen inte har licenser för sin verksamhet. En webbplats som erbjuder helt gratis filmer är misstänkt (bortsett från webbplatser som upprätthålls med skattemedel, såsom YLE Arenan och KAVI:s Elonet).
- INNEHÅLLSUTBUDETS MÄNGD: Om tjänsten mot en förmånlig prenumerationsavgift erbjuder tusentals filmer och tv-kanaler och dessutom live-idrottssändningar, är det ganska säkert fråga om en olaglig tjänst, som inte har rättsinnehavarnas tillstånd.
- IPTV: Om tjänsten omfattar tusentals filmer, tv-kanaler och live-idrottssändningar och det på dess ingångssida eller i domännamnet står "iptv", är det ganska säkert fråga om en olaglig tjänst.
- INNEHÅLLSUTBUD: Erbjuder tjänsten succéfilmer, som bara nyligen kommit till biosalongerna? Det är osannolikt att de samtidigt skulle erbjudas förmånligt i en innehållstjänst på internet.
- P2P-NÄTVERK: På webbplatsen pratar man om torrenter eller så erbjuder den gratis nedladdning av innehåll (download for free). Den är nästan säkert en olaglig tjänst.
- ANNONSER: På diskutabla webbplatser annonseras vanligen om underhållning för vuxna, hasardspel och kryptovaluta. På skärmen dyker det upp många popup-annonser. De saknar annonser för så kallade vanliga, kända märken.
- UNDERHÅLLETS KONTAKTUPPGIFTER: Finns det i tjänsten information om vem som administrerar den och finns där omfattande kontaktuppgifter till serviceleverantören. Hos lagliga aktörer finns dessa.

- SKRIVFEL: På webbplatsen förekommer många skrivfel eller text som verkar vara maskinöversatt.
- TRASIGA LÄNKAR: I lagliga tjänster fungerar länkarna.
- BILDKVALITET: Filmer som visas via tjänsten har dålig bildkvalitet. Om någon film ser ut som att den har filmats på en biografduk, är det helt säkert fråga om en olaglig webbplats.
- VIRUSVARNINGAR: Din dator varnar om misstänkta webbplatser.

Märkesprodukt:

- PRIS: Jämför produktens pris med priset som tillverkaren uppger på sin webbplats. Om prisskillnaden är mycket stor, kan det vara fråga om en förfälskning.
- BILDER: Jämför bilderna på produkten med tillverkarens egna bilder av märkesprodukten på sin webbplats. Ser produkten likadan ut? Är förpackningssätten och -materialen samma? En äkta märkesprodukt förpackas inte i grundläggande förpackningsmaterial, såsom bubbelplast och brun kartong.
- ÄKTHETSGARANTI: Om man på webbplatsen betonad produkternas äkthet i stil med "100 % äkta", är produkten sannolikt en förfälskning.
- SÄLJARENS KONTAKTUPPGIFTER: Finns säljföretagets namn, adress och andra kontaktuppgifter på webbplatsen. Hos lagliga aktörer finns dessa alltid.
- WEBBPLATSENS SKYDD: Använder webbplatsen kända betalningsförmedlare för betalningarna? Blir anslutningen krypterad i samband med betalningen? Om så inte är fallet, är det fråga om en misstänkt webbplats.
- FRÅGA TILLVERKAREN: Tillverkaren har vanligen information om licensierade återförsäljare.



8. Diskussionsuppgift i smågrupper eller parvis. Er klass har beslutat att samla in pengar genom att trycka kända logotyper/spelfigurer på tygkassar och sälja dessa vid evenemang.

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 8:

a) Får ni göra så?

Användning av logotyper och spelfigurer på det beskrivna sättet förutsätter tillstånd av rättsinnehavarna. Utan tillstånd på förhand, det vill säga licens, får man inte göra så här.

b) Vilka saker med anknytning till IP-rättigheter ska beaktas i den här situationen? Nämn åtminstone tre saker.

Minst tre av följande har nämnts:

- Logotyper och sannolikt även spelfigurer har skyddats med varumärken.
- En logotyp eller figur som har skyddats med någon annans varumärke får inte sättas på den egna försäljningsprodukten utan licens.
- Om logotypernas och figurernas bilder utan licens trycks på kassar som ska säljas, är det fråga om en produktförfalskning.
- Tillståndet, det vill säga licensen för användningen av logotyperna och figurerna kan du fråga om hos varumärkesinnehavaren.
- Spelfigurer och så kallade logotyper som överskrider verkströskeln är också verk, vilket innebär att de får upphovsrätt.
- Att trycka bilder på kassar är tillverkning av stycken som omfattas av upphovspersonens finansiella rättigheter och detta kräver tillstånd av rättsinnehavare.
- Försäljning av tryckta kassar vid evenemang och erbjudande om försäljning av dem via en webbannons är att göra dem tillgängliga för allmänheten, vilket förutsätter rättsinnehavarens tillstånd.
- Tillstånd för den beskrivna verksamheten kan du fråga mer om hos innehavarna av rätten till figurerna och verkslogotyperna.
- Om bilder av figurerna och verkslogotyperna trycks på kassar som ska säljas, är det fråga om kränkning av upphovsrätten.
- Användningstillståndet, det vill säga licensen, utfärdas vanligen mot en ersättning. Varumärkets eller upphovsrättsinnehavaren kan även vägra att utfärda tillstånd.
- Användning av varumärket eller upphovsrättsskyddade bilder utan licens kan leda till ersättningsskyldighet till rättsinnehavarna och till och med böter för att ha brutit mot lagen.

Uppgiftsförteckning, B-gruppen



GRUNDLÄGGANDE UPPGIFTER

1. Alla IP-rättigheter: begrepp
2. Alla IP-rättigheter: para ihop rättigheterna med objektet
3. Upphovsrätt: para ihop rätten med yrket
4. Industriella rättigheter: begrepp
5. Industriella rättigheter: para ihop rättigheterna med yrket
6. Industriella rättigheter: rätt/fel-påståenden
7. Alla IP-rättigheter: frågesport (inkl. piratkopiering)
8. Alla IP-rättigheter: fyll i det som saknas-uppgift om begrepp
9. Upphovsrätt: identifiera föremålet för skyddet



TILLÄMPLIGA UPPGIFTER

10. Alla IP-rättigheter: para ihop rättigheterna med arbetslivet (diskussionsuppgift)
11. Upphovsrätt: användning av verken på fritiden (diskussionsuppgift)
12. Upphovsrätt: fotografera eller filma en föreställning och delning i sociala medier
13. Mönsterrätt, varumärke, upphovsrätt: skydd av möbeldesign
14. Patent, varumärke: skydda innovation/uppfinning
15. Varumärke: registrering av varumärke
16. Upphovsrätt: saker att ta hänsyn till när man gör ett skolprojekt
17. Upphovsrätt: publicering av video i sociala medier
18. Alla IP-rättigheter: rättigheternas betydelse för personer och företag
19. Piratkopieringstjänster och produktförfalskningar: identifiering, olaglig vs. laglig källa
20. Kränkning av IP-rättigheter (informationssöknings- och diskussionsuppgift)
21. Kränkning av IP-rättigheter, påföljder (diskussionsuppgift, extra uppgift)
22. Alla IP-rättigheter: skyddets betydelse för företag (extra uppgift)



IP-RÄTTIGHETER FÖR UNGA

B-gruppens uppgifter med modellsvär



1. Para ihop begreppsalternativen

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 1: Begreppen är i rätt ordning nedan.

