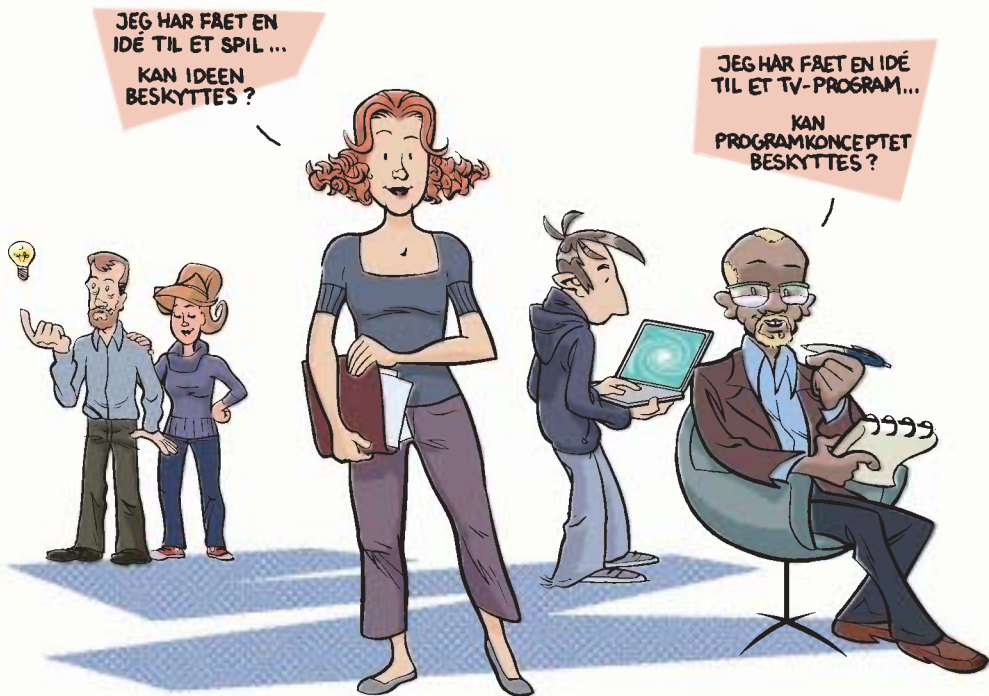


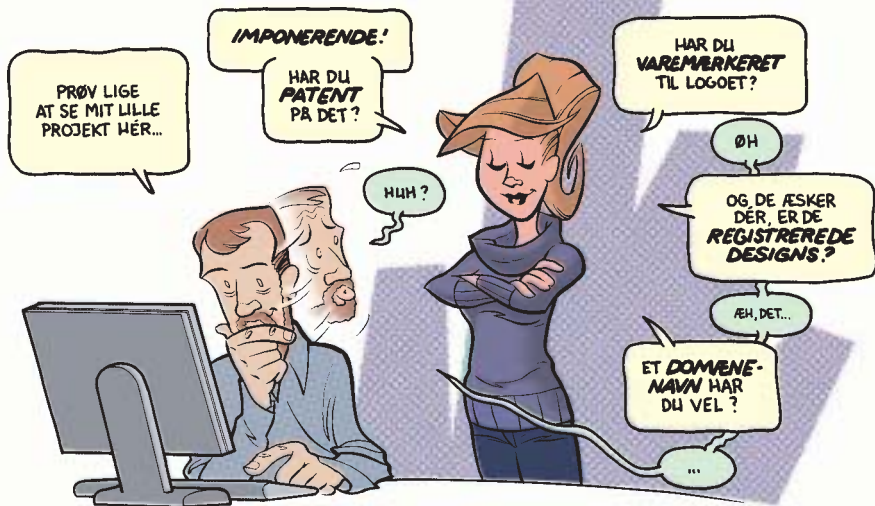
Beskyttelse af spil og koncepter



I denne guide kan du læse om de regler, der gælder for beskyttelse af ideer og koncepter inden for ophavsret, patentret, varemærkeret og designret. Du kan læse om, hvilken beskyttelse der ydes, og hvad du kan gøre for at opnå beskyttelsen.

