



Foto: Daria Shevtsova, Pexels

Ophavsret

I det digitale medielandskab er vi mange, der skriver, poster billeder, deler og kommenterer. Nu er der også generativ AI. Når vi skaber indhold, skal vi overholde love og regler om ophavsret. Det handler til dels om at beskytte os mod, at nogen stjæler eller misbruger det, vi producerer og udgiver, og at vi ikke selv gør dette eller distribuerer andres ophavsretligt beskyttede materiale uden tilladelse.

Denne øvelsespakke undersøger ophavsret i både et juridisk, samfundsmæssigt og økonomisk perspektiv. Den består af tre dele, som tilsammen lægger op til refleksion, debat og faglig analyse. Forløbet består af tre øvelser:

1. **Hvad er ophavsret?**

En saglig introduktion til ophavsretslovgivningens grundprincipper.

2. **Ophavsret eller ej**

En værdibaseret diskussion om, hvordan unge forstår og forholder sig til ophavsret i praksis.

3. **AI & ophavsret – når gratis data skaber markedsfejl**

En case-baseret samfundsaglig øvelse om AI's brug af andres indhold, markedsmekanisme, eksternaliteter og retfærdighed.

Formål

- At øge bevidstheden om ophavsret i det fysiske og digitale medielandskab.
- At øge bevidstheden om, hvordan og hvorfor det er vigtigt at respektere ophavsretslovgivningen online.
- At øge bevidstheden om, hvor vigtigt det er at forholde sig kritisk til medierne, når man downloader og/eller deler andres materiale.
- At øge bevidstheden om konsekvenserne, når man overtræder og krænker ophavsretten for andre, f.eks. ophavsmanden og samfundet som helhed.
- At øge bevidstheden om, at generativ AI ikke nødvendigvis overholder ophavsretten.

Øvelse 1: Hvad er ophavsret?

I dagens digitale medielandskab er vi mange, der skriver, poster billeder, deler og kommenterer. Når vi gør det, skal vi overholde love og regler om ophavsret. Dette er en saglig introduktion til ophavsret. Du kan også se på øvelsen Ophavsret eller ej, når du begynder dit arbejde om ophavsret.

Fakta

Giv eleverne en kort saglig introduktion til de juridiske aspekter af ophavsret.

- Billeder, film og tekster må ikke kopieres og distribueres på nogen måde, heller ikke online. De samme regler gælder i den fysiske og digitale verden.
- Ophavsretsloven regulerer rettighederne til "litterære eller kunstneriske værker", dvs. tekster, film, fotografier og andre billeder, computerprogrammer, musik, scenekunst, bygninger og "værker udtrykt på enhver anden måde".
- Ophavsretsloven er kompliceret, men kort fortalt bestemmer den, at du ikke må bruge tekster, billeder osv., som en anden person har skabt, uden tilladelse fra vedkommende.
- Du kan altså ikke bare tage et billede, der er beskyttet af ophavsretten, og lægge det på din blog.
- Ved brug af de fleste generative AI-tjenester er du med til at krænke manges ophavsret (se mere under AI & ophavsret – når gratis data skaber markedsfejl).

Privat brug

Du må gerne bruge materiale, der er beskyttet af ophavsretten, til privat brug, f.eks. ved at scanne et skolefoto af dig selv og sætte det som pauseskærm på din computer. Du må dog ikke offentliggøre filerne online eller distribuere dem til andre end dig selv.

Creative Commons

- Enhver, der ønsker at tillade udbredelse af sine tekster, billeder, lyde eller andre kunstværker, kan gøre dette klart ved at mærke materialet med en licens fra nonprofitorganisationen Creative Commons (CC). Forskellige CC-licenser giver dig og andre ophavsmænd mulighed for at regulere andres rettigheder til at distribuere og ændre dit værk eller til at bruge det til kommercielle formål.
- Nogle CC-licenser giver tilladelse til at distribuere et billede, hvis du ikke ændrer det, og kun hvis du angiver ophavsmanden. Andre CC-licenser tillader, at billedet kan ændres og beskæres.

Fakta om ophavsret

- Læs lovteksten her.
- Læs mere om ophavsret hos lex.dk her.

Øvelse 2: Ophavsret eller ej

Mange, måske de fleste unge mennesker i dag, har på et eller andet tidspunkt downloadet eller distribueret ophavsretsbeskyttet materiale, mere eller mindre bevidst. Ved de, hvilke love og bestemmelser der gælder? Hvor vigtig mener de, at ophavsretten er? Dette er en indledende øvelse om ophavsret.