IP-rätter	<i>Upphovsrätt och industriella rättigheter</i>
Upphovsrätt	<i>Upphovspersonens automatiska ekonomiska och moraliska rätt till sitt verk.</i>
Närstående rättighet	<i>Rätt som är närstående till upphovsrätt som bland annat skyddar utövande konstnärer och producenter.</i>
Ekonomiska rättigheter	<i>Rätt att fatta beslut om tillverkning av exemplar av verket och om att göra det tillgängligt för allmänheten.</i>
Industriell rätt	<i>Ensamrätt bland annat till en uppfinning eller ett märke, som hindrar andra från att utnyttja dessa utan tillstånd.</i>
Varumärke	<i>Kännetecken med vilket varorna eller tjänsterna särskiljs från konkurrenternas motsvarande varor eller tjänster.</i>
Patent	<i>Ensamrätt som en uppfinnare eller ett företag kan ansöka om för sin uppfinning.</i>
Mönsterrätt	<i>Ensamrätt som skyddar produktens design.</i>
Förfalskad produkt	<i>En kommersiell produkt som utan tillstånd har försetts med ett annat företags varumärke eller ett varumärke som kan blandas ihop med det.</i>
Moraliska rättigheter	<i>Rätt att bli omnämnd som verkets upphovsperson och förbud att använda verket i samband som kränker upphovspersonen.</i>



2. Till vilken eller vilka rättigheter anknyter nedan nämnda saker?

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 2: Begreppen är i rätt ordning nedan

En konsert	Upphovsrätt, närstående rättighet (utövande konstnärer)
En film	Upphovsrätt, närstående rättighet (utövande konstnärer, producent), varumärke (produktionsbolagets logotyp)
En webbtidning	Upphovsrätt, närstående rättighet (förläggare), ett varumärke (förläggarens logotyp)
Ett fotografi	Närstående rättighet, upphovsrätt (om verk)
Ett datorspel	Upphovsrätt, närstående rättighet, ett varumärke (spelföretagets logotyp)
En mobiltelefon	Upphovsrätt, närstående rättighet, varumärke, patent, mönsterrätt
Vind- och vattentäta sportkläder	Varumärke, patent (sannolikt)
En designmöbel	Mönsterrätt, upphovsrätt (om verk), varumärke
Läkemedel	Patent, varumärke
Torrschampo	Varumärke, patent (sannolikt), mönsterrätt
Ett snabbvärmade bastuaggregat	Mönsterrätt, patent, varumärke
En lagtext	ej IP-rättigheter
Ett myndighetsbeslut	ej IP-rättigheter



3. Lista fem yrken i vilka upphovsrätt har särskilt stor betydelse.

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 3:

Upphovsrätten förknippas med otaliga yrken och upphovsrätt kan även uppstå mellan människor som arbetar med mycket olika uppgifter.

Upphovsrätt uppstår till exempel för författare, översättare, journalister, kompositörer och textförfattare, fotografer och illustratörer.

Utöver upphovsrätten kan det i arbetet även uppstå närstående rättigheter till upphovsrätten. Närstående rättighet kan uppstå exempelvis för en skådespelare, sångare och producent av en ljud- och bildinspelning.

+ För skapare av brukskonst, det vill säga konstindustriella produkter och konsthantverk, kan det i vissa fall uppstå upphovsrätt till brukskonsten som hen skapar. Vad gäller brukskonst har verkströskeln bedömts förhållandevis högt. Detta innebär att upphovsrätt an uppstå för skaparen av designmöbelen eller -klädesplagget, om slutprodukten är tillräckligt självständig och unik.

+ För grafiska designer, som till exempel har skapat en reklam, en produktförpackning eller en affisch.

+ För influerare i sociala medier kan det uppstå upphovsrätt eller närstående rättigheter till exempel till texter om de skriver, fotografier som de tar och videoklipp som de filmar.

+ För programutvecklare kan det uppstå upphovsrätt till datorspel eller -program som de skapar. För grafiska designer som skapat figurerna som ingår i datorspelet eller spelets illustratör kan det uppstå upphovsrätt till verken som de har skapat. För programutvecklare eller kodare kan det uppstå upphovsrätt också till den öppna källkod som de skapar.

+ För personer som i sitt arbete samlar in och sammanställer stora mängder data kan det uppstå upphovsrätt till förteckningen eller databasen. Att skapa förteckningar eller databaser kan ingå i otaliga olika yrken, till exempel forskare, lärare, videospelsutvecklare och investerare.



4. Kontrollera att du förstår vad industriella rättigheter innebär. Industriella rättigheter är:

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 4:

Industriell rätt omfattar bland annat varumärken, mönsterrätt och patent.



5. Ringa in de yrken i vilka industriella rättigheter har särskilt stor betydelse:



MODELLSVAR TILL UPPGIFT 5:

Av de listade yrkena inringas åtminstone IPR-ansvarig, industridesigner, uppfinnare, startup-företagare, varumärkeschef och maskiningenjör.

En IPR-ansvarig sköter företagets eller sammanslutningens administration av IP-rättigheter. En varumärkeschef sköter företagets eller ett av dess enskilda produkters varumärke.



6. Markera följande påståenden om de är R (rätt) eller F (fel).

Motivera ditt svar på strecket efter påståendet.

RÄTT ELLER FEL? MOTIVERA:

A) Industriella rättigheter kan säljas till andra.

R

B) Ett varumärke kan patenteras.

F

patent skyddar uppfinningar

C) Varumärken används för att skilja ett visst företags tjänster från andra företags motsvarande tjänster.

R

D) Varumärket kan vara företagets mest värdefulla egendom.

R

E) Du kan patentera en ny idé som du har kommit på.

F

en idé kan inte patenteras, en uppfinning kan det

F) Med patent skyddas nya tekniska lösningar.

R

G) I Finland söks patent via Patent- och registerstyrelsen.

R

H) Du har formgett en ny flingskål. Du kan ansöka och få mönsterrätt till den.

R

I) Mönsterrätt kan endast fås av en person som har upprättat ett mönsteravtal.

F

mönsterrätt kan sökas av den som har designat en ny produkt

J) En licens är ett tillstånd att använda till exempel ett varumärke eller en uppfinning som tillhör någon annan.

R



7. Frågesport: stryk under rätt svar

A. Industriell rätt gäller endast rättigheter för industriella företag eller produktionsföretag.

Sant – Inte sant

(De är viktiga verktyg för alla företag och alla aktörer inom den skapande branschen.)

B. Andelen immateriella tillgångar av företagets tillgångar minskar.

Sant – Osant

(Man bedömer att andelen immateriella tillgångar håller på att öka.)

C. Vad av följande hör till industriell rätt? Välj ett eller flera alternativ:

- a. Patent
- b. Mönsterrätt
- c. Varumärken
- d. Närstående rättigheter

D. Vad är piratkopiering?

- a. Systematiska intrång i upphovsrätten som genererar stora intäkter för upprätthållare*av olagliga tjänster.
- b. Det kan även vara organiserad brottslighet som förknippas med också annan lagstridig verksamhet.
- c. Kopior av till exempel filmer, musik eller spel som gjorts och distribuerats utan tillstånd.

E. Vilken av följande skyddar upphovsrätt INTE?

- a. Ett datorprogram
- b. En film
- c. En koreografi
- d. En lagtext
- e. En bra idé

F. Får man kopiera ett exemplar av en bok för eget bruk?

Ja – Nej

G. Du är i färd med att ansöka om ett varumärke för en viss produkt eller tjänst. Var ansöker du om registrering av varumärket?

- a. PRS
(Patent- och registerstyrelsen)
- b. UKM
(Undervisnings- och kulturministeriet)
- c. FINLEX
(Finlands lag och annat material på webben)
- d. EUIPO
(Europeiska unionens immaterialrättsmyndighet)

H. Vad skyddar designen eller en del av den för en produkt?

- a. Mönsterrätt
- b. Patent
- c. Nyttighetsmodell
- d. CE-märkning

I. Är det tillåtet att kopiera för privat bruk?

- a. Hemkopiering är tillåtet upp till ett hundra exemplar av verket
- b. Verk som skaffats från en laglig källa får kopieras och distribueras i egna offentliga kanaler i sociala medier i några exemplar.
- c. CD-skivor som lånats från bibliotek får inte kopieras.
- d. Verk skaffade från en laglig källa får kopieras i några exemplar för eget och närståendes bruk.
- e. Kopiering för privat bruk är vid behov tillåtet också från olagliga källor, såsom från P2P-nätverk.

J. Vilka är olagliga källor?

- a. Fysiska piratinspelningar.
- b. Verk som har förmedlats i P2P-nätverk utan tillstånd.
- c. Streamingtjänster som drivs utan rättsinnehavarens tillstånd.
- d. Verk som lånats på bibliotek.

K. När uppstår upphovsrätt för verket?

- a. Automatiskt när verket har skapats.
- b. När verket är tillräckligt originellt.
- c. När man har ansökt om copyright-märkning till det.