Indhold

Ophavsret	3
Patent	4
Varemærke	5
Domænenavn	6
Design	7
Jeg har fået en idé til et spil. Kan ideen beskyttes?	9
Jeg har fået en idé til et tv-program. Kan programkonceptet beskyttes?	12
Hemmeligholdelseserklæring og notarstempel	14
Læs mere.....	15



Ophavsret

Ophavsretten beskytter ikke ideer, men derimod den konkrete udformning af ideer. Fx beskyttes ideen til en bog om et bestemt emne ikke, hvorimod en konkret bog om samme emne beskyttes. Det betyder, at den første, der får ideen til en bog, ikke har eneret til bogens emne, og andre må derfor gerne skrive bøger om samme emne; de må bare ikke kopiere den første forfatters bog.

Det er en betingelse for beskyttelse efter ophavsretsloven, at dit produkt har såkaldt værkshøjde, dvs. at det skal være et resultat af ophavsmandens selvstændigt skabende indsats. Domspraksis viser, at der ikke stilles strenge krav, for at et produkt kan beskyttes.

Ophavsretten opstår i og med, at værket bliver skabt. Fx opstår ophavsretten til en bog, mens den skrives. Der er ingen krav om ansøgning, stempel, registrering eller betaling, ligesom det ikke er en del af det ophavsretlige system at udstede officielle beviser for beskyttelse. ©-mærket har ingen juridisk betydning i Danmark; beskyttelsen er den samme, uanset om mærket anvendes eller ej. Du kan derfor bruge ©-mærket uden tilladelse.

Produkter, som ikke er beskyttede efter ophavsretsloven, kan være beskyttede imod illoyale efterligninger efter markedsføringsloven. Et produkt er dog kun beskyttet efter markedsføringsloven, hvis det har særpræg.

Patent

Patentretten beskytter en teknisk nyskabelse. Dvs. at du skal vise, hvordan et teknisk problem løses på en ny måde. Et eksempel kunne være ideen om at lave et nyt bordhockey-spil. Selve ideen til spillet kan du ikke patentere, men en bestemt måde at få hockey pucken til at svæve på med en luftpude, kan blive patenteret.

Der er 3 hovedbetingelser, som skal opfyldes, for at en opfindelse kan patenteres. Opfindelsen skal:

- være ny. Dvs. at opfindelsen ikke på nogen måde må have været offentliggjort noget sted i verden fx via foredrag eller på udstillinger.
- have opfindeshøjde. Dvs. at opfindelsen skal adskille sig væsentligt fra, hvad der er kendt på det tidspunkt, ansøgningen indleveres.
- kunne udnyttes industrielt.

Patentretten opstår ikke automatisk, men ved at du indgiver en ansøgning til Patent- og Varemærkestyrelsen, som behandler ansøgningen og udsteder patent, hvis opfindelsen lever op til patenteringskravene. Patentet vil alene være gyldigt for Danmark. Hvis du ønsker patentbeskyttelse i andre lande end Danmark, skal du også søge i de pågældende lande.

Varemærke

Varemærkeretten beskytter det kendetegn, som en erhvervsdrivende markedsfører sine varer eller tjenesteydelser under. Varemærket er varens eller tjenesteydelsens helt specielle navn – det navn, som over for køberen viser, at varen eller tjenesteydelsen kommer fra en bestemt producent eller udbyder.

Et varemærke kan fx bestå af et eller flere ord, et logo, en kombination af disse eller en meget specielt udformet emballage. Kun fantasien sætter grænser for, hvordan man kan udforme sit varemærke.

Som eksempler kan nævnes:

Ordmærke:

VR 1962 01778 **MONOPOLY** <w>

Figurmærker:

VR 1986 02239 **MONOPOLY** <fig>



VR 2004 00659

GÆT & FORM MED STORM <fig>



Varemærkeretten opstår enten ved, at varemærket tages i brug eller ved at lade mærket registrere ved Patent- og Varemærkestyrelsen. Når et varemærke er registreret, har indehaveren eneret til at benytte mærket i Danmark. Eneret betyder, at andre er udelukkede fra at bruge eller få registreret det samme eller et lignende mærke for de samme eller lignende varer og tjenesteydelser.

