

VÆRD AT VIDE OM KOPIVARER

Find billedserien på jegvælgerægte.dk:
www.jegvaelgeraegte.dk/fakta-regler/undervisningsmateriale/#forberedelse eller
 via dette link: www.jegvaelgeraegte.dk/media/1562/vaelgaegte_billedserie.pdf

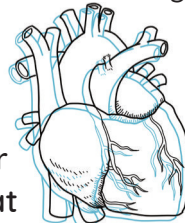
Se konkrete eksempler på kopivarer i billedserien på jegvaelgeraegte.dk

6 GODE GRUNDE TIL AT KØBE ÆGTE VARER

Kopivarer er skadelige for både os selv som forbrugere og for vores samfund. Det er ulovligt at sælge kopivarer erhvervsmæssigt. Hvis du køber en kopivare, er du derfor i udgangspunktet med til at støtte kriminelle bagmænd. I Danmark er det som udgangspunkt ikke ulovligt at købe kopivarer til privat brug. Uanset om det er lovligt eller ej, må det kraftigt frarådes at købe kopivarer fordi:

• DU SÆTTER DIT HELBRED PÅ SPIL

For producenter af falske varer er det profitten, der tæller. De bruger gerne billige, men sundhedsskadelige stoffer. Kopister behøver ikke at tænke på deres omdømme eller kvalitet, da det er originalproducenterne og forbrugerne, som lider skade.



• DU RISIKERER AT FÅ DIT BETALINGSKORT MISBRUGT OG DIN COMPUTER INFICERET MED VIRUS/MALWARE



• DU SÆTTER ARBEJDSPLADSER PÅ SPIL

Kopivarer betyder enorme indtægtstab for de innovative virksomheder – og færre arbejdspladser. Det er unfair konkurrence, når kopister stjæler andres ideer.

• DU STØTTER KRIMINALITET

Sammenhængen mellem kopivarer og organiseret kriminalitet er veldokumenteret. Ved køb af kopivarer risikerer du at støtte kriminelle organisationer, som også kan være involveret i handel med narkotika, ulovlig våbenbesiddelse, hvidvask, skatteunddragelse og menneskehandel.



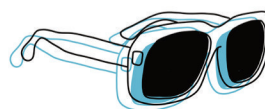
• DU UDNYTTER SÅRBAR ARBEJDSKRAFT

Kopivarer produceres ofte "sort" og uden kontrol af arbejdsforhold og hygiejne. Det sætter arbejdskraften i en sårbar situation og øger risikoen for udnyttelse.



• DU SPILDER DINE PENGE

Sælgere af falske varer handler i udgangspunktet kriminelt. Desuden aner du ikke, hvilken vare du får – eller om dine rettigheder som forbruger overholdes. Du skal også være opmærksom på, at kopivarer kan blive destrueret efter toldkontrol.



HVAD ER EN KOPIVARE?

Kopivarer er de produkter, som er for nærgående efterligninger af andre virksomheders produkter. Produkterne krænker derfor originalproducentens rettigheder, fx krænkelser af varemærker, designs, patenter eller ophavsrettigheder.

STATISTIK OM KOPIVARER

Vidste du, at

- handlen med kopivarer udgør op til 2,3 % af verdenshandlen, og op til 4,7 pct. af al import til EU.
- virksomheder på det danske marked hvert år mister salg for knap 2 mia. kroner alene i tøj-, kosmetik- og legetøjsbranchen på grund af handlen med kopivarer.

SPOT EN KOPIVARE

Tjekliste, når du handler på nettet

- Er der sprogfejl og skæve priser?
- Er prisen mistænkelig lav?
- Er webshoppens kontaktoplysninger mangelfulde eller falske? Tjek også "Om os"-siden.
- Er webadressen mærkelig?
- Er betalingsmulighederne mistænkelige?

... og husk: Hvis det lyder for godt til at være sandt, så er det det nok også!

