



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ  
ΤΜΗΜΑ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΘΡΑΚΗΣ  
ΤΜΗΜΑ ΝΟΜΙΚΗΣ

ΔΙΑΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
«ΔΙΚΑΙΟ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ»

## ΖΗΤΗΜΑΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ ΣΤΙΣ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ  
ΤΗΣ  
ΕΛΕΝΗΣ ΚΟΥΤΣΙΟΥΜΠΑ

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2024



## Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω την καθηγήτρια μου κα. Σύλβια Σταυρίδου που μου έδωσε την ευκαιρία να ασχοληθώ με την παρούσα διπλωματική εργασία και να ερευνήσω διεξοδικά τις γκρίζες ζώνες της πνευματικής ιδιοκτησίας και της προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων στο σύγχρονο ψηφιακό κόσμο.

Θα ήθελα να επεκτείνω τις ευχαριστίες μου σε όλους του καθηγητές του μεταπτυχιακού προγράμματος «Δίκαιο & Πληροφορική» που στάθηκαν αρωγοί κατά τη διάρκεια των σπουδών μου και ιδιαίτερως την κα. Ευγενία Αλεξανδροπούλου, Διευθύντρια του μεταπτυχιακού προγράμματος, για τις πολύτιμες συμβουλές καθ' όλη τη διάρκεια της φοίτησης μου.

Τέλος, το μεγαλύτερο Ευχαριστώ ανήκει στην Οικογένεια μου και στους κοντινούς φίλους μου που με την αμέριστη συμπαράσταση και αγάπη τους με στηρίζουν σε κάθε δυσκολία συνδράμοντας στην πραγματοποίηση των ονείρων μου.

Ένα ιδιαίτερο ευχαριστώ και στους συμφοιτητές μου, τους φοιτητές του πρώτου κύκλου του μεταπτυχιακού «Δίκαιο & Πληροφορική», για τη συμπόρευση, τη στήριξη και την πολύτιμη συντροφιά σε αυτό το κοινό ταξίδι γνώσης.

## Περίληψη

Η εξέλιξη της τεχνολογίας, οι νέες μορφές έργων και το αντικρουόμενο νομικό πλαίσιο στον Παγκόσμιο Ιστό έχουν φέρει νέες προκλήσεις στο τοπίο της Πνευματικής Ιδιοκτησίας και της Προστασίας Πνευματικών Δικαιωμάτων. Οι παραδοσιακές μορφές έργων αλλάζουν, εξελίσσονται, μετασχηματίζονται και ο ανθρωποκεντρικός χαρακτήρας της Δημιουργίας έρχεται για πρώτη φορά αντιμέτωπος με τις μηχανές-δημιουργούς σε έναν ψηφιακό κόσμο χωρίς σύνορα και γεωγραφικά όρια προκαλώντας νομικά κενά και γκριζες ζώνες που απαιτούν άμεσης αντιμετώπισης.

Η παρούσα διπλωματική εργασία ασχολείται με το δίκαιο πνευματικής ιδιοκτησίας σε σχέση με τον ψηφιακό κόσμο, αναλύοντας τα ισχύοντα νομικά πλαίσια και τις Οδηγίες, τα αμφιλεγόμενα ζητήματα που προκαλούν στις νέες μορφές δημιουργικών έργων. Από την Οδηγία 2019/790 της ΕΕ στη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών και στη δημιουργική ικανότητα της Τεχνητής Νοημοσύνης, η εργασία εμβαθύνει στο περίπλοκο τοπίο των πνευματικών δικαιωμάτων.

**Λέξεις κλειδιά:** Πνευματική Ιδιοκτησία, Πνευματικά Δικαιώματα, Πνευματική Ιδιοκτησία και Διαδίκτυο, Τεχνητή Νοημοσύνη, AI, Copyright, Διαδίκτυο, Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, Video Games, Βιντεοπαιχνίδια, Οδηγία 2019/790, Άρθρο 17, Fair Use

## **Abstract**

The evolution of technology, the new forms of creative works and the conflicting legal frameworks on the Internet have brought new challenges to the landscape of Intellectual Property and Copyright Protection. The traditional forms of creative works are evolving, changing, being transformed and the human-centric factor of a creative work is at risk by the machines-creators in a vast digital world that knows no borders or geographical boundaries causing legal grey areas and controversy that require immediate actions.

This thesis deals with the intellectual property laws in relation to the digital world, analyzes the current legal frameworks and Directives, the controversial issues they cause in regards to the new forms of creative works. From the EU's Directive 2019/790 to the video game industry and the creative power of the Artificial Intelligence, this thesis delves into the complex landscape of copyright laws and intellectual property.

**Keywords:** Intellectual Property, Copyright, Intellectual Property & Internet, Internet, Artificial Intelligence, AI, Social Media, Video Games, Directive 2019/790, Article 17, Fair Use

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

|  |    |
|--|----|
| ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....  | 9  |
| ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ.....   | 10 |
| Ιστορική Αναδρομή .....  | 11 |
| Διεθνής Σύμβαση των Παρισίων.....  | 12 |
| Διεθνής Σύμβαση της Βέρνης.....  | 13 |
| Διεθνής Σύμβαση της Ρώμης.....   | 17 |
| Συμφωνία TRIPS.....  | 19 |
| Παγκόσμιος Οργανισμός Διανοητικής Ιδιοκτησίας (WIPO – ΠΟΔΙ) .....                        | 21 |
| Ευρωπαϊκή Ένωση & Κοινοτικές Οδηγίες.....  | 24 |
| Εθνική Νομοθεσία & Οργανισμοί .....  | 29 |
| Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας (ΟΠΙ).....  | 30 |
| Επιτροπή για τη Διαδικτυακή Προσβολή Δικαιωμάτων Πνευματικής<br>Ιδιοκτησίας (ΕΔΠΠΙ)..... | 31 |
| ΗΠΑ & Πνευματική Ιδιοκτησία .....  | 32 |
| DMCA – Digital Millennium Copyright Act.....   | 33 |
| ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ.....   | 35 |
| «Έργο» .....   | 35 |
| «Δημιουργός».....  | 35 |
| «Δικαιώματα του Δημιουργού».....   | 36 |
| Εξαιρέσεις – Περιορισμοί Πνευματικών Δικαιωμάτων.....                                    | 38 |
| Συγγενικά Δικαιώματα .....   | 38 |
| Δίπλωμα Ευρεσιτεχνίας.....   | 39 |
| Εμπορικό Σήμα.....   | 40 |
| Άδειες Εκμετάλλευσης .....   | 41 |
| Άδειες Χρήσης Λογισμικού.....  | 42 |
| Creative Commons.....  | 42 |
| Προσβολές Δικαιωμάτων Πνευματικής Ιδιοκτησίας.....                                       | 46 |
| ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ .....  | 47 |
| Ιστορική Αναδρομή .....  | 48 |
| Πνευματικά Δικαιώματα στο Διαδίκτυο .....  | 50 |
| Πνευματικά Δικαιώματα & Προκλήσεις στο Διαδίκτυο.....                                    | 52 |

|  |     |
|--|-----|
| ΕΡΓΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ .....                | 55  |
| Πρόγραμμα Η/Υ - Λογισμικό.....                                     | 55  |
| Η Προστασία των προγραμμάτων Η/Υ στην Πνευματική Ιδιοκτησία ....   | 56  |
| Βάσεις Δεδομένων .....   | 58  |
| Οι Βάσεις Δεδομένων στην Πνευματική Ιδιοκτησία .....               | 59  |
| Βιντεοπαιχνίδια - Video Games .....                                | 63  |
| Video Games και Πνευματική Ιδιοκτησία.....                         | 68  |
| Τεχνητή Νοημοσύνη - ΑΙ.....  | 71  |
| Τεχνητή Νοημοσύνη και Πνευματική Ιδιοκτησία.....                   | 76  |
| Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης.....                                     | 77  |
| Πλατφόρμες Μετάδοσης Ζωντανής Ροής.....                            | 78  |
| ΖΗΤΗΜΑΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ .....                             | 83  |
| Αμφιλεγόμενα Ζητήματα της Οδηγίας 2019/790 .....                   | 84  |
| Νομικό Πλαίσιο ΗΠΑ - Ευρωπαϊκή Οδηγία 2019/790.....                | 89  |
| Ζητήματα Πνευματικής Ιδιοκτησίας στα Έργα Τεχνητής Νοημοσύνης..... | 92  |
| Ορθή Χρήση ή Παραβίαση Πνευματικών Δικαιωμάτων; .....              | 96  |
| Βιντεοπαιχνίδια - Ζωντανές Μεταδόσεις.....                         | 102 |
| ΕΠΙΛΟΓΟΣ .....   | 109 |
| ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ - ΠΗΓΕΣ.....  | 111 |