Domænenavn

Domænenavsretten beskytter en given adresse på internettet, som angives ved et navn fx www.dkpto.dk. Hvert navn skal være unikt. To identiske domænenavne kan derfor ikke registreres side om side. Et domænenavn består af 3 led:

1. www eller http – som angiver, at der er tale om en internetadresse
2. et navn eller ord – fx dkpto eller infokiosk
3. et topdomæne i form af enten en landekode som fx .dk eller en generisk betegnelse som fx .com eller .int.

Retten til et domænenavn opstår ved, at det registreres via en registrator, som er godkendt af DK Hostmaster. Du kan se en liste over godkendte registratorer på www.dk-hostmaster.dk.

Design

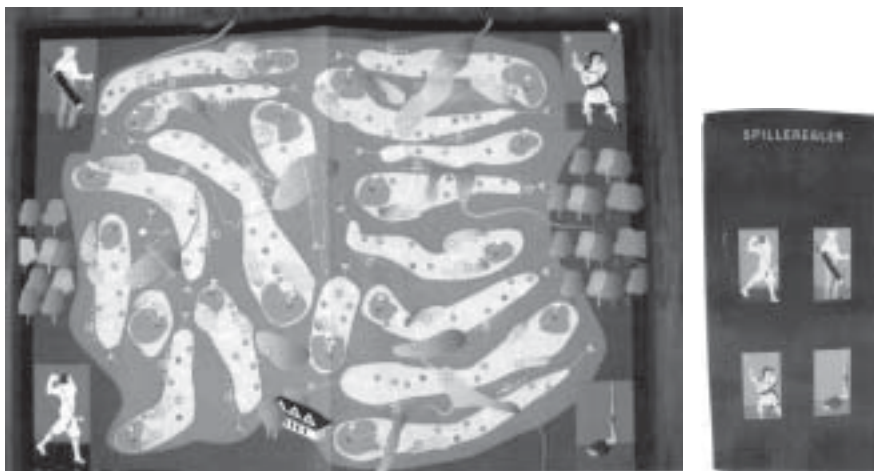
Designretten beskytter en formgivning eller et udseende på et produkt. Det kan være emballager, legetøj, ikoner eller skærmbilleder på en computer.

Der er 2 hovedbetingelser, som skal opfyldes, for at du kan få designbeskyttelse:

- Designet skal være nyt. Det betyder, at designet ikke må have været offentliggjort, før der søges om designbeskyttelse.
- Designet skal have en "individuel karakter". Dvs. at helhedsindtrykket af det ansøgte design skal adskille sig klart fra helhedsindtrykket af andre kendte designs.

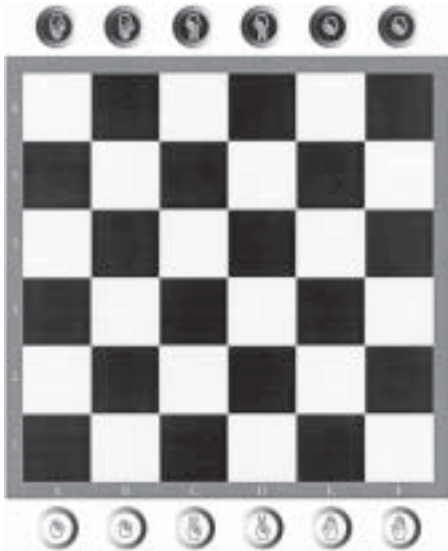
Det kræver derfor en vis kreativitet i forhold til allerede kendte produkters udseende og formgivning, hvis du ønsker at opnå retten til designet af dit produkt.