Se tjeklisten til køb af varer i fysiske butikker på jegvaelgeraegte.dk

I relation til medicin er det vigtigt at bruge begrebet "forfalsket medicin". Det skyldes, at begrebet "kopimedicin" typisk bruges om lovlige kopier af originalmedicinen. Lovlige kopier bliver som regel lavet, når patentet og andre beskyttelser er udløbet for originalmedicinen, og andre virksomheder derfor kan sælge tilsvarende medicin. Kopimedicin foregiver, i modsætning til forfalsket medicin, ikke at være originalproduktet. "Forfalsket medicin" henviser derimod til ulovlige kopier, der foregiver at være originale, de kan være særdeles farlige.

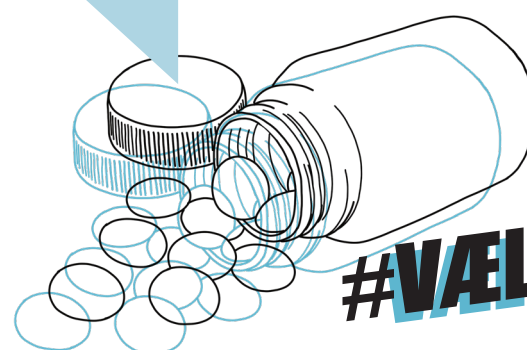
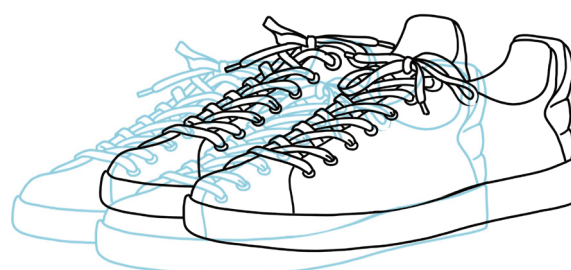
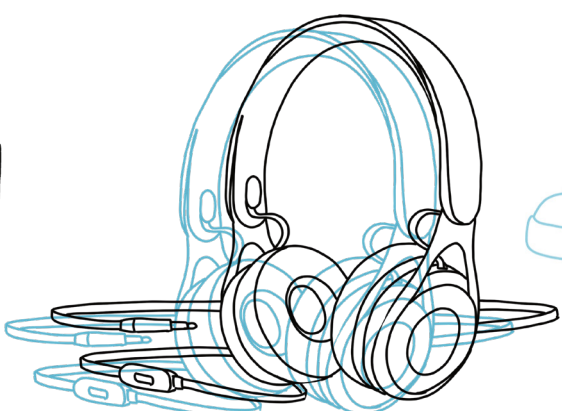
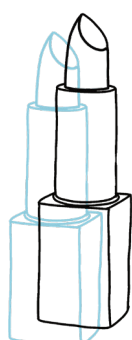
OFTE KOPIEREDE VARER

Elektronik
Kosmetik

Legetøj
Dagligvarer

Tøj, sko, accessories
Designermøbler

Medicin



VÆRD AT VIDE OM IMMATERIELLE RETTIGHEDER

Lær mere på
[https://www.dkpto.dk/
bliv-klogere-paa-rettigheder](https://www.dkpto.dk/bliv-klogere-paa-rettigheder)

HVAD ER IPR?

IPR er en forkortelse af det engelske udtryk **Intellectual Property Rights**. Direkte oversat betyder det intellektuelle ejendomsrettigheder. At ejendomsretten er intellektuel vil sige, at den ikke er en fysisk størrelse som fx en bolig eller en cykel.

En intellektuel ejendomsret vil man typisk kunne få på en opfindelse eller idé, som f.eks.

- En teknisk opfindelse
- Et produkt
- Et logo
- Et billede
- En tekst

HVORFOR IPR?

Ved at beskytte dine opfindelser og idéer

- kan du **forhindre andre i at kopiere dem**,
- du får også en vare, du kan handle med, da du kan vælge at **sælge eller udlicensere** din rettighed.

Hvis din idé er ny, og ingen andre ejer rettighederne til den, bør du overveje, om du vil beskytte den mod kopiering. Du bør beskytte idéen, hvis du vil tjene penge på den og gøre det svært for konkurrenter at komme på markedet med lignende produkter og services.

Hvis nogen bruger en idé, som du har rettigheder til, uden at du har givet dem lov, hedder det, at de har krænket dine rettigheder.

Hvis du mener, at andre krænker dine rettigheder, skal du protestere.