L. Vad skyddar upphovsrätten?

- a. Verkets design
- b. Originella och skapande verk
- c. Verkets idé



8. Fyll i det som saknas-uppgift

Ord: immateriella rättigheter, immaterialrätt, IP-rätt, IPR, intellektuell egendom, upphovsrätt, verk, närstående rätt, industriell rätt, patent, mönsterrätt, skyddstid, produktförfalskningar, piratkopiering.

Skapande och innovativa produktioner får ofta skydd av upphovsrätten och industriell rätt. Dessa kallas ofta även med det gemensamma namnet immateriella rättigheter, vilket är en synonym till termen immaterialrätt.

En ofta använd förkortning av upphovsrätten och industriella rättigheter är IP-rättigheter eller den ännu kortare förkortningen IPR.

IP-rättigheter är en förkortning av den engelskspråkiga termen *intellectual property*, det vill säga intellektuell egendom.

Upphovsrätt är ett skydd för skapande arbete. Föremål för det är ett verk, som upphovspersonen har skapat. Verk är alla litterära och konstnärliga produktioner som överskrider verkströskeln. Närstående rättighet skyddar bland annat utövande konstnärer, producenter, radio- och tv-bolag och fotografer. Föremålet för skyddet, såsom ljudinspelningen eller fotografiet, behöver inte vara ett verk. Industriella rättigheter skyddar bland annat uppfinningar och varumärken. Till de hör bland annat patent, varumärken och mönsterrätt.

IP-rätten gäller under en begränsad tid. Denna tid kallas för skyddstid.

En kommersiell produkt som utan tillstånd har försetts med ett varumärke som tillhör någon annan är en förfalskad produkt. Lagstridig verksamhet där innehåll som skyddas av upphovsrätt och närstående rättighet tillverkas och distribueras utan rättsinnehavarnas tillstånd kallas för piratkopiering.



9. Para ihop rätt: Får den/det skydd av upphovsrätten eller närstående rättighet?

Ja

Ett fotografi

En dikt

Ett YouTube-klipp som du filmat själv

En låttext

En målning

Karta

En essä som en elev skrivit i skolan

En lärobok eller en del av den

Nej

En målnings motiv

En procenttalsuppgift

En matematisk formel

En konventionell beskrivande ritning

Handlingen i en bok



10. Diskussionsuppgift. Hur syns immateriella rättigheter inom din bransch?

Hitta på exempel på situationer i vilka det är viktigt att ta hänsyn till IP-rättigheter.

LÄRARENS ANVISNING TILL UPPGIFT 10:

Det beror i stor utsträckning på studieområdet. Inom områden som kräver praktiskt handlag eller kreativitet kan mönsterrätt komma på fråga till exempel när man skapar någonting nytt. Från fall till fall kan resultatet av skapande arbete även överskrida verkströskeln och få upphovsrättsskydd. Det är viktigt att grundare av företag kommer ihåg att skydda sitt varumärke. Oberoende av bransch är det viktigt att i sina egna arbetsuppgifter komma ihåg att ta hänsyn till att man inte använder någon annan kreativa verk utan tillstånd till exempel i företagets eller arbetsplatsens marknadsföringsmaterial, kommunikation eller andra material. Å andra sidan är det bra att varje arbetstagare är medveten om värdet på och upphovsrätten för sina egna verk, såsom fotografier och videor.

I arbetslivet kan arbetsgivarföretaget tillverka eller sälja mönsterskyddade produkter. Företagets uppgift kan vara design och utveckling av innovativa produkter. Företaget kan designa och tillverka patenterade produkter. Företaget har ett eller flera skyddade varumärken. Sådana här företag finns inom alla branscher.



11. Diskussionsuppgift. I hurdana situationer använder du på din fritid kreativa verk och hur tycker du att man ska förhålla sig till deras upphovsrätt?

LÄRARENS ANVISNING TILL UPPGIFT 11:

Vi använder kreativa verk i väldigt många sammanhang. Vi lyssnar på musik, tittar på videor, streamingtjänster och publikationer i sociala medier. Vi läser böcker, serietidningar och tidningar. Vi kan köpa varor på webben från privatpersoner eller företag, då vi blir tvungna att säkerställa varornas äkthet. Runt oss ser vi dessutom fotografier, konst och designprodukter, vars värde och immateriella rättigheter vi måste förstå. Vi omges även av varumärken.

En betydande del av förtjänsterna för aktörer inom kreativa branscher består av ersättningar som fås för verken. Detta genererar även skatteintäkter i Finland. På det stora hela är det rimligt och hänsynstagande gentemot de skapande aktörerna när vi beaktar deras upphovsrättigheter.



12. Du är på ett ståupp-evenemang och skulle vilja dela föreställningen till också andras glädje. Får du filma och dela delar av föreställningen till dina följare i sociala medier?

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 12:

Du får inte lägga upp hela föreställningen eller delar av den på internet utan tillstånd av rättsinnehavaren. Internet anses aldrig som enskilt bruk, om inte synligheten har begränsats till privat eller endast till några personer. Arrangören av evenemanget/lokalens ägare kan dessutom sätta ett förbud mot fotografering och filmning, varvid fotografering/filmning av föreställningen inte är tillåtet ens för enskilt bruk.



13. En studerande har designat och tillverkat en möbel på en formgivningskurs. På vilket sätt kan den studerande skydda produkten?

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 13:

Mönsterrätt: Om formgivningen är nydanande och originell, kan den registreras och skyddas med mönsterrätt.

Mönsterrätt ska ansökas separat från en registermyndighet, som i Finland är PRS och i EU EUIPO. Den sökande kan vara ett företag eller en eller flera privatpersoner.

Varumärke: det är alltid bra om produkten har ett varumärke, såsom ett ord, ett namn eller en logotyp, med vilket produkten marknadsförs och från vilket kunderna känner igen produktens ursprung.

Upphovsrätt: Kan komma på fråga om designen av den nya möbeln överskrider den så kallade verkströskeln.



14. En studerande har utvecklat en ny innovativ produkt, som omfattar en ny teknisk lösning. Hen vill skydda den innan den lanseras på marknaden. Vad behöver göras för att skydda produkten?

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 14:

Sekretess: Håll uppfinningen hemlig tills du har utrett och fattat beslut om du till exempel ska söka patent för den. Publicering av uppfinningen gör den "känd sedan tidigare".

Patent: För att du ska kunna beviljas patent för din uppfinning, måste den vara ny, uppfinningsrik och industriellt användbar. Patent ansöks till exempel hos PRS.

Ett alternativ till patentering är att man försöker hålla uppfinningen hemlig. Men då kan kommersiellt utnyttjande av den vara svårt.

Varumärke: Det är alltid till fördel om produkten har ett bra namn eller ett märke som den kan kännas igen från. Varumärket är centralt i företagets marknadsföring och det skapar mervärde för produkten och gör den mer känd.

Ibland kan produkten som patenteras även omfatta ny design, som kan skyddas med **mönsterrätt**.



15. Du har kommit på ett bra varumärke. Du planerar att använda märket under de kommande åren vid försäljningen och marknadsföringen av varorna och tjänsterna. Ta på webbplatsen www.prh.fi reda på hurdana saker man måste beakta då man registrerar ett varumärke och nämn minst fem saker som ska beaktas.

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 15:

Den sökande av varumärket kan vara ett företag eller en eller flera privatpersoner. Varumärke ansöks från registermyndigheten (IP-verket), som i Finland är PRS och i EU EUIPO. Varumärket får inte endast beskriva varor eller tjänster eller deras egenskaper, i anslutning till vilka man avser att använda varumärket. Med andra ord kan inte ordet Apple (äpple) vara ett varumärke för äpplen eller äppeljuice, men som varumärke för datorer och telefoner är det ett mycket bra varumärke! Varumärket får inte vara för likt tidigare varumärken eller firmor. Kontrollera i databaserna att ett exakt likadant varumärke inte redan har registrerats.

Till ansökan krävs en förteckning av de varor och/eller tjänster med vilka man avser att använda varumärket. Ensamrätt kan med andra ord endast få till de varor och tjänster som listas i ansökan. Ansökan ska betalas i samband med att den lämnas in. Därefter kan varumärket inte längre ändras och därför lönar det sig att designa det noggrant och bearbeta det till sin slutliga form innan ansökan lämna in till IP-verket.