Eksempler på registrerede designs:



DR 2002 00061

Et spillebræt og folder til spilleregler

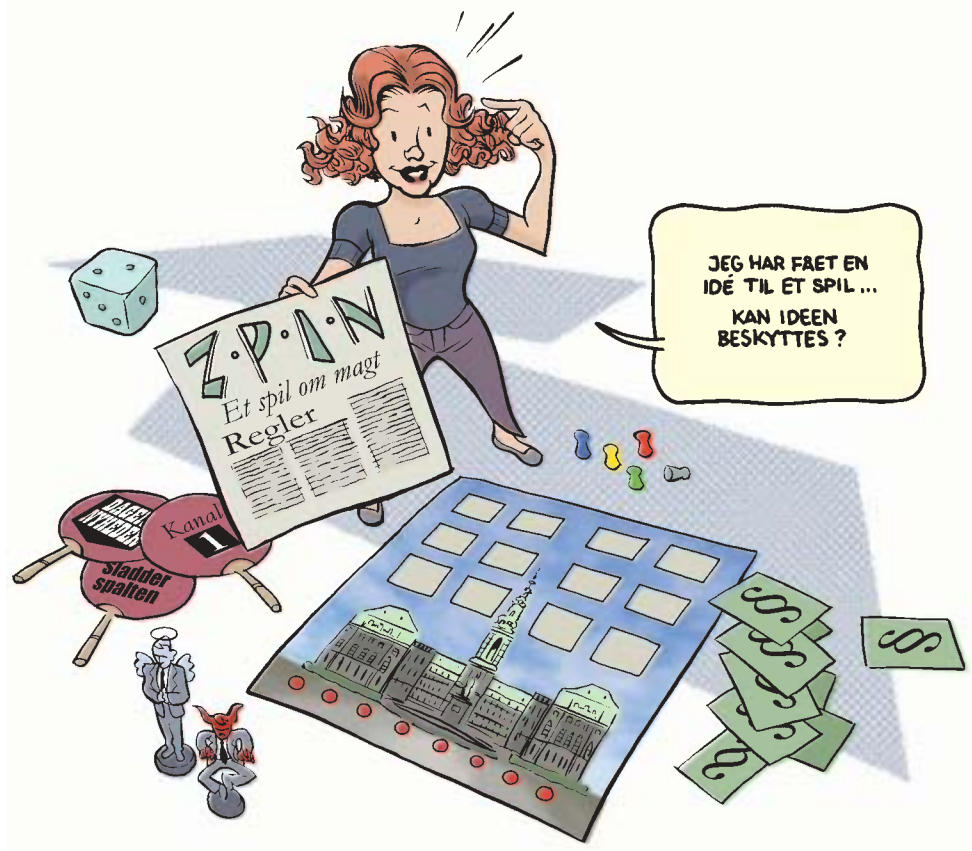


DR 2004 00069

Et spillebræt med spillebrikker

Designretten opstår ved, at du indgiver en ansøgning til Patent- og Varemærkestyrelsen, som registrerer designet. Designet vil alene være gyldigt for Danmark. Hvis du ønsker designbeskyttelse i andre lande end Danmark, skal du søge i de pågældende lande.

Når et design er blevet registreret, er det muligt både for indehaveren selv og for andre at få prøvet, om designretten er holdbar. Det kan fx være begrundet i, at det registrerede design krænker en ældre rettighed. Sagen om prøvning kan ske ved domstolene, men det vil dog typisk være hurtigere og billigere at få foretaget en administrativ prøvning i Patent- og Varemærkestyrelsen.



Jeg har fået en idé til et spil. Kan ideen beskyttes?

Ophavsret

Du kan ikke få ophavsretlig beskyttelse af din idé, men konkret udformede dele af din idé kan være beskyttede.

Hvis du fx har udtænkt et kortspil og beskrevet reglerne i en tekst, kan denne tekst være beskyttet. Det betyder, at andre ikke må kopiere din tekst. De må derimod gerne beskrive de samme regler i en anden tekst, da selve ideen til kortspillet ikke er beskyttet. Det samme gælder fx et brætspil. Hvis du har udviklet et brætspil og designet bræt og brikker, kan brættet og brikkerne være beskyttede som kunstværker. Andre må ikke kopiere dit bræt

eller dine brikker, men det er i orden at udforme et andet bræt og andre brikker ud fra samme idé. Hvis du har udtænkt et computerspil og udviklet et styreprogram, tegnet billeder og komponeret musik, kan disse dele være beskyttede. Andre må derimod gerne udforme et andet styreprogram, andre billeder og anden musik ud fra samme idé, da selve ideen til computerspillet ikke er beskyttet.