## Συντομογραφίες

|       |  |
|-------|--|
| ΠΙ    | Πνευματική Ιδιοκτησία  |
| ΟΒΙ   | Οργανισμός Βιομηχανικής Ιδιοκτησίας                                      |
| ΕΡΟ   | Ευρωπαϊκό Γραφείο Ευρεσιτεχνίας (European Patent Office)                 |
| ΤRΙΡS | Trade Related Aspects of Intellectual Property                           |
| ΠΟΔΙ  | Παγκόσμιος Οργανισμός Διανοητικής Ιδιοκτησίας                            |
| WΙΡΟ  | World Intellectual Property Organization                                 |
| ΠΟΕ   | Παγκόσμιος Οργανισμός Εμπορίου   |
| ΕΕ    | Ευρωπαϊκή Ένωση  |
| Η/Υ   | Ηλεκτρονικός Υπολογιστής   |
| ΟΠΙ   | Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας                                       |
| ΕΔΠΠΙ | Επιτροπή Για τη Διαδικτυακή Προσβολή Δικαιωμάτων Πνευματικής Ιδιοκτησίας |
| DMCA  | Digital Millennium Copyright Act   |
| DRM   | Digital Rights Management  |
| ΗΠΑ   | Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής  |
| ΗΒ    | Ηνωμένο Βασίλειο   |
| CC    | Creative Commons   |
| OS    | Operating System   |
| AI    | Τεχνητή Νοημοσύνη (Artificial Intelligence)                              |
| VOD   | Video on Demand  |
| LLM   | Μεγάλα Γλωσσικά Μοντέλα (Large Language Model)                           |
| TDM   | Εξόρυξη Δεδομένων & Κειμένου (Text & Data Mining)                        |





## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ανθρωπότητα από την αρχή της ύπαρξης της είχε την ανάγκη να εξωτερικεύει τη δημιουργικότητα της και να εκφράζει τα συναισθήματά της. Αρχής γενομένης από τις τοιχογραφίες στις σπηλιές, στα πρώτα βήματα του, φτάνοντας με την πάροδο των αιώνων στην υπέρτατη ελεύθερη έκφραση μέσω των τεχνών, της ποίησης και της ζωγραφικής, της λογοτεχνίας και των θεατρικών παραστάσεων, ο σύγχρονος άνθρωπος έχει στα χέρια του μέσω της τεχνολογίας μια πληθώρα μέσων έκφρασης της δημιουργικότητας του αλλά κυρίως της αναπαραγωγής αυτών.

Με το πέρασμα των αιώνων η ανάγκη του δημιουργού να προστατεύσει, να διαφυλάξει και να διασφαλίσει τα δικαιώματά του πάνω στο έργο του, οδήγησε στη γέννηση της έννοιας των πνευματικών δικαιωμάτων και στην ανάγκη προστασίας τους.

Παράλληλα, η εξάπλωση της χρήσης του διαδικτύου σε όλο το φάσμα των ανθρώπινων δραστηριοτήτων, το έχει καταστήσει το προτιμητέο μέσο διάδοσης των έργων από τους δημιουργούς στο ευρύ κοινό, γεννώντας έτσι νέες μορφές έργων αλλά και παραλλαγές των ήδη υπάρχουσών στον επιγραμμικό κόσμο. Ως εκ τούτου, εγείρονται ολοένα και περισσότερα ζητήματα Πνευματικής Ιδιοκτησίας, που επιφέρουν την ανάγκη άμεσης εναρμόνισης των υπάρχόντων Νόμων και Οδηγιών σε παγκόσμιο επίπεδο για την προστασία των έργων και των δημιουργών τους.

Ο παγκόσμιος χαρακτήρας του διαδικτύου κάνει επιτακτική την ανάγκη θέσπισης ενός κοινού παγκόσμιου νομικού πλαισίου για τα πνευματικά δικαιώματα και την προστασία αυτών. Σήμερα, περισσότερο από ποτέ, η καθημερινότητα αποτελεί μια συνεχή πρόκληση και απειλή για την προστασία της Πνευματικής Ιδιοκτησίας. Πράξεις, όπως η απλή αναπαραγωγή ενός τραγουδιού ή η παράθεση ενός συνδέσμου στο προσωπικό προφίλ ενός χρήστη σε πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης, μπορούν να αποτελέσουν παραβίαση των πνευματικών δικαιωμάτων.

## ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ

Το Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας συνιστά το πιο πρόσφορο σύστημα προστασίας της πνευματικής δημιουργίας έχοντας ως στόχο την προστασία του δημιουργού παρέχοντας του αποκλειστικές εξουσίες επί του έργου του. Ως τέτοιες εξουσίες ορίζονται το περιουσιακό δικαίωμα, δηλαδή το δικαίωμα της οικονομικής εκμετάλλευσης του έργου, και το ηθικό δικαίωμα, το δικαίωμα της προστασίας του προσωπικού δεσμού του δημιουργού με το έργο του.

Ταυτόχρονα, αποτελεί κινητήριο μοχλό της πολιτιστικής και πνευματικής ανάπτυξης της κοινωνίας προωθώντας την ελεύθερη διακίνηση ιδεών, την πρόοδο της επιστήμης και των τεχνών, παρέχοντας συνεχώς κίνητρα για τη δημιουργία νέων έργων.

Η σύγκρουση μεταξύ των δικαιωμάτων των δημιουργών αλλά και της ελευθερίας της έκφρασης και πληροφόρησης δεν είναι άγνωστη στην ιστορία της πνευματικής ιδιοκτησίας και έγινε ακόμη εντονότερη με την εξάπλωση του διαδικτύου και την ελευθερία έκφρασης και πληροφόρησης που το συνοδεύει.

Έτσι σήμερα περισσότερο από ποτέ, η πνευματική ιδιοκτησία βρίσκεται σε ένα σταυροδρόμι στο οποίο πρέπει να ζυγίσει τόσο τον μόχθο του δημιουργού αλλά και την ελευθερία πρόσβασης και έκφρασης της κοινωνίας επί του έργου του βρίσκοντας την κατάλληλη και χρυσή τομή μεταξύ των δυο.

## Ιστορική Αναδρομή

Η έννοια της πνευματικής ιδιοκτησίας εμφανίζεται για πρώτη φορά την εποχή της εφεύρεσης της τυπογραφίας από τον Γουτεμβέργιο. Τα προνόμια που δίδονταν από το κράτος στους εκδότες και τους τυπογράφους της εποχής, με σκοπό την προστασία των επαγγελματικών συμφερόντων των τελευταίων, αποτέλεσαν πρόδρομο για την θέσπιση του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας αλλά και των δικαιωμάτων των δημιουργών.

Το 1709 εμφανίζεται η πρώτη νομοθετική ρύθμιση για την προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας στο Ηνωμένο Βασίλειο με το Copyright Act, ακολουθούμενη το 1790 από τις Ηνωμένες Πολιτείες, το 1791 από τη Γαλλική Νομοθεσία και το 1871 από την Γερμανική.

Τον 19<sup>ο</sup> αιώνα η εμφάνιση της «πειρατικής αναπαραγωγής» και η έλλειψη διεθνούς προστασίας έκαναν ακόμη πιο επιτακτική την ανάγκη της ενίσχυσης της προστασίας των πνευματικών έργων. Το 1883 υπογράφεται στη Γαλλία η Συνθήκη των Παρισίων για τη βιομηχανική ιδιοκτησία και το 1886 στην Ελβετία η Διεθνής Σύμβαση της Βέρνης η οποία αποτέλεσε την πρώτη ολοκληρωμένη προστασία των δικαιωμάτων των λογοτεχνικών και εικαστικών έργων σε παγκόσμιο επίπεδο. Το 1961 υπογράφεται στη Ρώμη η Διεθνής Σύμβαση για την προστασία των ερμηνευτών, των ραδιοτηλεοπτικών οργανισμών και των παραγωγών φωνογραφημάτων.

Το 1967 ιδρύεται, μέσω του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών, ο Παγκόσμιος Οργανισμός Διανοητικής Ιδιοκτησίας (WIPO - World Intellectual Property Organization) με σκοπό την ενθάρρυνση της δημιουργικής δραστηριότητας και την προώθηση της πνευματικής ιδιοκτησίας παγκοσμίως. Ο WIPO εδρεύει στη Γενεύη, αποτελείται από 189 κράτη-μέλη και διαχειρίζεται 24 διεθνείς συμβάσεις.