Du kan lære mere i videoen om, hvordan du beskytter din ide:

<https://www.youtube.com/watch?v=9tg6Fw5dDQY>

DU KAN BESKYTTE DIN IDÉ PÅ FLERE MÅDER

Hvis din idé har en mere kunstnerisk karakter som fx en roman, it-program eller et stykke musik, vil den automatisk være beskyttet un-der **ophavsretten**.

Hvis din idé er en opfindelse, hvor der indgår ny teknologi, kan du beskytte den tekniske løsning gennem et **patent**.

Hvis din idé er udformningen af en fysisk gen-stand, kan du beskytte den gennem en **design**-registrering.

Hvis du har tænkt dig at markedsføre din idé under et bestemt navn eller logo, kan det være smart at få det **varemærke**registreret.

EKSEMPEL

Hvis du har fået en idé til et brætspil, kan du f.eks. have beskrevet reglerne til spillet i en tekst. Denne **tekst** vil være beskyttet af ophavsretten. Andre må gerne beskrive reglerne i en anden tekst, men de må ikke kopiere den.

Du kan også have designet **brættet** og **brikkerne** til spillet. Selve udformningen af brættet og brikkerne vil muligvis kunne beskyttes som design gennem en designregistrering.

Har du udviklet en bestemt **fremstillingsmåde** til at producere dele af dit spil, kan denne muligvis beskyttes ved et patent.

Derudover kan du også forsøge at beskytte **navnet** på spillet gennem en varemærkeregistrering

HVAD KAN BESKYTTES?

- **Opfindelser**, f.eks. lægemidler, mekanik og elektronik.
- **Varemærker**, f.eks. logoer, navne og slogans.
- **Design**, f.eks. møbler, værktøj og legetøj.
- **Kunstneriske og litterære værker**, f.eks. musik, bøger og film.

Opfindelser, varemærker og design kan registreres. Kunstneriske og litterære værker opnår beskyttelse, når værket skabes.

VÆRD AT VIDE OM KAMPAGNEN SOM GENRE

En kampagne er en række målrettede handlinger med det formål at påvirke en målgruppes viden, holdning eller adfærd i en bestemt retning, gennemført over en afgrænset periode

Kilde: Den danske ordbog

KAMPAGNER KAN
-informere
-påvirke
-underholde

EN KAMPAGNE
TALER DIREKTE TIL
MODTAGERENS
FØLELSER OG
FORNUFT

DEN GODE KAMPAGNE

- sætter en dagsorden
- gør det let at handle rigtigt (fortæl gerne hvorfor man skal undgå kopivarer og giv tips til, hvordan man gør)
- er enkel og let at forstå
- taler direkte til sin målgruppe
- tiltrækker opmærksomhed
- moraliserer ikke
- puffer til målgruppens adfærd
- giver en positiv oplevelse
- fortæller hvad man gerne må
- fortæller den gode historie

KAMPAGNE-EKSEMPLER

Søg efter:

- The DNA Journey -Momondo
- All that we share -TV2
- Tal ordentligt -kampagnen
- Godt du kom -fraværskampagnen
- Læg mobilen, så er du lægger
- Illegal streaming – prv.se
- Køb af medicin på nettet – Lægemiddelstyrelsen
- Pas på min far -fartkampagne

AFSENDER

BUDSKAB

MODTAGER

REAKTION

TJEK PATENT- OG VAREMÆRKESTYRELSENS INFLUENCERKAMPAGNE

<https://www.jegvaelgeraegte.dk/nyheder-presse/nyhedsoversigt/stoetter-du-organiseret-kriminalitet/>

NUDGING

Et nudge er et forsøg på at påvirke menneskers valg og adfærd i en forudsigelig retning uden at begrænse deres valgmuligheder. Nudging er således en måde at hjælpe folk på vej til at træffe et bedre valg.

EKSEMPLER

Verdens dybeste skraldespand får folk til at smide affald i skraldespanden i stedet for på jorden
Søg efter "The World's Deepest Trash Bin (Fun Theory)"

Klaver-trappe får folk til at tage trappen i stedet for rulletrappen
Søg efter "Piano Staircase Initiative Fun (Fun Theory)"