Beskyttelsen opstår i og med den konkrete udformning, fx når teksten skrives, eller brikkerne designes. Det er hverken et krav eller en mulighed i det ophavsretlige system at få et officielt bevis for beskyttelsen. Dit produkt er med andre ord beskyttet automatisk.

Det kan være forbudt at efterligne andres ideer efter markedsføringsloven. Grænsen mellem tilladte og forbudte efterligninger bliver fastlagt af domstolene. Det afgørende er typisk, om der er tale om en illoyal markedsfortrængning eller lignende.

Patentret

Du kan ikke som sådan få patent på ideen til et spil, men det kan være, at der er enkeltdele af spillet, som kan patenteres. Fx kunne opfinderen af bordhockey ikke patentere selve ideen med at lave et spillebord med en luftpude. Derimod kunne han patentere det bord, som faktisk førte hans idé ud i livet. Du kan også patentere en bestemt fremstillingsmetode, som anvendes til at producere dele til brug for dit spil. Det kunne fx være en metode til at fremstille en særligt holdbar hockey puck.

En idé til et computerspil er ikke en patenterbar størrelse, da ideen jo ikke løser et teknisk problem. På samme måde som ved andre spil vil tekniske løsninger dog kunne patenteres, hvis de opfylder de almindelige vilkår. Således vil ideen om at lave et spil, hvor man skyder efter figurer på en skærm, ikke være patenterbar. Derimod vil en teknisk løsning på, hvordan skud fra en lypistol registreres på en skærm, kunne danne grundlag for en patentansøgning.

På samme måde vil skaberne af *Trivial Pursuit* ikke kunne patentere ideen bag spillet. Derimod ville de kunne patentere fx en teknisk fremgangsmåde til at producere spillepladen.

Beskyttelsen opstår først, når der er indgivet en patentansøgning, og den er registreret ved Patent- og Varemærkestyrelsen. Det er derfor vigtigt ikke at fortælle andre om et spil, før du har overvejet, om det indeholder dele, som er egnet til patentering, og har ansøgt om det.

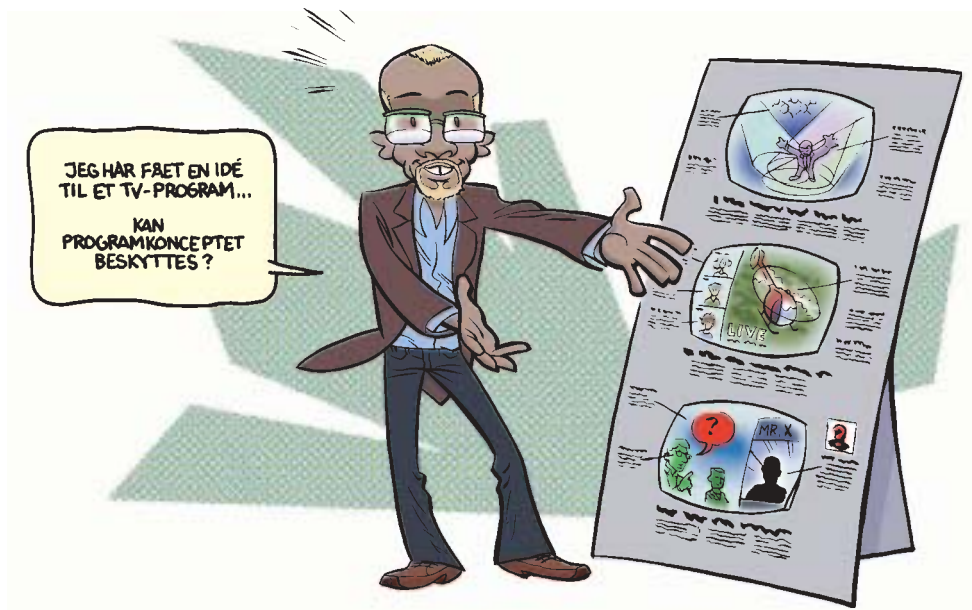
Varemærkeret

Varemærkeretten kan ikke beskytte ideen til et spil, men navnet på spillet vil kunne beskyttes efter varemærkeretten. Det kan heller ikke udelukkes, at emballagen, hvis den har en særlig udformning, vil kunne beskyttes efter varemærkeretten.