Ο 20<sup>ος</sup> αιώνας ουσιαστικά φέρνει την επανάσταση στα πνευματικά δικαιώματα συνδέοντας άρρηκτα την πνευματική ιδιοκτησία με το εμπόριο οδηγώντας τελικά το 1994 στην πολυμερή συμφωνία TRIPS (Trade Related Aspects of Intellectual Property) του Παγκόσμιου Οργανισμού Εμπορίου - Συμφωνία για τα Δικαιώματα Διανοητικής Ιδιοκτησίας στον Τομέα του Εμπορίου - η οποία περιλαμβάνεται στη Τελική Πράξη του Γύρου της Ουρουγουάης.

Η Συμφωνία TRIPS περιλαμβάνει πρότυπα, διαδικασίες διευθέτησης διαφορών και μέτρα επιβολής σε θέματα που αφορούν πνευματικά δικαιώματα, ευρεσιτεχνίες, βιομηχανικά σχέδια, εμπορικά σήματα και το εμπορικό απόρρητο.

Σήμερα, η Πνευματική Ιδιοκτησία, προστατεύεται διεθνώς από μια σειρά νομοθετημάτων, Οδηγιών, Κανονισμών και Νόμων. Τελευταία αυτών, η Οδηγία 789/2019 από την Ευρωπαϊκή Ένωση η οποία θέλει να θέσει τις βάσεις για την καλύτερη διαχείριση και προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων στο Διαδίκτυο και την ενιαία ψηφιακή αγορά στη σύγχρονη εποχή.

### Διεθνής Σύμβαση των Παρισίων

Μια από τις πρώτες προσπάθειες για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων στο εμπόριο και τη βιομηχανία αποτέλεσε η Διεθνής Σύμβαση των Παρισίων για την Προστασία της Βιομηχανικής Ιδιοκτησίας η οποία υπεγράφη στις 20 Μαρτίου του 1883 στο Παρίσι από 11 κράτη. Σκοπός ήταν η προστασία των εφευρέσεων, των βιομηχανικών υποδειγμάτων και σχεδίων, των εμπορικών και βιομηχανικών σημάτων και της επωνυμίας καθώς επίσης και της πάταξης του αθέμιτου ανταγωνισμού μεταξύ των κρατών μελών της Ένωσης.

Η Διεθνής Σύμβαση αναθεωρήθηκε έξι φορές: στις 14 Δεκεμβρίου 1900 στις Βρυξέλλες, στις 2 Ιουνίου 1911 στην Ουάσιγκτον, στις 6 Νοεμβρίου 1925 στη Χάγη, στις 2 Ιουνίου 1934 στο Λονδίνο, στις 31 Οκτωβρίου 1958 στη Λισσαβόνα και στις 14 Ιουλίου 1967 στη Στοκχόλμη.<sup>1</sup> Στην Ελλάδα ισχύει με τον νόμο 213/1975.

Σύμφωνα με τις ρυθμίσεις και διατάξεις της Διεθνούς Σύμβασης ισχύουν οι παρακάτω αρχές:

- *Αρχή της ίσης μεταχείρισης των αλλοδαπών με τους ημεδαπούς*

---

<sup>1</sup> *wipo.int*

Σύμφωνα με το άρθρο 2 οι υπήκοοι των κρατών – μελών της Δ.Σ. χαίρουν της ίδιας προστασίας που απολαμβάνουν και οι ημεδαποί των κρατών όπου ζητείται η προστασία.

- *Αρχή της ελάχιστης προστασίας*

Περαιτέρω της αρχής της ίσης μεταχείρισης κάθε υπήκοος των κρατών-μελών της Ένωσης μπορεί να απαιτήσει την προβλεπόμενη από τη Διεθνής Σύμβαση ελάχιστη προστασία των δικαιωμάτων του , ακόμη και αν αυτή δεν προβλέπεται για τους ημεδαπούς από την Εθνική νομοθεσία της χώρας.

- *Αρχή της διεθνούς προτεραιότητας*

Κάθε υπήκοος των κρατών-μελών της Ένωσης χαίρει της προτεραιότητας έναντι άλλου όταν έχει προβεί σε κατάθεση αίτησης για την απονομή βιομηχανικού ή εμπορικού σήματος, διπλώματος ευρεσιτεχνίας ή οποιουδήποτε άλλου πνευματικού δικαιώματος στην βιομηχανική ιδιοκτησία, σε ένα από τα κράτη-μέλη της Ένωσης.

- *Αρχή του απαράλλακτου (telle quelle)*

Σύμφωνα με την αρχή *telle quelle* κάθε βιομηχανικό ή εμπορικό σήμα που έχει κατοχυρωθεί στη χώρα προέλευσης θα είναι δεκτό και θα προστατεύεται και στις άλλες χώρες μέλη της Ένωσης ως έχει.<sup>2</sup>

### Διεθνής Σύμβαση της Βέρνης

Στις 9 Σεπτεμβρίου του 1886, στη Βέρνη της Ελβετίας, υπεγράφη από τις Βέλγιο, Γαλλία, Γερμανία, Ελβετία, Ην. Βασίλειο, Ισπανία, Ιταλία, Λιβερία, Ταϊτή και Τυνησία η παλαιότερη σύμβαση για την προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας στο χώρο της τέχνης και των γραμμάτων. Απόρροια αυτής αποτελεί η ίδρυση της Ένωσης της Βέρνης (Διεθνής

---

<sup>2</sup> Διεθνής Σύμβαση Παρισίων, άρθρο 6 πεντάκις, παρ. Α' 1) - «Παν σήμα βιομηχανικόν ή εμπορικόν κανονικώς καταχωρηθέν εις την χώραν προελεύσεως είναι δεκτόν προς κατάθεσιν και θέλει προστατεύεσθαι απαράλλακτον εις άλλας χώρας της Ενώσεως»

Ένωση για την Προστασία των Λογοτεχνικών και Καλλιτεχνικών Έργων - International Union for the Protection of Literary and Artistic Works).

Η Διεθνής Σύμβαση της Βέρνης συμπληρώθηκε με δύο πράξεις το 1896, Παρίσι, και το 1914, Βέρνη, ενώ το κείμενο της αναθεωρήθηκε πέντε φορές: στο Βερολίνο το 1908, στη Ρώμη το 1928, στις Βρυξέλλες το 1948, στη Στοκχόλμη το 1967 και τέλος στο Παρίσι το 1971. Σήμερα αριθμεί 163 κράτη-μέλη ενώ η Ελλάδα προσχώρησε σε αυτή το 1920 και με τον νόμο 100/1975 κώρωσε το κείμενο της τελευταίας αναθεώρησης (1971).

Η Σύμβαση της Βέρνης αφορά την προστασία των έργων και τα δικαιώματα των δημιουργών τους - συγγραφείς, ποιητές, μουσικοί, ζωγράφοι κτλ. - και παρέχει στους τελευταίους τα μέσα ώστε να ελέγχουν τον τρόπο με τον οποίο τα έργα τους χρησιμοποιούνται, από ποιους και με ποιες συνθήκες μπορεί αυτό να συμβεί.

Βασίζεται σε τρεις βασικές αρχές και περιλαμβάνει μια σειρά διατάξεων που καθορίζουν την ελάχιστη προστασία που πρέπει να παρέχεται στον δημιουργό καθώς επίσης και ειδικές διατάξεις που διατίθενται σε χώρες που επιθυμούν να τις χρησιμοποιήσουν.

Οι τρεις βασικές αρχές είναι:

- *Αρχή της Εθνικής Μεταχείρισης*

Τα έργα που προέρχονται από ένα από τα Συμβαλλόμενα Κράτη - έργα, δηλαδή, των οποίων ο δημιουργός είναι υπήκοος ενός κράτους-μέλους ή έργα τα οποία δημοσιεύθηκαν για πρώτη φορά σε ένα κράτος-μέλος - πρέπει να χαιρούν της ίδιας προστασίας σε κάθε ένα από τα υπόλοιπα Συμβαλλόμενα κράτη όπως αυτά προσφέρουν και στα έργα των υπηκόων τους.

- *Αρχή της αυτόματης προστασίας*

Η προστασία του κάθε έργου δεν θα πρέπει να εξαρτάται από τη συμμόρφωση με οποιαδήποτε τυπική διαδικασία. Ουσιαστικά, σε αντίθεση με τη Σύμβαση των Παρισίων για τη βιομηχανική ιδιοκτησία, η Σύμβαση της Βέρνης ορίζει ότι ο δημιουργός αποκτά πνευματικά δικαιώματα επί του έργου αυτόματα, χωρίς να απαιτείται η πρότερη κατοχύρωση αυτού.

- Αρχή της «ανεξαρτησίας» της προστασίας

Η προστασία είναι ανεξάρτητη από την ύπαρξη προστασίας στη χώρα προέλευσης του έργου. Ωστόσο εάν ένα Συμβαλλόμενο Κράτος προβλέπει μεγαλύτερη προστασία, χρονικά, από το ελάχιστο όριο που ορίζει η Σύμβαση και το έργο παύσει να προστατεύεται στη χώρα προέλευσης, η προστασία μπορεί να πάψει να υφίσταται μετά τη διακοπή της προστασίας στη χώρα προέλευσης του έργου.