16. Hurdana upphovsrättsliga frågor kan du stöta på när du gör skolprojekt? Nämn tre omständigheter. Mer hjälp hittar du till exempel på kopiraittila.fi/sv/videorum

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 16:

Kopiera inte text, bilder eller videor exakt från webben eller andra källor. Om du använder källor som du har hittat på internet, ska du skriva ärendena med egna ord och till svaret bifoga en källhänvisning och länken till den ursprungliga källan. (<https://kopiraittila.fi/sv/minneslistor/kallhanvisning/>) När du använder en annan persons text ord för ord är det fråga om ett citat. Markera citatet med citattecken och en källhänvisning. Kontrollera att du har licens för att använda bilderna i projektet. Om du använder CC-licensierade bilder, ska du kontrollera licensvillkoren för dem. Om du vill publicera ditt projektarbete på nätet ska du kontrollera att du har rätt att publicera alla de verk, såsom bilder, musik och videor, som du har använt.



17. Hurdana upphovsrättsliga frågor kan du stöta på när du publicera videon i sociala medier? Nämn tre omständigheter. Hjälp hittar du till exempel via kopiraittila.fi/sv/

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 17:

Om du i videon använder bakgrunds-musik eller -ljud, ska du kontrollera att du har tillstånd av musikens rättsinnehavare att använda dem. Om du i videon använder fotografier, ska du be om lov att använda dem av deras ägare, eller använda CC-licensierade fotografier. Kontrollera då villkoren för CC-licensen.

Kom även ihåg att be om lov att publicera och använda bilden eller videon av personerna som förekommer i dem. Det är tillåtet att fotografera på allmänna platser, såvida platsägaren inte har förbjudit det och du inte fotograferar andra på ett störande sätt.



18. Bekanta dig med webbplatsen aineettomiatarinoita.fi (på finska). Vilken nytta har man av IP-rättigheter? Nämn vid båda punkterna minst två saker.

a) för företag

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 18 a):

- Utan skyddet som IP-rättigheter garanterar mot konkurrenterna, lönar det sig inte för ett enda företag att satsa på produktutveckling eller innovation, eller lansera nya produkter på marknaden.
- Längden på och omfattningen av skyddstiden som man känner till hjälper rättsinnehavaren att förutse marknaden och avkastningsförväntningarna.
- Rättsinnehavaren kan planera och hantera sin marknadsföringsstrategi när hen har beslutanderätt över till vem och på vilka villkor hen utfärdar licensen.
- IP-rättigheter är företagets kapital, som även kan realiseras, det vill säga omvandlas till pengar.
- Varumärket har en central roll i byggandet och marknadsföringen av företagets varumärke samt i att engagera kunderna.
- En giltig registrering av industriell rätt underlättar och påskyndar ingripande i överträdelser av industriella rättigheter.

b) för privatpersoner

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 18 b):

- Med hjälp av varumärket känner konsumenten igen produkten eller tjänsten som hen vill ha.
- Varumärket fungerar som en kvalitetsgaranti.
- Tack vare patent har man inom medicin och läkemedel uppnått en anmärkningsvärd utveckling under drygt ett sekel. De minskar mängden sjukdomar och dödlighet.
- Mönsterskydd uppmuntrar till att satsa på produkternas estetik.
- Upphovsrätt möjliggör att också privatpersoner kan förtjäna sitt uppehälle genom skapande arbete.
- IP-rätt skapar ekonomisk tillväxt och arbetsplatser, i framtiden arbetar allt fler inom branscher som är beroende av IP-rätt.



19. Du har på internet hittat en intressant filmwebbplats samt en märkesprodukt till ett exceptionellt förmånligt pris. Du börjar fundera på om webbplatserna verkligen är lagliga och tillförlitliga återförsäljare av produkterna.

Skriv åtminstone fem saker med hjälp av vilka du kan sträva efter att kontrollera att det inte är fråga om en olaglig filmwebbplats

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 19:

Filmwebbplats:

- **Finns tjänsten på ingångssidan till webbplatsen** Laillisetpalvelut.fi? Om ja, så är den helt säkert laglig.
- **PRIS:** jämför filmwebbplatsens pris med andra motsvarande, känt lagliga innehållstjänster. Om prisskillnaden är betydande, kan det hända att webbplatsen inte har licenser för sin verksamhet. En webbplats som erbjuder helt gratis filmer är misstänkt (bortsett från webbplatser som upprätthålls med skattemedel, såsom YLE Arenan och KAVI:s Elonet).
- **INNEHÅLLSUTBUDETS MÄNGD:** Om tjänsten mot en förmånlig prenumerationsavgift erbjuder tusentals filmer och tv-kanaler och dessutom live-idrottssändningar, är det ganska säkert fråga om en olaglig tjänst, som inte har rättsinnehavarnas tillstånd.
- **IPTV:** Om tjänsten omfattar tusentals filmer, tv-kanaler och live-idrottssändningar och det på dess ingångssida eller i domännamnet står "iptv", är det ganska säkert fråga om en olaglig tjänst.
- **INNEHÅLLSUTBUD:** Erbjuder tjänsten succéfilmer, som bara nyligen kommit till biosalongerna? Det är osannolikt att de samtidigt skulle erbjudas förmånligt i en innehållstjänst på internet.
- **P2P-NÄTVERK:** På webbplatsen pratar man om torrenter eller så erbjuder den gratis nedladdning av innehåll (download for free). Den är nästan säkert en olaglig tjänst.
- **ANNONSER:** På diskutabla webbplatser annonseras vanligen om underhållning för vuxna, hasardspel och kryptovaluta. På skärmen dyker det upp många popup-annonser. De saknar annonser för så kallade vanliga, kända märken.
- **UNDERHÅLLETS KONTAKTUPPGIFTER:** Finns det i tjänsten information om vem som administrerar den och finns där omfattande kontaktuppgifter till serviceleverantören. Hos lagliga aktörer finns dessa.

- **SKRIVFEL:** På webbplatsen förekommer många skrivfel eller text som verkar vara maskinöversatt.
- **TRASIGA LÄNKAR:** I lagliga tjänster fungerar länkarna.
- **BILDKVALITET:** Filmer som visas via tjänsten har dålig bildkvalitet. Om någon film ser ut som att den har filmats på en biografduk, är det helt säkert fråga om en olaglig webbplats.
- **VIRUSVARNINGAR:** Din dator varnar om misstänkta webbplatser.

Märkesprodukt:

- **PRIS:** Jämför produktens pris med priset som tillverkaren uppger på sin webbplats. Om prisskillnaden är mycket stor, kan det vara fråga om en förfälskning.
- **BILDER:** Jämför bilderna på produkten med tillverkarens egna bilder av märkesprodukten på sin webbplats. Ser produkten likadan ut? Är förpackningssätten och -materialen samma? En äkta märkesprodukt förpackas inte i grundläggande förpackningsmaterial, såsom bubbelplast och brun kartong.
- **ÄKTHETSGARANTI:** Om man på webbplatsen betonad produkternas äkthet i stil med "100 % äkta", är produkten sannolikt en förfälskning.
- **SÄLJARENS KONTAKTUPPGIFTER:** Finns sälj företagets namn, adress och andra kontaktuppgifter på webbplatsen. Hos lagliga aktörer finns dessa alltid.
- **WEBBPLATSENS SKYDD:** Använder webbplatsen kända betalningsförmedlare för betalningarna? Blir anslutningen krypterad i samband med betalningen? Om så inte är fallet, är det fråga om en misstänkt webbplats.
- **FRÅGA TILLVERKAREN:** Tillverkaren har vanligen information om licensierade återförsäljare.



20. Informationssöknings- och diskussionsuppgift.
Hurdana exempel hittar du på internet på brott mot IP-rätt? Sök fram en nyhet med anknytning till brott mot upphovsrätten eller IP-rätten. Använd exempelvis sökorden "brott mot varumärke", "piratkopiering", "upphovsrättsbrott" eller "patenttvist". Hurdant brott mot rätten var det fråga om? Hittar du nyhetsartiklar om samma sak i andra källor? Hurdana skillnader är det mellan olika källors nyhetsrapportering?