- Tegn en linje i klasseværelset ved hjælp af f.eks. snor, papir eller kridt.
- Forklar, at den ene ende af linjen repræsenterer "helt enig" og den anden ende repræsenterer "helt uenig".
- Læs en række påstande op, og få eleverne til at placere sig på linjen efter, hvor enige eller uenige de er i udsagnet. Få nogle elever til at begrunde deres holdning kort efter hvert udsagn. Stil opfølgende spørgsmål, hvis det er nødvendigt.

Eksempler på påstande

- Lovgivningen om ophavsret gælder ikke på internettet.
- Lovgivningen om ophavsret gælder ikke AI.
- Så længe streamingtjenester er for dyre, er det i orden at downloade film fra f.eks. piratsider.
- Billeder, film og tekster kan distribueres online, så længe de ikke downloades permanent til din computer.
- Det er tilladt at bruge materiale, der er beskyttet af ophavsretten, til privat brug.

- Ophavsretsloven beskytter kun professionelle ophavsmænd som f.eks. filmskabere og musikere, ikke amatører.
- Det er helt i orden, at nogen distribuerer mine billeder og videoer uden at spørge, for det betyder bare, at de synes, at de er gode.

Tips til øvelser, som du kan fortsætte med

Hvad er ophavsret?

Fakta om ophavsret

- Læs lovteksten her.
- Læs mere om ophavsret hos lex.dk her.

Øvelse 3: AI & ophavsret – når gratis data skaber markedsfejl

Generative AI-tjenester har brug for data. De har alle brug for masser af data. Og allerhelst data, som er faktatjekket af mennesker, fx journalistik, opslagsværker, bøger og videnskabelige artikler. Men der er et problem med ophavsretten. Denne konflikt rejser både juridiske spørgsmål om rettigheder og økonomiske spørgsmål om markedets funktion, fair konkurrence og risikoen for markedsfejl.

Alle AI-tjenester hungrer efter data. Det gælder både de tekstbaserede som ChatGPT, Mistral, Perplexity, CoPilot, DeepSeek og Claude, dem, der kan generere musik (f.eks. Udio og Suno), fotos (f.eks. Firefly og Midjourney) og levende billeder (f.eks. Sora) ligesom dem, der kan programmere (f.eks. AlphaCode).

Derfor har virksomhederne bag generative AI-tjenester støvsuget internettet for data. Det gælder databaser med bøger og artikler, sociale medier, hjemmesider, arkiver og selv databaser, som er indsamlet ulovligt.

Mange kunstnere, journalister, musikere, forfattere, fotografer, skuespillere og andre, der får nogle af deres indtægter via ophavsretten, er vrede over de generative AI-tjenester, fordi især de store modeller er bygget op ved at træne på alt indhold på nettet uden at have fået lov af ophavsretshaverne.

AI-virksomhederne siger, at de ikke har kopieret indholdet men blot ladet sig inspirere af det som mennesker altid har gjort hos hinanden, og at i og med deres tjenester skaber noget helt nyt, er der ikke tale om en krænkelse af ophavsretten.

Ophavsretshaverne siger, at det er urimeligt, at AI-virksomhederne tjener penge på deres arbejde uden at indtægtsdele med dem. Der er et utal af retssager imod AI-tjenesterne.

Øvelse

Marker en fiktiv linje i klasseværelset. Den ene side er AI-tjenesterne, den anden siden er ophavsretsindehaverne? Stil dig der, hvor du mener, at parten har mest ret.

Hvis AI-tjenesterne betaler en lille bitte licens til ophavsretshaverne ligesom Spotify gør til musikerne, ændrer du så holdning – flyt dig, hvis du gør.

Diskuter i grupper

- Hvad sker der med udbud og efterspørgsel på markedet for viden (undervisningsbøger, artikler, journalistik), når AI tilbyder gratis alternativer? Undersøg med afsæt i markedsmekanismen.
- Kan man betragte AI-tjenesternes brug af andres indhold uden betaling som en negativ eksternalitet – og ikke bare almindelig konkurrence?
- Overvej, om AI-virksomhedernes adfærd påfører andre økonomiske tab uden kompensation, og om det kan ses som et eksempel på en markedsfejl.
- Hvad kan de samfundsmæssige konsekvenser være af AI's brug af andres data?