Στη Σύμβαση ορίζονται τα ελάχιστα πρότυπα προστασίας που σχετίζονται με τα έργα και τα δικαιώματα που θα πρέπει να προστατεύονται καθώς επίσης και η διάρκεια προστασίας αυτών. Σύμφωνα με το άρθρο 2, παρ. 1 η προστασία θα πρέπει να αφορά «όλα τα έργα του λογοτεχνικού, καλλιτεχνικού και επιστημονικού κλάδου, ανεξαρτήτως από τον τρόπο ή τη μορφή έκφρασης τους».

Εκτός ορισμένων εξαιρέσεων ή περιορισμών, στη Σύμβαση ορίστηκαν τα αποκλειστικά και απόλυτα δικαιώματα των δημιουργών – γνωστά και ως «περιουσιακά δικαιώματα» – που προστατεύονται και βάση αυτών οι δημιουργοί μπορούν να επιτρέπουν ή να απαγορεύουν:

- Τη μετάφραση των έργων τους
- Τη διασκευή, μετατροπή ή άλλων προσαρμογών τους
- Τη δημόσια εκτέλεση τους
- Την απαγγελία των λογοτεχνικών τους έργων στο κοινό
- Τη γνωστοποίηση στο κοινό για την εκτέλεση των έργων
- Τη μετάδοση τους
- Την αναπαραγωγή τους με οποιονδήποτε τρόπο ή μορφή
- Τη χρήση του έργου ως βάση για ένα άλλο οπτικοακουστικό έργο και την αναπαραγωγή, διανομή, εκτέλεση και κοινοποίηση στο κοινό αυτού του οπτικοακουστικού έργου.

Η Διεθνής Σύμβαση της Βέρνης προβλέπει επίσης και «ηθικά δικαιώματα», δηλαδή το δικαίωμα της αναγνώρισης της πατρότητας του έργου, το δικαίωμα εναντίωσης σε κάθε τροποποίηση, αλλοίωση ή κάθε άλλη προσβολή σε ότι αφορά το έργο το οποίο θα ήταν επιζήμιο προς την αξιοπρέπεια ή τη φήμη του δημιουργού.

Σε ότι αφορά τη χρονική διάρκεια της προστασίας, σύμφωνα με τη Σύμβαση, ο γενικός κανόνας ορίζει ότι η προστασία θα πρέπει να διαρκεί



μέχρι και 50 χρόνια μετά το θάνατο του δημιουργού. Υπάρχουν, όμως, και εξαιρέσεις στον κανόνα αυτό.

Στις περιπτώσεις των ανώνυμων ή ψευδώνυμων έργων, η προστασία λήγει 50 χρόνια μετά τη νόμιμη διάθεση του έργου στο κοινό, εκτός εάν το ψευδώνυμο του δημιουργού δεν αφήνει καμία αμφιβολία ως προς την ταυτότητα του τελευταίου ή εάν ο δημιουργός αποκαλύψει την ταυτότητα του κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου. Στην τελευταία περίπτωση ισχύει ο γενικός κανόνας.

Στην περίπτωση των οπτικοακουστικών – κινηματογραφικών – έργων, η ελάχιστη διάρκεια προστασίας είναι 50 χρόνια από τη διάθεση του έργου στο κοινό ή – σε περίπτωση που δε συμβεί αυτό – από τη δημιουργία του έργου. Στα έργα εφαρμοσμένης τέχνης καθώς επίσης και τις φωτογραφίες, η ελάχιστη χρονική διάρκεια είναι 25 χρόνια από τη δημιουργία του έργου.

Η Σύμβαση της Βέρνης επιτρέπει ορισμένους περιορισμούς και εξαιρέσεις σε ότι αφορά τα οικονομικά δικαιώματα. Σε περιπτώσεις, δηλαδή, στις οποίες τα προστατευόμενα έργα μπορούν να χρησιμοποιηθούν χωρίς την άδεια του δημιουργού ή του κατόχου των πνευματικών δικαιωμάτων και χωρίς να απαιτείται η πληρωμή αποζημίωσης.

Αυτοί οι περιορισμοί αναφέρονται συνήθως ως «δωρεάν χρήσεις» των προστατευόμενων έργων και αφορούν i) αναπαραγωγή σε ορισμένες ειδικές περιπτώσεις – Άρθρο 9, ii) χρήση αποσπασμάτων για διδακτικούς σκοπούς – Άρθρο 10, iii) αναπαραγωγή άρθρων (π.χ. από εφημερίδες) και χρήση έργων με σκοπό την αναφορά και διάδοση των τρεχόντων γεγονότων (ειδήσεις) – Άρθρο 10, iv) εφημερες εγγραφές – ηχογραφήσεις για σκοπούς μετάδοσης – Άρθρο 11.

Το Παράρτημα, που προστέθηκε με την Πράξη του Παρισιού, επιτρέπει επίσης στις αναπτυσσόμενες χώρες να εφαρμόζουν μη προαιρετικές άδειες για μετάφραση και αναπαραγωγή των έργων σε ορισμένες περιπτώσεις που συνάδουν με εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Σε αυτές τις περιπτώσεις, η περιγραφόμενη χρήση επιτρέπεται χωρίς την άδεια του κατόχου των πνευματικών δικαιωμάτων, με την επιφύλαξη πληρωμής της αμοιβής που ορίζεται από τον νόμο.

Η Ένωση της Βέρνης διαθέτει Γενική Συνέλευση και Εκτελεστική Επιτροπή. Κάθε χώρα που είναι μέλος της Ένωσης και έχει τηρήσει, τουλάχιστον, τους διοικητικούς και τελικούς όρους της Πράξης της Στοκχόλμης είναι μέλος της Συνέλευσης. Τα μέλη της Εκτελεστικής Επιτροπής εκλέγονται μεταξύ των μελών της Ένωσης, εκτός από την Ελβετία, η οποία είναι μέλος αυτοδικαίως – *ex officio member*.

Ένα από τα καθήκοντα της Συνέλευσης είναι η θέσπιση του διετούς προγράμματος καθώς και του προϋπολογισμού της Γραμματείας του ΠΟΔΙ (WIPO).

### **Διεθνής Σύμβαση της Ρώμης**

Την 26<sup>η</sup> Οκτωβρίου του 1961 στη Ρώμη της Ιταλίας υπεγράφη η Διεθνής Σύμβαση για την προστασία των ερμηνευτών ή εκτελεστών καλλιτεχνών, των παραγωγών των φωνογραφημάτων και των ραδιοτηλεοπτικών οργανισμών με κύριο σκοπό την αναγνώριση σε διεθνές επίπεδο των συγγενικών δικαιωμάτων της πνευματικής ιδιοκτησίας.

Η Σύμβαση της Ρώμης εξασφαλίζει προστασία στις παραστάσεις για τους ερμηνευτές, σε φωνογραφήματα για τους παραγωγούς και σε εκπομπές για τους ραδιοτηλεοπτικούς οργανισμούς. Από κοινού υπεύθυνοι για τη διαχείριση της Σύμβασης είναι ο WIPO μαζί με τη Διεθνή Οργάνωση Εργασίας (ΔΟΕ – ILO)<sup>3</sup> καθώς επίσης και την Εκπαιδευτική, Επιστημονική και Πολιτιστική Οργάνωση των Ηνωμένων Εθνών (UNESCO). Οι τρεις, αυτοί, οργανισμοί αποτελούν τη Γραμματεία της Διακυβερνητικής Επιτροπής η οποία έχει συσταθεί βάσει της Σύμβασης και αποτελείται από εκπροσώπους 12 Συμβαλλόμενων Κρατών.

Η Σύμβαση δεν προβλέπει τη θέσπιση δημιουργίας Ένωσης ή προϋπολογισμού. Συγκροτεί τη Διακυβερνητική Επιτροπή και εξετάζει ερωτήματα τα οποία αφορά τη Σύμβαση.

Η Σύμβαση της Ρώμης είναι ανοικτή σε κράτη τα οποία είναι συμβαλλόμενα μέλη της Σύμβασης της Βέρνης ή της Σύμβασης για τα παγκόσμια δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας. Τα έγγραφα

---

<sup>3</sup> *International Labour Organization*

επικύρωσης ή προσχώρησης θα πρέπει να κατατίθενται στον Γενικό Γραμματέα των Ηνωμένων Εθνών.