LÄRARENS ANVISNING TILL UPPGIFT 20:

Syftet är att öva på att läsa faktatext om IP-rätt och förstå det lästa. Vilket var det ursprungliga föremålet för skydd i fallet? Vilken IP-rätt riktades till det? Hur/på vilket sätt har det kränkts? Samtidigt övar vi på källkritik.



21. Tilläggsuppgift: informationssöknings- och diskussionsuppgift. Bekanta dig med webbplatsen ttvk.fi/sv/upphovsratt/krankning-av-upphovsratten. Hurdana påföljder kan kränkningar av upphovsrätten och andra IP-rättigheter ha? Hurdana påföljder förekommer i det fall som du hittade i föregående uppgift 20? Förekommer det skillnader i perspektiv i nyhetsrapporteringen från de olika källorna? Hurdana?

LÄRARENS ANVISNING TILL UPPGIFT 21:

Typiska påföljder av kränkningar av IP-rätt är civiltalan (stämning) eller en utredningsbegäran till polisen beträffande misstanke om kränkning av upphovsrätten eller industriell rätt.

I civilrättsliga domar består påföljderna vanligen av ersättningsskyldighet till rättsinnehavaren och förbud att fortsätta med eller upprepa kränkningen av rätten. I brottmål består påföljderna av ersättningsskyldighet till rättsinnehavaren och böter eller fängelse (piratkopiering på webben har gett högst villkorlig dom). Även förbud att fortsätta eller upprepa kränkningen av rätten. Storleken på ersättningarna anknyter till hur omfattande kränkningen av upphovsrätten har varit, hur länge den varade och hur skadlig den var.

När det är fråga om nyhetsrapportering om ett tviste- eller brottmål är det bra att fästa uppmärksamhet vid källan: är källan

så kallad förstahandsinformation, det vill säga part i ärendet eller en domstol, eller en andrahandskälla? Det vore alltid bra att kontrollera fakta med en förstahandskälla och komma ihåg att en andrahandskälla kan anta och feltolka saker.

Nyhetsförfattarens personliga åsikt om IP-rätt och piratkopiering återspeglas ofta i nyhetens betoningar, ordval och ton. Med dessa strävar man efter att påverka också läsarens åsikt. Det är bra att fästa uppmärksamhet vid skillnaderna i synsätt mellan olika källor. Vilka saker i fallet hade lyfts fram i rubriken? Berättar man i artikeln neutrala fakta eller har författaren lagt till egna slutsatser eller kommentarer? Kan man från nyheten dra slutsatser om vad författaren anser om fallet? Underskattas betydelsen av kränkningar av rätten? Överdrivs utdömda skadestånd? Ligger författarens sympatier på rättsinnehavarens sida eller på sidan för den som dömts för kränkning av rätten?



22. Tilläggsuppgift. Bekanta dig med webbplatsen aineettomiatarinoita.fi. På webbplatsen finns information om vikten av att skydda immateriell egendom för företag. Dessutom finns där korta berättelser om företag och deras produkter.

- *Välj minst två företag och se deras berättelser på YouTube för att förstå betydelsen av att skydda immateriell egendom för företag.*

- *Fundera över om skydd av immateriell egendom påverkar dig eller ett företag inom din bransch.*

Uppgiftsförteckning, C-gruppen



GRUNDLÄGGANDE UPPGIFTER

1. Alla IP-rättigheter: begrepp
2. Alla IP-rättigheter: para ihop rättigheterna med målet



TILLÄMPLIGA UPPGIFTER

3. Patent: förutsättningar för och betydelsen av patentering
4. Produktförfälskningar: risker och påföljder (även lämplig som uppgift inom lagkunskap)
5. Upphovsrätt och patent: fundera över betydelsen av förändringarna som Piratrörelsen lobbyar för
6. Upphovsrätt: utnyttjande av rättigheterna inom spelbranschen (även lagkunskap)
7. Alla IP-rättigheter: skydda produkten och affärsidén vid grundande av företaget (även lagkunskap).

IP-RÄTTIGHETER FÖR UNGA

C-gruppens uppgifter med modellsva



1. Para ihop begreppsalternativen

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 1: Begreppen är i rätt ordning nedan.

IP-rätter

Upphovsrätt och industriella rättigheter

Upphovsrätt

Upphovspersonens automatiska ekonomiska och moraliska rätt till sitt verk.

Närstående rättighet

Rätt som är närstående till upphovsrätt som bland annat skyddar utövande konstnärer och producenter.

Ekonomiska rättigheter

Rätt att fatta beslut om tillverkning av exemplar av verket och om att göra det tillgängligt för allmänheten.

Industriell rätt

Ensamrätt bland annat till en uppfinning eller ett märke, som hindrar andra från att utnyttja dessa utan tillstånd.

Varumärke

Kännetecken med vilket varorna eller tjänsterna särskiljs från konkurrenternas motsvarande varor eller tjänster.

Patent

Ensamrätt som en uppfinnare eller ett företag kan ansöka om för sin uppfinning.

Mönsterrätt

Ensamrätt som skyddar produktens design.

Förfalskad produkt

En kommersiell produkt som utan tillstånd har försetts med ett annat företags varumärke eller ett varumärke som kan blandas ihop med det.

Moraliska rättigheter

Rätt att bli omnämnd som verkets upphovsperson och förbud att använda verket i samband som kränker upphovspersonen.



2. Till vilken eller vilka rättigheter anknyter nedan nämnda saker?

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 2: Begreppen är i rätt ordning nedan

En konsert	Upphovsrätt, närstående rättighet (utövande konstnärer)
En film	Upphovsrätt, närstående rättighet (utövande konstnärer, producent), varumärke (produktionsbolagets logotyp)
En webbtidning	Upphovsrätt, närstående rättighet (förläggare), ett varumärke (förläggarens logotyp)
Ett fotografi	Närstående rättighet, upphovsrätt (om verk)
Ett datorspel	Upphovsrätt, närstående rättighet, ett varumärke (spelföretagets logotyp)
En mobiltelefon	Upphovsrätt, närstående rättighet, varumärke, patent, mönsterrätt
Vind- och vattentäta sportkläder	Varumärke, patent (sannolikt)
En designmöbel	Mönsterrätt, upphovsrätt (om verk), varumärke
Läkemedel	Patent, varumärke
Torrschampo	Varumärke, patent (sannolikt), mönsterrätt
Ett snabbvärmade bastuaggregat	Mönsterrätt, patent, varumärke
En lagtext	ej IP-rättigheter
Ett myndighetsbeslut	ej IP-rättigheter



TILLÄMPLIGA UPPGIFTER MED MODELLSVAR

3. Bekanta dig med informationen på PRS undersida **Patentoinnin ABC** (Patenteringens ABC), punkterna Hurdan uppfinning kan patenteras och Skydda din uppfinning, och svara på frågorna a) och b).

a) Vad kan patenteras?

b) Vilken nytta har företag av patent? Nämn åtminstone tre saker.

c) Diskussionsuppgift: Sök upp aktuell nyhetsrapportering om patent. Du kan söka efter nyheter till exempel på webbplatsen yle.fi med sökordet "patent". Av vilka orsaker har patent även kritiserats?

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 3:

a) tekniska uppfinningar kan patenteras.

Uppfinningen måste vara:

- ny (globalt ny, inte bara till exempel i Finland)
- uppfinningsrik (= uppfinningen måste skilja sig märkbart från det som har blivit känt innan patentansökan gjordes)
- industriellt användbar (ordet industriellt ska uppfattas i ordets vidaste bemärkelse. Förutom sedvanlig industri omfattar det dessutom till exempel handel, trädgårdsskötsel och fiske.)

En uppfinning som patenteras är med andra ord teknisk av naturen och den ska lösa ett tekniskt problem. Föremålet för patenten måste vara till exempel en metod, en anordning, en produkt eller ett nytt användningssätt. Bara en idé kan inte patenteras.