Designret

Designretten kan ikke beskytte ideen til et spil, men den konkrete udformning af spillet kan eventuelt designbeskyttes. Eksempelvis vil udformningen af brættet og brikkerne i et brætspil kunne beskyttes som et design. Det er et krav for at opnå designbeskyttelse, at udformningen af spillet er nyt, og at det adskiller sig tilstrækkeligt fra allerede kendte spil.

Beskyttelsen opstår, når du indgiver en ansøgning til Patent- og Varemærkestyrelsen.



Jeg har fået en idé til et tv-program. Kan programkonceptet beskyttes?

Ophavsret

Du kan ikke få ophavsretlig beskyttelse af din idé, men den konkrete udformning af din idé eller dele af den kan være beskyttet.

Hvis du fx har fået en idé til en tv-quiz og beskrevet deltagerne, reglerne, præmierne og kulisserne i tekst og billeder, kan denne beskrivelse være ophavsretligt beskyttet. Det betyder, at andre ikke må kopiere din tekst eller dine billeder. De må derimod gerne producere en anden tv-quiz ud fra samme grundidé, da selve ideen til tv-quizzen ikke er beskyttet. Eksempelvis kan man ikke kræve eneret til ideen om en tv-quiz, hvor kendte personer besvarer spørgsmål om kongehuset. Et færdigt quiz-program er ophavsretligt beskyttet, men det er ikke muligt at opnå eneret til tv-quizzer generelt. Mellem disse yderpunkter er det vanskeligt at give et entydigt svar på, hvad der er beskyttet, da det afhænger af en helhedsvurdering af de konkrete omstændigheder. Beskyttelsen opstår først på det tidspunkt, hvor ideen tager en konkret form med en detaljeret beskrivelse af tv-programmet i sin helhed, som kan danne grundlag for tilrettelæggelse af programmet.

Beskyttelsen opstår i og med den konkrete udformning, fx når teksten skrives, og billederne tegnes. Det er hverken et krav eller en mulighed i det ophavsretlige system at få et officielt bevis for beskyttelsen.

Det kan være forbudt at efterligne andres ideer efter markedsføringsloven. Grænsen mellem tilladte og forbudte efterligninger bliver fastlagt af domstolene. Det afgørende er typisk, om der er tale om en illoyal markedsfortrængning eller lignende.

Patentret

En idé til et tv-program eller format kan som sådan ikke patenteres. Patenter beskytter konkrete tekniske opfindelser og ikke mere abstrakte ideer. Det betyder dog ikke, at man helt skal afskrive muligheden for at patentere. Hvis det er nødvendigt at skabe ny teknologi til brug i tv-programmet, kan denne teknologi patenteres, hvis den opfylder de almindelige patenteringskrav.

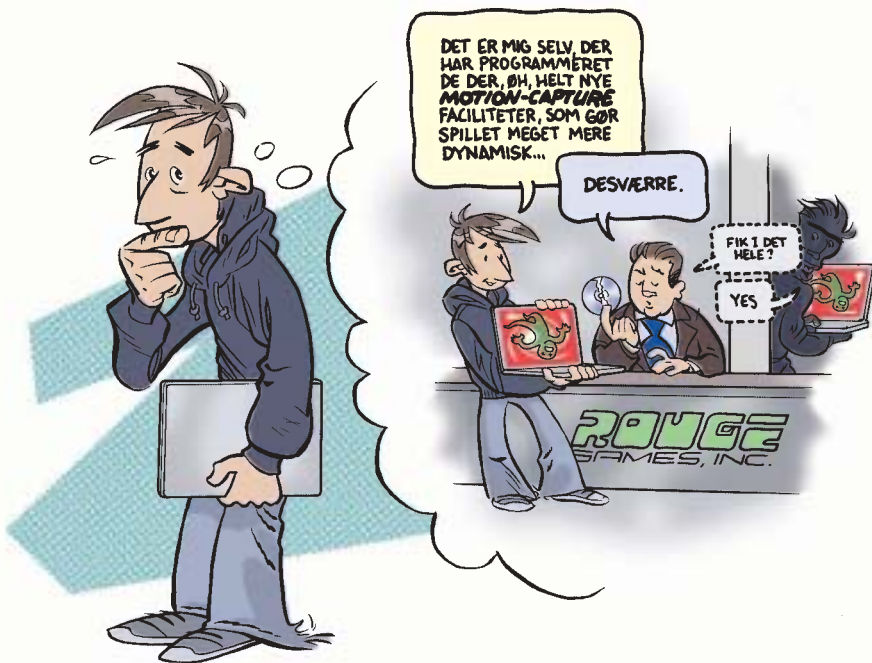
Som eksempel kan nævnes et system, som skal kunne måle deltageres reaktionstid meget nøjagtigt i et tv-program. Hvis denne opgave løses på en teknisk ny måde, kan man vælge at søge denne måde patenteret.