Στο πρώτο άρθρο συναντάμε την ρήτρα διασφάλισης του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας (safeguard clause for copyright) με το οποίο καθίσταται σαφές ότι η Σύμβαση της Ρώμης δεν έχει σκοπό να πλήξει τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας του δημιουργού αλλά να δημιουργήσει τις συνθήκες συνύπαρξης μεταξύ των δικαιωμάτων του δημιουργού αλλά και των συνυπαρχόντων συγγενικών δικαιωμάτων.

Σύμφωνα με τη Σύμβαση προστατεύονται τρεις κατηγορίες δικαιούχων:

- Οι **ερμηνευτές** (ηθοποιοί, τραγουδιστές, μουσικοί, χορευτές και όλοι αυτοί που ερμηνεύουν λογοτεχνικά και καλλιτεχνικά έργα) οι οποίοι προστατεύονται από ορισμένες πράξεις στις οποίες δεν έχουν οι ίδιοι συναινέσει, όπως για παράδειγμα η μετάδοση και αναπαραγωγή στο κοινό μιας ζωντανής παράστασης τους, η εκτέλεση της ζωντανής παράστασης ή η αναπαραγωγή αυτής της εκτέλεσης αν η εγγραφή έγινε χωρίς την συγκατάθεση του ερμηνευτή ή αν έγινε για διαφορετικούς σκοπούς από αυτούς που αρχικά είχε συμφωνηθεί.

- Οι **παραγωγοί φωνογραφημάτων** έχουν το δικαίωμα να επιτρέπουν ή να απαγορεύουν την άμεση ή έμμεση αναπαραγωγή των έργων τους. Στη Σύμβαση της Ρώμης ως φωνογράφημα νοείται κάθε αποκλειστική ακουστική σύνθεση (ενσωμάτωση) ήχων μιας παράστασης ή άλλων ήχων.

Όταν ένα φωνογράφημα που δημοσιεύεται για εμπορικούς - διαφημιστικούς σκοπούς δημιουργεί δευτερεύουσες χρήσεις - όπως η μετάδοση και παρουσίαση στο κοινό σε οποιαδήποτε μορφή - θα πρέπει να καταβάλλεται μια ενιαία εύλογη αμοιβή από τον χρήστη στους ερμηνευτές, τους παραγωγούς των φωνογραφημάτων, ή και στους δυο.

Ωστόσο, τα Συμβαλλόμενα Κράτη είναι ελεύθερα να μην εφαρμόσουν αυτόν τον κανόνα ή να περιορίσουν την εφαρμογή του όπως αυτοί κρίνουν απαραίτητο.

- Οι **ραδιοτηλεοπτικοί οργανισμοί** έχουν το δικαίωμα να απαγορεύουν ή να επιτρέπουν ορισμένες πράξεις, όπως παραδείγματος χάριν την επαναμετάδοση των εκπομπών τους, την υλική ενσωμάτωση των εκπομπών τους ή την αναπαραγωγή αυτών. Ακόμη, την παρουσίαση στο κοινό των τηλεοπτικών εκπομπών τους εάν η παρουσίαση αυτή πραγματοποιείται σε μέρη όπου η είσοδος στο κοινό επιτρέπεται έναντι καταβολής αντιτίμου.

Η Σύμβαση της Ρώμης επιτρέπει, σύμφωνα με το άρθρο 15, στην εθνική νομοθεσία κάθε συμβαλλόμενου κράτους, περιορισμούς και εξαιρέσεις στα προαναφερθέντα δικαιώματα σε ότι αφορά την ιδιωτική χρήση, τη σύντομη χρήση αποσπασμάτων για σκοπούς αναφοράς των τρεχόντων γεγονότων, την εφήμερη υλική ενσωμάτωση από έναν ραδιοτηλεοπτικό οργανισμό με χρήση δικών του εγκαταστάσεων και μέσων για τις δικές του εκπομπές, τη χρήση αποκλειστικά για σκοπούς διδασκαλίας ή επιστημονικής έρευνας και σε κάθε άλλη περίπτωση όπου η εθνική νομοθεσία προβλέπει εξαιρέσεις στα πνευματικά δικαιώματα σε λογοτεχνικά και καλλιτεχνικά έργα.

Επιπρόσθετα, άπαξ και ένας ερμηνευτής έχει συναινέσει στην ενσωμάτωση μιας ερμηνείας του σε μια οπτική η οπτικοακουστική σύνθεση, οι διατάξεις για τα δικαιώματα των ερμηνευτών παύουν να ισχύουν.

Σε ότι αφορά τη διάρκεια προστασίας, σύμφωνα με το άρθρο 14, αυτή ορίζεται έως τουλάχιστον 20 χρόνια από το τέλος του έτους 1) εγγραφής, για φωνογραφήματα και παραστάσεις που ενσωματώνονται σε αυτά, 2) εκτέλεσης του έργου, για παραστάσεις που δεν ενσωματώνονται σε φωνογραφήματα, 3) που πραγματοποιήθηκε η μετάδοση - εκτέλεση του έργου για τις ραδιοτηλεοπτικές εκπομπές.

Ωστόσο, οι εθνικοί νόμοι προβλέπουν, όλο και περισσότερο, 50ετή περίοδο προστασίας, τουλάχιστον για τα φωνογραφήματα και τις παραστάσεις.

### **Συμφωνία TRIPS**

Η συμφωνία TRIPS (*Συμφωνία για τα Δικαιώματα Πνευματικής Ιδιοκτησίας στον Τομέα του Εμπορίου - Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*) είναι μια διεθνής νομική συμφωνία όλων των κρατών μελών του Παγκόσμιου Οργανισμού Εμπορίου (ΠΟΕ) και σκοπός της είναι ο καθορισμός των ελάχιστων προτύπων για την ρύθμιση των διάφορων μορφών πνευματικής ιδιοκτησίας, στον τομέα του εμπορίου, από τις εθνικές νομοθεσίες των μελών κρατών του ΠΟΕ και την εξάλειψη των φραγμών στην ελεύθερη ανταλλαγή υλικών και άυλων αγαθών.

Βασίζεται σε 2 κύριες αρχές, στην αρχή της εθνικής μεταχείρισης (άρθρο 3) καθώς επίσης και την μεταχείριση του πλέον ευνοούμενου κράτους (άρθρο 4). Σύμφωνα με αυτές, τα μέλη του ΠΟΕ θα πρέπει να παραχωρούν τα ίδια δικαιώματα τόσο στους υπηκόους τους όσο και στους υπηκόους των υπόλοιπων χωρών μελών, με την επιφύλαξη των εξαιρέσεων που ισχύουν βάση των Διεθνών Συμβάσεων της Βέρνης και της Ρώμης.

Επίσης, όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται στη σύνοψη της Συμφωνίας<sup>4</sup>, «κάθε προνόμιο που χορηγείται στους υπηκόους μιας άλλης χώρας μέλους θα πρέπει να χορηγείται επίσης, άμεσα και άνευ όρων, στους υπηκόους όλων των υπόλοιπων μελών, ακόμη και αν η μεταχείριση αυτή κρίνεται πιο ενοϊκή».

Η Συμφωνία TRIPS εισήγαγε για πρώτη φορά το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας στο πολυμερές εμπορικό σύστημα διεθνώς και παραμένει έως και σήμερα η πιο ολοκληρωμένη πολυμερής συμφωνία για τη διανοητική ιδιοκτησία.

Ο όρος «διανοητική ιδιοκτησία» καλύπτει την πνευματική ιδιοκτησία και τα συγγενικά δικαιώματα που προκύπτουν από αυτήν, τα διπλώματα ευρεσιτεχνίας, τις γεωγραφικές ενδείξεις, τα εμπορικά σήματα και ονομασίες, τα βιομηχανικά σχέδια, τις τοπογραφίες καθώς και τις απόρρητες ή εμπιστευτικές πληροφορίες.

Η TRIPS απαιτεί από τα κράτη μέλη της να παρέχουν ισχυρή προστασία σε ότι αφορά τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας. Μια από τις καινοτομίες της Συμφωνίας ήταν η εξομοίωση των προγραμμάτων ηλεκτρονικού υπολογιστή με τα έργα του πνεύματος. Όπως αναφέρεται στο άρθρο 10, παρ. 1 τα προγράμματα ηλεκτρονικού υπολογιστή θα πρέπει να χαιρούν της ίδιας προστασίας με αυτή που λαμβάνουν τα λογοτεχνικά έργα βάση της Διεθνούς Σύμβασης της Βέρνης.