Patentlagen definierar inte närmare vad som kan patenteras (ingen kan på förhand veta hurdana uppfinningar som kan uppstå.) Närmare definierar lagen endast var som inte kan patenteras. Som uppfinning anses inte bara till exempel:

- Ett fynd, en vetenskaplig teori eller ett matematiskt förfaringssätt,
- en konstnärlig skapelse,
- en plan, en regel eller en metod för intelligent verksamhet, ett spel eller affärsverksamhet,
- ett datorprogram, algoritmer eller datapresentation,
- en metod som innebär en kirurgisk eller terapeutisk behandling av människor eller djur.

b) Med patenteringen har företaget möjlighet att uppnå fördelar på många olika områden:

- Marknadsföring: Patenten är betydelsefull med tanke på marknadsföringen, eftersom den ger en "innovativ stämpel", som i sig kan öka produktens värde. Dessutom visar man att vi har någonting att erbjuda som andra inte har – någonting nytt och unikt. Med anledning av detta nämns de ofta i produkternas reklamer.
- Företagets värde: Patent används som en faktor som definierar företagets värde. Deras värde är inte direkt avhängigt företaget, utan affärsverksamheten som de bedriver. Ett patent som inte betyder något för ett företag kan vara guld värd för ett annat företag.
- Investerares och samarbetspartners intresse: Kapitalinvesterares investerar vanligen inte i företag som inte har en tydlig IPR- eller patenteringsstrategi. Även samarbetspartner värdesätter att företag har värdefull, immateriell egendom = ny unik teknologi. Tillgångarna för ett startup-företag kan till och med helt och hållet bestå av patent.

- Inkomstkälla: Licensavgifter kan även vara en betydande inkomstkälla för företag. Patent kan dessutom säljas och köpas.
- Tryggande av investeringens återbetalning: Utan patent kan vem som helst ta en uppfinning som skyddades av den i bruk inom sitt eget företag.
- Strategisk fördel: Patent är en betydande del av företagets IPR-strategi, som bildas tillsammans med andra skyddsmetoder, såsom mönsterrätt och varumärke. Med dessa strävar man efter att uppnå en konkurrensfördel i förhållande till andra företag.

c) Svaren som eleverna har hittat på den här frågan är det ändamålsenligt att gå igenom i form av diskussion, eftersom ämnen beträffande kritik varierar efter vilka artiklar som har hittats. Läraren kan ta upp för diskussion till exempel följande perspektiv på IP-rättigheter:

- Patent är ett undantag från principerna för fri konkurrens. Patent begränsar konkurrenternas verksamhet, möjliggör en tidsbegränsad konkurrensfördel, till och med tillfälligt monopol.
- Patent är en ensamrätt och i synnerhet är patent en förbuds rätt. Patentinnehavaren kan förbjuda andra från kommersiell användning av uppfinningen som hans patent skyddar. Företaget kan besluta hur det ska använda sin patent, om det ska använda den överhuvudtaget, och vilka andra det ger rätt att använda patenten och på vilka villkor. I vissa situationer kan detta givetvis leda till exempel till att tillgången till läkemedel och/eller deras pris utgör ett problem.
- När patentsystemet kritiserar glömmar man dock ofta att det primära syftet med också läkemedelspatent är att uppmuntra företag till att utveckla nya, bättre läkemedel. Hela patentsystemet baseras på tanken om byteshandel: när patentinnehavaren får en tidsbegränsad ensamrätt på sin uppfinning, får andra på motsvarande sätt tillgång till informationen som patenten innehåller.

Av alla patentpublikationer som är fritt och kostnadsfritt tillgängliga har också världens mest betydande tekniska datakälla bildats. De täcker alla tekniska delområden och är också tidsmässigt och geografiskt mer heltäckande än någon annan enskild datakälla. Om patentsystemet inte fanns, skulle många företag hemlighålla sina uppfinningar eller inte utveckla någonting alls, eftersom vem som helst skulle efter publiceringen kunna ta i bruk lösningen inom sitt eget företag. Det skulle även kunna hända att man på olika håll i världen skulle utveckla samma lösningar igen och igen, eftersom det inte skulle finnas information om dem någon annanstans.



4. Du får höra att en bekant till dig har börjat importera förfalskade kläder och utstyrselar från Kina och säljer dem vidare via sociala medier.

Hens affärsverksamhet har visat sig vara mycket produktiv och köparna har varit nöjda med produkterna, som verkar vara äkta. Förbered dig på att berätta för hen vilka påföljder och risker inköpet och försäljningen av de förfalskade produkterna kan ha för den unga själv, köparna av produkterna och de ursprungliga innehavarna av varumärkena. Ta först reda på mer om saken med hjälp av sökordet "produktförfalskning" på någon av webbplatserna yle.fi och facg.fi.

AV SVARET PÅ UPPGIFT 4 SKA DET BLAND ANNAT FRAMGÅ FÖLJANDE SAKER:

- Ett varumärke som tillhör någon annan får inte användas utan tillstånd. Varumärkets innehavare kan kräva att den kränkande gärningen ska upphöra. En domstol kan förbjuda den som kränker rätten från att fortsätta sin gärning och dessutom måste den som kränker rätten betala kompensation till den som blivit kränkt för användningen av varumärket. Produkterna kan förstöras. Dessutom ska skadestånd betalas, om kränkningen av varumärket har orsakat skada.
- Varumärkesintrång: den kränkta kan även kräva bestraffning. En domstol kan döma den som kränkt rätten till böter för varumärkesintrång. I värsta fall kan man döma den som kränkt till böter eller fängelsestraff om högst två år för ett brott mot industriell rättighet i enlighet med strafflagen.
- Om man säljer en produktförfalskning som äkta, kan man även göra sig skyldig till bedrägeri som är straffrättsligt straffbart.
- Produktförfalskningen orsakar även fara för konsumenten och miljön. Produktförfalskningen uppfyller knappt säkerhetskraven som ställs på produkten. En laddare kan explodera, farliga kemikalier kan lossna från en tröja eller så kan kosmetika innehålla gift eller andra allergiframkallande ämnen. Produkten kan vara tillverkad av ämnen som orsakar skada för miljön och är problemavfall.
- Produktförfalskningar orsakar skada för varumärkets innehavare, eftersom man i stället för äkta produkter köper förfalskningar. Detta minskar investeringar i forskning och produktutveckling. Samhället förlorar intäkter till den gråa ekonomin, då man inte betalar skatt för produktförfalskningarna. Ingen övervakar arbetsförhållandena då produktionen sker i hemlighet.
- Med produktförfalskningar strävar man efter att göra vinst, de finansierar ofta organiserad brottslighet eller så styrs tillverkningen och försäljningen av den organiserade brottsligheten.
- Med anledning av det ovan nämnda lider också hela samhället av brottslighet kring produktförfalskningar.



TILLÄMPLIGA UPPGIFTER MED MODELLSVAR

5. Piratrörelsen är en internationell rörelse, som bland annat består av piratpartier från olika länder. Du kan på internet bekanta dig till exempel med: partiprogrammet för Finlands piratparti via: www.piraattipuolue.fi

• Bekanta dig även med informationen om piratkopiering på TTVK:s webbplats, till exempel www.ttvk.fi/sv/piratkopiering

- a) Hurdana mål har piratpartiet beträffande immaterialrättigheter? (Nämn minst tre mål.)**
b) Hur försvarar piratpartiet sina krav? (Nämn minst tre exempel.)
c) Diskussionsuppgift: Vad skulle genomförandet av piratrörelsens mål betyda i praktiken? Fundera över saken ur perspektivet för konstnärer, företag och konsument.