Varemærkeret

Varemærkeretten kan ikke beskytte ideen til et tv-program, men navnet eller logoet på programmet vil kunne beskyttes efter varemærkeretten. Det samme gælder i et begrænset omfang bevægelige ikoner, der fungerer som kendetegn for programmet og jingles eller andre kendingslyde, der ikke har en længde som reelle musikstykker.

Designret

En idé til et tv-program kan ikke designbeskyttes. I det omfang tv-programmet giver sig udslag i konkrete udformninger, vil disse kunne beskyttes. Derfor kan kulisser, dekorationer og særlige genstande, der bruges i programmet, beskyttes selvstændigt.



Hemmeligholdelseserklæring og notarstempel

Personer, der udtænker ideer til nye spil eller koncepter, er ofte bange for, at producenten stjæler ideen ved en præsentation. Markedsføringslovens § 10, stk. 3, indeholder et konkret forbud mod ubeføjet udnyttelse af ideer i forbindelse med en konkret præsentation. For at opnå beskyttelse mod ubeføjet udnyttelse af ideen, kan det anbefales at lade producenten underskrive en hemmeligholdelseserklæring, inden ideen præsenteres. Hvad angår rådgivning om hemmeligholdelseserklæringer kan det anbefales, at du henvender dig til en advokat.

På Patent- og Varemærkestyrelsen hjemmeside www.dkpto.dk kan du under fanebladet blanketter finde et eksempel på en hemmeligholdelseserklæring.

En anden mulighed er, at du får en notar til at skrive under på fx en beskrivelse af et spil eller et programkoncept; notaren bekræfter ved sin daterede underskrift identiteten på den, der kommer med dokumentet. Notarens underskrift, som du kan få på det lokale dommerkontor mod betaling af et gebyr, giver dig en vis sikkerhed i form af en officiel datering.



Læs mere...

...om ophavsret

www.infokiosk.dk og www.kum.dk

Kulturministeriet, telefonnummer 33 92 33 70

...om patentret

www.dkpto.dk

Kundecenter, telefonnummer 43 50 80 00

...om varemærkeret

www.dkpto.dk

Kundecenter, telefonnummer 43 50 80 00

...om designret

www.dkpto.dk

Kundecenter, telefonnummer 43 50 80 00

... om domænenavne

www.difo.dk og www.domaeneklager.dk

Dansk Internet Forum, telefonnummer 33 64 60 00

Udgivet december 2004 af
Kulturministeriet
Nybrogade 2
Postboks 2140
1015 København K
e-mail: kum@kum.dk
hjemmeside: www.kum.dk

og
Patent- og Varemærkestyrelsen
Helgeshøj Allé 81
2630 Tåstrup
e-mail: pvs@dkpto.dk
hjemmeside: www.dkpto.dk

Illustrationer ved T. Thorhauge©



Rettighederne til denne brochure tilhører Kulturministeriet og Patent- og Varemærkestyrelsen. Brochuren må imidlertid frit gengives med behørig kildeangivelse. Dog må brochuren ikke gøres til genstand for selvstændig kommerciel udnyttelse.