Η Συμφωνία TRIPS καθορίζει επίσης τις διαδικασίες επιβολής και επίλυσης διαφορών. Η προστασία καθώς και η επιβολή όλων των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας θα πρέπει να ανταποκρίνεται στην προώθηση της τεχνολογικής καινοτομίας και στη μεταφορά και διάδοση αυτής, στο αμοιβαίο όφελος μεταξύ παραγωγών και χρηστών

---

<sup>4</sup> Σύνοψη της Συμφωνίας του ΠΟΕ, διαδικτυακή ιστοσελίδα EUR-Lex (Πρόσβαση στο δικαίωμα της Ε.Ε.)

έτσι ώστε να προάγεται η κοινωνική και οικονομική ευημερία με άξονα την ισορροπία των δικαιωμάτων και των υποχρεώσεων.

Παρότι πολλές από τις διατάξεις της Συμφωνίας προκύπτουν από τις Συμβάσεις της Βέρνης και της Ρώμης, η φιλοσοφία της Συμφωνίας TRIPS θέτει στο επίκεντρο την προστασία της ελευθερίας του εμπορίου και όχι τον δημιουργό και το έργο του, θέτοντας μάλιστα αρκετές εξαιρέσεις στους ερμηνευτές, τους παραγωγούς φωνογραφημάτων και τους ραδιοτηλεοπτικούς οργανισμούς.

Απόρροια αυτού ήταν να προκληθούν αντιδράσεις από πλευράς δημιουργών και ερμηνευτών, ιδίως στην Ευρώπη, ώστε ο οπτικοακουστικός τομέας να μην συμπεριληφθεί στη Γενική Συμφωνία Δασμών και Εμπορίου (GATT) και η Πνευματική Ιδιοκτησία να μην εξομοιωθεί με την έννοια της επένδυσης.

## Παγκόσμιος Οργανισμός Διανοητικής Ιδιοκτησίας (WIPO - ΠΟΔΙ)

Το 1967 η ανάγκη και επιθυμία των κρατών να συνεργαστούν καλύτερα στα πλαίσια της προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων στοχεύοντας στην προώθηση της πνευματικής ιδιοκτησίας και της εκσυγχρόνισης των θεσμών διοίκησης οδήγησε στην ίδρυση του Παγκόσμιου Οργανισμού Διανοητικής Ιδιοκτησίας (World Intellectual Property Organization - WIPO).

Ο WIPO αποτελεί τον πιο σημαντικό οργανισμό προστασίας της διανοητικής ιδιοκτησίας παγκοσμίως και από το 1974 τελεί υπό την εποπτεία του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών. Σήμερα, ο WIPO αριθμεί 193 κράτη μέλη και εδρεύει στη Γενεύη. Στόχος του είναι η ενθάρρυνση της δημιουργικής δραστηριότητας και η προώθηση της πνευματικής ιδιοκτησίας διεθνώς<sup>5</sup>, καθώς επίσης και η καθιέρωση ενός παγκόσμιου νομικού πλαισίου.

---

<sup>5</sup> *Convention Establishing the World Intellectual Property Organization, υπεγράφη στις 14 Ιουλίου 1967 - Στοκχόλμη*

Για να το επιτύχει αυτό, ο WIPO, έχει αναπτύξει ένα διεθνές σύστημα πνευματικής ιδιοκτησίας το οποίο περιλαμβάνει ένα παγκόσμιο σύστημα αρχειοθέτησης με σκοπό να ενθαρρύνει δημιουργούς και καινοτόμους και να τους βοηθήσει να προστατεύσουν και να προωθήσουν τις δημιουργίες, τα σχέδια τους και τις καινοτομίες τους σε παγκόσμιο επίπεδο.

Στα πλαίσια αυτού μερικές από τις εργασίες που εντάσσονται στο πρόγραμμα του WIPO είναι:

- Η ανταλλαγή πληροφοριών μεταξύ των κρατών μελών του και των υπηκόων τους σχετικά με τα δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας
- Η εναρμόνιση των εθνικών νόμων
- Η παροχή υποστήριξης – νομικής ή τεχνικής – σε άλλες χώρες
- Αρωγή και διαμεσολάβηση στην επίλυση διαφορών που μπορούν να προκύψουν σε θέματα Διανοητικής Ιδιοκτησίας

Ο WIPO παρέχει ένα φόρουμ στο οποίο οι κυβερνήσεις συζητούν και διαμορφώνουν νόμους διανοητικής ιδιοκτησίας ώστε να τους προσαρμόσουν στις μεταβαλλόμενες ανάγκες της παγκόσμιας ψηφιακής κοινωνίας μας.

Οι δύο σημαντικότερες Συνθήκες του WIPO είναι η Συνθήκη για την Πνευματική Ιδιοκτησία καθώς και η Συνθήκη για τις Ερμηνείες και τα Φωνογραφήματα που υπεγράφησαν το 1996. Οι δύο αυτές Συνθήκες είναι γνωστές και ως «Συνθήκες Internet» καθότι ήταν οι πρώτες, μετά τη Συμφωνία TRIPS, στις οποίες τα νομοθετικά τους κείμενα ρυθμίστηκαν με τέτοιο τρόπο ώστε να περιλαμβάνουν και τις νέες τεχνολογίες και την προστασία των έργων στο Διαδίκτυο.

Τα Ανώτατα Όργανα λήψης αποφάσεων του WIPO είναι το Συνέδριο (WIPO Conference), η Συντονιστική Επιτροπή (WIPO Coordination Committee) και η Γενική Συνέλευση (WIPO General Assembly).

Παράλληλα, στο πλαίσιο δράσης του Οργανισμού και της προσπάθειας ευαισθητοποίησης σχετικά με την προστασία των δικαιωμάτων των δημιουργών παγκοσμίως, το Μάρτιο του 1997 ιδρύθηκε η Ακαδημία WIPO ώστε να καλύψει τις ανάγκες γνώσης στη χρήση και πρόσβαση στα συστήματα και τις πληροφορίες που αφορούν την διανοητική ιδιοκτησία.

Στόχος των Συμβάσεων και των Συμφωνιών που δημιουργήθηκαν και εξελίχθηκαν με την πάροδο των ετών ήταν και παραμένει η προστασία του Δημιουργού και του Έργου του. Το Σύστημα Διανοητικής Ιδιοκτησίας μαζί με τις οδηγίες και τους νόμους που το διέπουν υπάρχει ώστε να ενθαρρύνει τους δημιουργούς και τους νεωτεριστές να κάνουν τον κόσμο καλύτερο.



## Ευρωπαϊκή Ένωση & Κοινοτικές Οδηγίες

Το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και το Συμβούλιο της Ευρώπης έχουν εκδώσει μια σειρά Οδηγιών με στόχο την μέγιστη προστασία στο χώρο της Πνευματικής Ιδιοκτησίας τόσο των δημιουργών όσο και των έργων τους. Οι Οδηγίες καλύπτουν διάφορους τομείς της πνευματικής ιδιοκτησίας όπως τα πνευματικά δικαιώματα σε λογισμικό, τη νομική προστασία για τις βάσεις δεδομένων και άλλα. Μερικές από τις πιο σημαντικές είναι:

**Οδηγία 91/250**<sup>6</sup> για τη νομική προστασία των προγραμμάτων ηλεκτρονικών υπολογιστών<sup>7</sup>

Η εν λόγω Οδηγία αποτέλεσε την απαρχή της δημιουργίας νομικού πλαισίου στην Ευρώπη για την προστασία των προγραμμάτων Η/Υ.

**Οδηγία 93/98**<sup>8</sup> περί εναρμόνισης της διάρκειας προστασίας του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας και ορισμένων συγγενών δικαιωμάτων

Με την εν λόγω Οδηγία πραγματοποιείται η πλήρης εναρμόνιση της διάρκειας της προστασίας όλων των έργων αλλά και των συνεισφορών σε αυτά που προστατεύονται με συγγενικά δικαιώματα. Η διάρκεια εναρμονίζεται στα 70 έτη μετά το θάνατο του δημιουργού ενώ για τα συγγενικά δικαιώματα στα 50 έτη.

**Οδηγία 96/9**<sup>9</sup> για τη νομική προστασία των βάσεων δεδομένων

Η Οδηγία 96/9 αποτέλεσε ορόσημο στον τομέα της πληροφορικής και των πνευματικών δικαιωμάτων. Σύμφωνα με αυτή, οι βάσεις δεδομένων αποτελούν πνευματικά δημιουργήματα και ως τέτοια προστατεύονται είτε με το δικαίωμα του δημιουργού είτε με το νέο *sui generis* δικαίωμα του κατασκευαστή βάσεων δεδομένων. Στην έννοια

---

<sup>6</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:31991L0250>

<sup>7</sup> Κωδικοποιήθηκε από το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο & το Συμβούλιο της στις 23/4/2009 με την Οδηγία 2009/24/ΕΚ.