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 5:

a) I källan Piraattipuolue.fi/politiikka/puolueohjelma (25.9.2021, på finska) hittar man vid punkten Tekijänoikeudet ja patentit (Upphovsrätter och patent) bland annat följande mål:

- icke-kommersiell fildelning ska inte begränsas och straff ska inte utdömas för det, utan det ska uppmuntras
- kompensationsavgifterna måste avvecklas
- upphovsrättsskyddet för kommersiell kopiering och användning måste förkortas till högst tio år från publiceringen av verket (målet uppdaterat senare till 30 år)
- all icke-kommersiell kopiering, spridning och annan användning av verken ska vara fri från samma stund som verket publiceras
- webbtjänster ska få rätt att använda verken med ett avtal inom hela EES eller globalt, inga landsgränser behövs
- straffrättsliga påföljder och orimliga skadeståndsansättningar för olovlig icke-kommersiell användning av verken måste tas bort
- det nuvarande patentsystemet bör avvecklas

b) Motiveringar (bl.a.): En så bred spridning som möjligt av information och kultur främjar mänsklighetens psykiska och materiella välfärd, värdet på kulturen stiger då den delas, avkastningen från immateriella tillgångar uppstår i stor utsträckning redan strax efter publiceringen, beviljande av en onödig patent försvårar andras utvecklingsarbete och försämrar konkurrensen, patent förhindrar förverkligande av optimala tekniska lösningar i nya produkter, uppfinningar inom läkemedelsutveckling som förbättrar människors hälsa och levnadsstandard riskerar att förbli outnyttjade på grund av patenten.

c) Diskussionsuppgift i vilken eleven kan presentera många slags argument ur olika perspektiv. Läraren kan i diskussionen ta upp följande argument ur perspektivet för IP-rättigheter:

UPPHOVSPERSONERNA/UTÖVANDE KONSTNÄRER

- Upphovspersoner och många utövande konstnärer får sin "lön" i små strömmar i form av upphovsrättsersättningar för varje gång som deras olika verk används. Om verken används i stor utsträckning, gör det möjligt för upphovspersonerna att förtjäna sitt uppehälle och att ha skapande arbete som yrke.
- Längden på skyddstiden påverkar direkt hur länge upphovspersonen kan åtnjuta frukterna av sitt arbete.
- När skyddstiden har löpt ut, kan också kommersiella aktörer utnyttja verken fritt i vinstsyfte – en skyddstid om 30 år skulle innebära att all musik och alla filmer som gjorts före 1994 skulle 2024 vara fria att utnyttjas.
- Juridiskt jämföras upphovsrätt med äganderätt: varje skapat verk ökar de immateriella tillgångarna och den nuvarande skyddstiden möjliggör att detta kapital i genomsnitt gynnar både skaparen själv och hans barn – precis som med vilket annat kapital som helst, såsom skogar och annan egendom.
- Kompensationsavgiften är en för upphovspersonen i lagen tryggad ersättning för användning av verken för enskild kopiering. Ersättningen betalas från statliga medel. En del av kompensationsmedlen dirigeras till upphovspersonernas gemensamma syften, bland annat stipendier som beviljas av Musiikin Edistämmissäätiö (MES) och Centralen för audiovisuell Mediekultur (AVEK) och som är viktiga för aktörer inom den skapande branschen och kulturens mångsidighet.



TILLÄMPLIGA UPPGIFTER MED MODELLSVAR

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 5 (FORTSÄTTNING):

PRODUKTIONS- OCH MEDIEBOLAG

- Företag inom den skapande branschen betalar produktionen av verken genom att investera egna pengar, ta lån på förhand eller genom att på förhand licensiera användarrättigheterna till det färdiga verket.
- Man försöker få tillbaka investeringen genom att sälja slutprodukten direkt till konsumenterna eller genom att licensiera användarrättigheterna till olika aktörer: teatrar, betalkanaler, televisionen, innehållstjänster på webben och webbplattformar.
- Storleken på priset beror på hur stor publik tjänsten når. Få aktörer är redo att lösa en global visningsrätt och därför licensieras de områdesvis.
- Produktionsbolag är kommersiella aktörer, vilket innebär att de även strävar efter att producera vinst, som investeras i nya innehållsproduktioner.
- Även instanser som visar av-verk konkurrerar sinsemellan med innehåll, och avtal om ensamrätt är också vanliga inom branschen.
- Om verk som erbjuds kommersiellt samtidigt skulle delas kostnadsfritt, skulle allt färre slutanvändare vilja betala för dem.
- Utan betalande kunder (på teatern, i betalkanaler, i innehållstjänster) skulle det inte längre vara lönsamt att köpa innehåll: upphovspersonerna skulle bli utan ersättningarna som hör till dem och producenterna skulle inte längre få tillbaka sina investeringar.
- Verken har ett värde, som bildas av tiden, besväret och pengarna som har använts för att skapa och producera dem samt på publikens intresse. Olovlig spridning av verken även kostnadsfritt för användarna orsakar skada för verkens upphovspersoner och producenter, oberoende av om den som sprider verken tjänar pengar på sin verksamhet.
- Reklamfinansierade distributionskanaler gynnas av innehållens värde i form av stora besökarmängder. Kan en webbaserad olovlig fildelningstjänst anses vara "icke-kommersiell", om upprätthållandet av den tjänar stora summor på reklamintäkter?

KONSUMENTERNA

- Om alla verk skulle fritt få kopieras, delas och distribueras "icke-kommersiellt", det vill säga utan att begära avgifter, skulle konsumenterna inte längre behöva betala nästan någonting för innehållen som de använder. Det skulle räcka om en i kompisgänget hade en användarrättighet, med vilken hen skulle kunna kopiera och dela allt innehåll i tjänsten, såvida de inte redan skulle finnas tillgängliga direkt i fildelningstjänster. Man behöver inte prenumerera på Kalle Anka eller andra tidningar, eftersom någon

säkert skulle ha hunnit lägga upp också dem i fildelningstjänsten.

- I takt med att betalande kunder minskar, skulle innehållstjänsternas utbud först minska och slutligen också själva antalet tjänster, eftersom verksamheten skulle bli olönsam. Konsumenterna skulle ha mindre att välja på.
- Kvaliteten på innehållen skulle försämrats och mångsidigheten utarmas, eftersom producenternas intäkter skulle minska. Även antalet produktionsbolag skulle minska. Konsumenternas intresse för sämre innehåll skulle minska.
- Upphovspersonerna skulle inte längre få tillräckliga inkomster för att kunna leva, vilket innebär att skickliga aktörer inom den skapande branschen skulle bli tvungna att söka annat arbete och utövandet av det skapande arbetet skulle minska till hobbynivå.
- Antalet arbetsplatser inom den skapande branschen eller branscher som är beroende av den skulle minska.

PATENT:

- Det skulle inte längre löna sig för företag att satsa på innovationer och produktutveckling, om deras resultat inte skulle ha något som helst skydd, det vill säga incitament.
- Det skulle inte längre löna sig för företag att anställa toppforskare eller erbjuda dem resurserna som de behöver. Få begåvade forskare har själv tillräckliga resurser för att bedriva forskning självständigt.
- Patent öka företagets attraktivitet utifrån perspektivet för forskaren, det vill säga den arbetssökande – de berättar om företagets innovativitet och är en del av dess varumärke.
- I synnerhet när det gäller läkemedel bedrivs forskning noggrant i flera år, eftersom ett fel kan leda till att flera tusen personer dör eller skadas. Patentinnehavaren har även ansvar för läkemedlets effekter. Utan ekonomiska incitament och skydd skulle nivån på forskningen sjunka.
- Patentskyddet börjar redan vid datumet då patenten ansöks, inte först då patenten beviljas. På det här sättet kan forskare i lugn och ro testa och utveckla säkra och användbara slutliga produkter till försäljning. Utan detta skulle publiceringen av resultat påskyndas för att vinna ära och berömmelse för ofullbordade och bristfälliga resultat. Ingen skulle ta ansvar för negativa effekter.
- Med anledning av ovan nämnda skulle människors liv och hälsa äventyras. Obs! Patentverket tar dock inte ställning i dessa frågor – det är i sig möjligt att få patent också för till exempel hälsovådliga ämnen. Andra myndigheter, såsom läkemedelsverk, bedömer deras säkerhet och utfärdar försäljningstillstånd.



TILLÄMPLIGA UPPGIFTER MED MODELLSVAR

6. Du får sommarjobb på ett spelföretag i Finland. Din chef ber dig att upprätta en promemoria om på vilka olika sätt upphovsrätt skulle kunna utnyttjas inom affärsverksamheten. Du börjar reda ut frågan till exempel genom att göra sökningar på internet med en kombination av kända finländska spel och upphovsrätt.

a) Vilka ekonomiska rättigheter förknippas med upphovsrätten (se bildspelet)?

b) Hurdana exempel kommer du på eller hittar du på utnyttjande av upphovsrätten inom spelbranschen? Nämn åtminstone tre saker. Vilket delområde inom upphovsrätten är det fråga om?