<sup>8</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:31993L0098>

<sup>9</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:01996L0009-20190606>

των βάσεων δεδομένων υπάγονται οι ψηφιακές ή ηλεκτρονικές βάσεις δεδομένων αλλά επίσης και οι μη ηλεκτρονικές.

**Οδηγία 2001/29**<sup>10</sup> *περί εναρμονίσεως ορισμένων πτυχών του δικαιώματος του δημιουργού και των συγγενικών δικαιωμάτων στην κοινωνία των πληροφοριών*

Γνωστή και ως «Infosoc Directive» (Informational Society Directive), η Οδηγία 2001/29 εναρμονίζει τα δικαιώματα του δημιουργού αλλά και των δικαιούχων συγγενικών δικαιωμάτων στο πλαίσιο της εσωτερικής αγοράς της ΕΕ εξειδικεύοντας το δικαίωμα της αναπαραγωγής, το δικαίωμα της διανομής αλλά και το δικαίωμα της παρουσίασης των έργων στο κοινό.

**Οδηγία 2014/26**<sup>11</sup> *για τη συλλογική διαχείριση δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και συγγενικών δικαιωμάτων καθώς και τη χορήγηση πολυεδαφικών αδειών για επιγραμμικές χρήσεις μουσικών έργων στην εσωτερική αγορά*

Η Οδηγία 2014/26, γνωστή και ως «Collective Rights Management Directive» (CRM Directive) αφορά τις υποχρεώσεις των εταιριών και των οργανισμών συλλογικής διαχείρισης πνευματικών δικαιωμάτων με κύριο γνώμονα τα δικαιώματα των δικαιούχων αλλά και την ορθή λειτουργία των οργανισμών αυτών σε ότι αφορά την επιγραμμική χρήση των έργων τους.

**Οδηγία 2019/790**<sup>12</sup> *για τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και τα συγγενικά δικαιώματα στην ψηφιακή ενιαία αγορά και την τροποποίηση των οδηγιών 96/9 και 2001/29*

Γνωστή και ως «Ευρωπαϊκός Οδηγία Πνευματικών Δικαιωμάτων» αποτελεί το τελευταίο και ίσως πιο σημαντικό νομοθετικό κείμενο σε ότι αφορά τα πνευματικά δικαιώματα στην ψηφιακή εποχή και το Διαδίκτυο. Η ραγδαία εξάπλωση της χρήσης του Διαδικτύου, οι νέες εξελίξεις στο χώρο της τεχνολογίας και του ψηφιακού κόσμου

---

<sup>10</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32001L0029>

<sup>11</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32014L0026>

<sup>12</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32019L0790>

κατέστησαν σαφές ότι υπήρχε ανάγκη για ένα νέο και ολοκληρωμένο νομικό πλαίσιο προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων.

Στόχος της είναι η εναρμόνιση των νόμων πνευματικής ιδιοκτησίας στην ΕΕ με σκοπό την ισορροπία μεταξύ των δικαιωμάτων των δημιουργών αλλά και της ελεύθερης έκφρασης και πρόσβασης στην πληροφορία στην ψηφιακή ενιαία αγορά. Ουσιαστικά αποτελεί εξειδίκευση των κανόνων που θεσπίστηκαν με τις Οδηγίες 96/9/ΕΚ και 2001/29/ΕΚ, ώστε οι υποχρεώσεις και τα δικαιώματα που προβλέπονται στις εν λόγω Οδηγίες να μην αποτελούν αντικείμενο ασάφειας λόγω των νέων τεχνολογικών εξελίξεων στο ψηφιακό περιβάλλον.

Η Οδηγία αποτέλεσε αντικείμενο διαμάχης προκαλώντας θύελλα αντιδράσεων από τους χρήστες του Διαδικτύου, τους δημιουργούς περιεχομένου αλλά και τις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης και τους ψηφιακούς παρόχους, θεωρώντας ότι η Οδηγία και το Άρθρο 13<sup>13</sup> θα φέρει το τέλος στην «ελευθερία του Διαδικτύου».

Υπό την πίεση των αντιδράσεων, το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο και Κοινοβούλιο, έπειτα από πολλές αναθεωρήσεις και διαβουλεύσεις τελικώς ψήφισε το κείμενο της Οδηγίας στις 17 Απριλίου του 2019.

Μερικά από τα βασικότερα σημεία της Οδηγίας 2019/790 είναι:

- *Άρθρο 17 (Πρώην Άρθρο 13)*

Το Άρθρο 17 ή «Άρθρο 13» όπως έχει γίνει γνωστό προκάλεσε σφοδρές αντιδράσεις στο χώρο του Διαδικτύου και αποτέλεσε την πιο αμφιλεγόμενη διάταξη της Οδηγίας. Το άρθρο θέτει νέους κανόνες σχετικά με τις υποχρεώσεις των παρόχων επιγραμμικών υπηρεσιών ανταλλαγής περιεχομένου<sup>14</sup> και ουσιαστικά απαιτεί από αυτούς να λάβουν όλα τα απαραίτητα εκείνα μέτρα ώστε να αποτρέπεται η μη εξουσιοδοτημένη ανάρτηση - μεταφόρτωση περιεχομένου θέτοντας έτσι ένα τέλος στην ασυλία που απολάμβαναν αυτοί οι πάροχοι μέχρι πρότινος. Περισσότερα για το Άρθρο 17 και τις αντιδράσεις που προκάλεσε θα δούμε σε επόμενο κεφάλαιο.

---

<sup>13</sup> Μετέπειτα άρθρο 17

<sup>14</sup> Τέτοιοι πάροχοι είναι το Youtube, Twitch, Trovo, Vimeo, TikTok και άλλοι πάροχοι που επιτρέπουν την ανάρτηση και μεταφόρτωση ψηφιακού περιεχομένου

- *Άρθρο 15 (Πρώην Άρθρο 11)*

Το Άρθρο 15 καθιερώνει ένα νέο δικαίωμα για τους εκδότες Τύπου, εισάγοντας έναν «φόρο συνδέσμου», που τους επιτρέπει να διεκδικούν εύλογη αμοιβή από τις ψηφιακές πλατφόρμες και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης όταν οι τελευταίες εκμεταλλεύονται και προβάλλουν ειδησεογραφικό περιεχόμενο. Με την απαίτηση από τις πλατφόρμες να αποζημιώνουν τους εκδότες για την προβολή αποσπασμάτων ειδήσεων, η Οδηγία αποσκοπεί στην υποστήριξη της βιωσιμότητας της ποιοτικής δημοσιογραφίας.

- *Εξαιρέσεις και Περιορισμοί*

Η Οδηγία εισάγει νέες εξαιρέσεις και περιορισμούς στο πνευματικό δίκαιο αναλογιζόμενη τις τεχνολογικές εξελίξεις στο ψηφιακό κόσμο. Σκοπός είναι η επίτευξη δικαίας ισορροπίας μεταξύ των χρηστών αλλά και της προστασίας των δικαιωμάτων των δημιουργών και άλλων δικαιούχων με στόχο τη διευκόλυνση της έρευνας, της εκπαίδευσης αλλά και της διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς. Μπορούν να εφαρμόζονται μόνο σε ορισμένες ειδικές περιπτώσεις που δεν αντίκεινται στην κανονική εκμετάλλευση του έργου ή άλλου αντικειμένου προστασίας και δεν θίγουν αδικαιολογήτως τα έννομα συμφέροντα των δικαιούχων.

- *Εύλογη Αμοιβή*

Με την Οδηγία 2019/790 η ΕΕ στοχεύει στη διασφάλιση των δημιουργών ψηφιακού περιεχομένου ότι θα λαμβάνουν εύλογη αμοιβή για τα έργα τους όταν αυτά αναπαράγονται στο διαδίκτυο. Κατά αυτόν τον τρόπο, οι δημιουργοί απολαμβάνουν την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων τους και ταυτόχρονα ενθαρρύνεται η δημιουργικότητα στη ψηφιακή εποχή.

- *Ελευθερία της Έκφρασης*

Οι σφοδρές αντιδράσεις που προκάλεσε το άρθρο 17 οδήγησαν σε μια σειρά διαβουλεύσεων και τροποποιήσεων, με την ΕΕ να τονίζει τη

σημασία της διασφάλισης της ελευθερίας της έκφρασης στο ψηφιακό κόσμο του Διαδικτύου λαμβάνοντας όλα τα απαραίτητα μέτρα για την προστασία της δημιουργικότητας. Έτσι, παρά τους αρχικούς φόβους, συνεχίζει να επιτρέπει τη χρήση έργων που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα για σκοπούς κριτικής, παρωδίας, σχολιασμού κ.ο.κ χωρίς να περιορίζει, αδικαιολόγητα, τις δημιουργικές ελευθερίες των χρηστών αλλά παράλληλα προστατεύοντας τα δικαιώματα των δημιουργών περιεχομένου.