MODELLSVAR TILL UPPGIFT 6:

a) Ekonomiska rättigheter är att framställa exemplar och göra dem tillgängliga för allmänheten.

(distribution av exemplar av ett verk, förevisning av ett verk för allmänheten, förmedling av ett verk på internet, visning av ett konstverk)

b) Till exempel genererar sökningarna "Alan Wake upphovsrätt" och "Angry Birds upphovsrätt" olika artiklar, om vilka man kan hitta följande exempel:

- Försäljningsavtal för fysiska spelinspelningar i olika geografiska områden (tillverkning av exemplar, distribution av exemplar av verket till allmänheten).
- Kringprodukter: Spelfigur och logotyp på kläder, utstyrselar, inredningstextilier, glas och porslin, leksaker osv. (tillverkning av exemplar, distribution av exemplar av verket till allmänheten).
- Spelbranschens samarbete med musikbranschen: En ljudvärld och musik som planerats särskilt för spelet, som det är möjligt att i fortsättningen licensiera som ett självständigt verk (skapande av nya ljudverk och kombination av dem med bildverket).
- Utnyttjande av riktiga skådespelare i spelfigurerna, vilket även ökar spelfigurernas attraktivitet (närliggande rättighet för utövande konstnär).
- Speldesigner blir idoler i led med internationella priser, vilket även ökar spelens marknadsvärde (upphovsperson, faderskapsrätt).
- Internationella priser, som spel från Finland har fått bland annat för bästa regi, berättande och bilddesign – positiv extra synlighet på marknaden (upphovspersoner, faderskapsrätt).
- Remastering och nypublicering av gamla favoritspel, nya inspelningsavtal (tillverkning av exemplar, distribution och förmedling av exemplar av verket till allmänheten).
- Fortsättningsdel på berättelsen i favoritspelet (skapa ett nytt verk, licensiering av figurernas rättigheter).
- Serie skapad av spelfigurerna (skapa ett nytt verk, licensiering av figurernas rättigheter).
- Animerad film eller tv-serie som görs av spelet (skapa ett nytt verk, licensiering av figurerna och berättelsen).



TILLÄMPLIGA UPPGIFTER MED MODELLSVAR

7. Du är på väg att starta ett företag, som tillverkar kähphästar samt ordnar verkstäder och tävlingar med anknytning till kähphästar.

a) Vilka IP-rättigheter ska du ta hänsyn till? Vad kan man skydda med IP-rättigheter?

Hjälp med detta hittar du till exempel i PRS:s IP-servicehandbok via <https://ipr-huoltokirja.24mags.com/>

b) Du är orolig för att någon ska kopiera din produkt och affärsidé. Hur kan du minimera riskerna?

MODELLSVAR TILL FRÅGA 7:

(det räcker om eleven ger ett övergripande svar, i underpunkterna har läraren rikligt med ytterligare information för eventuella diskussioner):

a) Varumärke: Först lönar det sig att komma på ett bra namn! Fundera över med vilket namn och varumärke man vill sälja och marknadsföra kähphästarna och evenemangen. Planera ett sådant namn att du får ensamrätt på det, det vill säga att det kan registreras som ditt eller företagets varumärke (och firma?).

- För att registreringen ska lyckas, måste märket kunna särskiljas (dvs. att det inte bara beskriver varan/tjänsten eller dess egenskaper).
- Märket måste ännu vara ledigt (dvs. ett motsvarande har ännu inte registrerats som varumärke eller firma).
- Ett varumärke kan vara till exempel ett ord, en figur eller en kombination av dessa eller en slogan.
- Tack vare varumärket blir kunderna intresserade, känner igen och kommer ihåg just din kähphäst och ditt kähphäsevenemang, och med hjälp av registreringen kan du förbjuda andra att använda ett motsvarande varumärke i anknytning till kähphästar och till exempel leksaker, spel och evenemang.
- Företagets namn = firma: Om du skulle starta ett företag, vad skulle det heta? Samma som varumärket eller någonting helt annat?
- Varumärke, mönsterrätt och patent kan du även ansöka som fysisk person, det vill säga även om du inte har ett företag. Om du vill kan du senare överföra rättigheterna till ditt företag eller så kan du sälja dem till en tredje part. Dessa rättigheter är din lösa egendom.
- Det är oerhört viktigt att du har en webbadress, det vill säga ett domännamn. Samtidigt som du funderar över och tar reda på varumärke och firma, ska du kontrollera att domännamnet är ledigt. Åtminstone det som slutar på .fi.

Mönsterrätt: Du kan skydda kähphästens nya design eller en del av eller detalj i den. Med andra ord skyddar mönsterrätt hur produkten eller en del av den ser ut.

- För att mönstret ska kunna registreras, måste det vara nytt och originellt.
- Med mönsterrätt kan man inte skydda till exempel tekniska lösningar som produkten innehåller.
- Mönsterrätt skyddar inte idén i sig (t.ex. en rosarandig kähphäst), utan en kähphäst med ett specifikt utseende.
- Med hjälp av mönsterrätt får du ensamrätt på kähphästen som du har designat och du kan förbjuda andra att tillverka, sälja och importera en produkt som ser ut som din modell.

Patent: Om kähphästen har någon ny teknisk lösning, såsom fästmekanismen, kan den skyddas med en patent eller en bruksmodell.

- För att få patent på uppfinningen, måste uppfinningen vara ny, uppfinningsrik och industriellt användbar.
- Med hjälp av patenten kan innehavaren förhindra konkurrenter från att kopiera uppfinningen. Med andra ord kan innehavaren förbjuda andra att använda uppfinningen professionellt, såsom för tillverkning, försäljning, användning och import.

Upphovsrätt: Uppstår automatiskt när ett verk har skapats. Upphovsrätten skyddar bland annat bilder, texter och eventuellt även kähphästen, om den är så originell att den kan anses överskrida den så kallade verkströskeln.

- Med andra ord ges upphovsrätt till ett sådant verk som överskrider den så kallade verkströskeln. I praktiken anses som verk vilket resultat som helst av skapande arbete som är tillräckligt självständigt och originellt.
- Med upphovsrätt skyddas verkets uttrycksform.



MODELLSVAR TILL UPPGIFT 7 (FORTSÄTTNING):

- b) skydda din immateriella egendom genom att registrera den. Börja bygga ditt varumärke, det vill säga en stark och positiv sinnebild av din produkt och din tjänst.
- En affärsidé eller ett servicekoncept i sig kan inte skyddas. Skyddet sköts genom att använda olika IP-rättigheter och hålla saker hemliga.
 - Meddela om skyddet eller rättigheten i anslutning till produkten/tjänsten. Använd till exempel symbolerna ® och ©.
 - När du ännu är i utvecklings- och planeringsskedet med produkten eller tjänsten, ska du noga överväga vad du publicerar och berättar för andra. Använd vid behov sekretessavtal med samarbetsparter!
 - Övervaka dina rättigheter till exempel genom att följa konkurrenter och sökningar som de gör, märken som de använder, deras produkter osv.
 - Bered dig till exempel på att protestera mot en varumärkesansökan som är alltför lik din.
 - Ingrip i eventuella kränkningar. Närma dig med "ett förbuds brev" om någon kopierar ditt märke eller din produkt utan tillstånd. I brevet berättar du om din rättighet och ber dem att upphöra med kränkningen. I de flesta fall lönar det sig att komma överens om kränkningsfall genom förhandlingar. Jämfört med en rättslig process är det ett billigare och snabbare sätt. Lösningen kan även hittas genom nya samarbeten (t.ex. en licens). Om förhandlingarna inte genererar ett resultat, kan du överväga att föra ärendet som tvistemål till marknadsdomstolen.
 - Licensiering: En instans som är intresserad av dina produkter och tjänster kan upprätta ett licensavtal med dig och med ditt tillstånd och mot en ersättning använda IP-rättigheterna. (T.ex. om någon annan skulle vilja ordna de populära evenemangen på en annan ort med samma varumärke.) Ett licensavtal ska upprättas ytterst noggrant. I avtalet ska man noggrant specificera vilka rättigheter som överläts och inom vilket geografiskt område. Hur omfattande rättigheter licenstagaren får: huruvida de tillåter eller utesluter alla andra licenstagare, hur licensavgifterna fastställs och hur tvister löses.