Οι ψηφιακές προκλήσεις του 21<sup>ου</sup> αιώνα τόνισαν την ανάγκη του εκσυγχρονισμού των νόμων και την εναρμόνιση των νομοθετικών πλαισίων για τα πνευματικά δικαιώματα σε όλα τα κράτη μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Η Οδηγία 2019/790 αποτελεί ένα σημαντικό νομοθετικό κείμενο που αντιμετωπίζει τις προκλήσεις που έχει φέρει η ψηφιακή ενιαία αγορά στην καθημερινότητα μας. Στοχεύει, όπως είδαμε, στη προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων, στη δίκαιη και εύλογη αποζημίωση των δημιουργών διατηρώντας ταυτόχρονα τα δικαιώματα και τις ελευθερίες των χρηστών.

## Εθνική Νομοθεσία & Οργανισμοί

Στην Ελλάδα το Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας καλύπτεται κυρίως από τον Νόμο 2121/1993<sup>15</sup> και τις σχετικές τροποποιήσεις του για την ενσωμάτωση των Ευρωπαϊκών Οδηγιών.

Ο Ν. 2121/1993 καθορίζει τα πνευματικά δικαιώματα και τις προϋποθέσεις χορήγησης τους αλλά και τα συγγενικά και συλλογικά δικαιώματα. Εγκρίθηκε με σκοπό την εναρμόνιση του Ελληνικού νομικού πλαισίου με τις διεθνείς συμβάσεις και Οδηγίες της ΕΕ και αφορά τομείς της πνευματικής ιδιοκτησίας όπως είναι τα λογοτεχνικά έργα, τα έργα τέχνης, η μουσική αλλά και το λογισμικό και τις βάσεις δεδομένων επιδιώκοντας να πετύχει την ισορροπία μεταξύ των δικαιωμάτων των δημιουργών και της δημόσιας ή ιδιωτικής χρήσης των έργων τους.

Οι εκάστοτε τροποποιήσεις του, λόγω των τεχνολογικών εξελίξεων αλλά και νέων αναγκών που δημιουργούνται, ιδίως στον ψηφιακό χώρο και στο Διαδίκτυο, έχουν επιτύχει την προσαρμογή του νόμου με τις ανάγκες της σύγχρονης εποχής.

Ο Νόμος 4481/2017<sup>16</sup> ρυθμίζει ζητήματα συλλογικής διαχείρισης δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και συγγενικών δικαιωμάτων, ζητήματα χορήγησης πολυεδαφικών αδειών για επιγραμμικές χρήσεις των μουσικών έργων συμπληρώνοντας κατά αυτό τον τρόπο τον Νόμο 2121/1993. Κύριος σκοπός του είναι η προσαρμογή της εθνικής νομοθεσίας στην Οδηγία 2014/26/ΕΕ καθώς και η ρύθμιση της λειτουργίας των οργανισμών συλλογικής διαχείρισης ή συλλογικής προστασίας δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και συγγενικών δικαιωμάτων και των ανεξαρτήτων οντοτήτων διαχείρισης και επικαιροποιήθηκε τελευταία φορά με τον νόμο 4996/2022.

Μερικές από τις σημαντικότερες αλλαγές που επήλθαν με το ν. 4481/2017 είναι:

---

<sup>15</sup> <https://www.opi.gr/vivliothiki/2121-1993>

<sup>16</sup> <https://www.opi.gr/index.php/vivliothiki/4481-2017>

- Εισαγωγή του συστήματος Notice & Takedown και σύσταση της Επιτροπής για τη Διαδικτυακή Προσβολή Δικαιωμάτων Πνευματικής Ιδιοκτησίας (ΕΔΠΠΙ)
- Αμοιβή 2% της αξίας Η/Υ και tablets με μέγεθος μνήμης RAM άνω των 4GB υπέρ των δημιουργών
- Άρση απορρήτου για προσβολές δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας στο διαδίκτυο

### Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας (ΟΠΙ)

Ο Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας ή αλλιώς ΟΠΙ αποτελεί τον πιο σημαντικό θεσμό για την προστασία και τη διαχείριση των πνευματικών δικαιωμάτων στην Ελλάδα. Συστήθηκε με τον νόμο 2121/1993 και είναι νομικό πρόσωπο ιδιωτικού δικαίου εποπτευόμενο από το Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού.

Ο ΟΠΙ δημιουργήθηκε με σκοπό την προστασία των δικαιωμάτων των δημιουργών αλλά και την προώθηση της δημιουργικότητας. Για την επίτευξη αυτού του σκοπού ο οργανισμός καλείται να παρέχει στο ευρύ κοινό σχετική πληροφόρηση, διαχειρίζεται την καταχώριση πνευματικών δικαιωμάτων, επιβλέπει τη συλλογική διαχείριση των δικαιωμάτων, εκδίδει άδειες χρήσης, προωθεί εκπαιδευτικά προγράμματα για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα καθώς επίσης φροντίζει ώστε να εφαρμόζεται ο νόμος περί Πνευματικής Ιδιοκτησίας.

Ο ΟΠΙ διοικείται από επταμελές Διοικητικό Συμβούλιο που διορίζεται με απόφαση του Υπουργού Πολιτισμού για 3 χρόνια και στο πλαίσιο του ν. 2121/1993 και του ν. 4481/2017 ασκεί συγκεκριμένες αρμοδιότητες. Μερικές από αυτές, όπως αναφέρονται και στην ιστοσελίδα του<sup>17</sup>, είναι:

- Ασκεί νομοπαρασκευαστική δραστηριότητα και έργο για την ενσωμάτωση για τα ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας και συγγενικών δικαιωμάτων και υποβάλλει προτάσεις νομοθετικών τροποποιήσεων για τη βελτίωση και αποτελεσματικότερη εφαρμογή της σχετικής νομοθεσίας

---

<sup>17</sup> <https://www.opi.gr>

- Εκπροσωπεί την Ελλάδα στα όργανα της Ευρωπαϊκής Ένωσης, καθώς και στους αρμόδιους διεθνείς οργανισμούς, όπως στον Παγκόσμιο Οργανισμό Διανοητικής Ιδιοκτησίας (WIPO)
- Προωθεί εκπαιδευτικές δράσεις για την ενημέρωση και ευαισθητοποίηση σχετικά με τα θέματα πνευματικής ιδιοκτησίας
- Παρέχει υπηρεσίες διαμεσολάβησης σε ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας, συγγενικών δικαιωμάτων και συλλογικής διαχείρισης
- Παρέχει υπηρεσίες χρονοσήμανσης
- Συνεπικουρεί σε νομικό, τεχνικό και διοικητικό επίπεδο το έργο της Επιτροπής για τη γνωστοποίηση διαδικτυακής προσβολής δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και συγγενικών δικαιωμάτων (ΕΔΠΠΙ)

και μια σειρά άλλων αρμοδιοτήτων έτσι ώστε να διασφαλίσει την προστασία των δικαιωμάτων των και την προώθηση της πνευματικής ιδιοκτησίας στην Ελλάδα.

### **Επιτροπή για τη Διαδικτυακή Προσβολή Δικαιωμάτων Πνευματικής Ιδιοκτησίας (ΕΔΠΠΙ)**

Η Επιτροπή για τη Γνωστοποίηση Διαδικτυακής Προσβολής Δικαιωμάτων Πνευματικής Ιδιοκτησίας και Συγγενικών Δικαιωμάτων (ΕΔΠΠΙ) συστάθηκε το 2017 με τον Ν. 4481/2017. Σκοπός της Επιτροπής είναι η αντιμετώπισης της προσβολής των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας στο χώρο του διαδικτύου και στο ψηφιακό περιβάλλον.

Πρόκειται για μια τριμελής Επιτροπή που αποτελείται από τον Πρόεδρο του ΟΠΙ και εκπροσώπους από την Εθνική Επιτροπή Τηλεπικοινωνιών και Ταχυδρομείων (ΕΕΤΤ) και την Αρχή Προστασίας Δεδομένων Προσωπικού Χαρακτήρα (ΑΠΔΠΧ).

Ενώπιον της ΕΔΠΠΙ μπορεί να προσφύγει οποιοδήποτε φυσικό ή νομικό πρόσωπο του οποίου τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ή τα συγγενικά δικαιώματα του προσβάλλονται στο διαδίκτυο. Ο ρόλος της ΕΔΠΠΙ είναι η ταχεία έκδοση ειδικών διαταγών κατά περίπτωση αξιοποιώντας τον εξωδικαστικό μηχανισμό προκειμένου να επιτύχει την άμεση και αποτελεσματική παύση και αποτροπή της προσβολής των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας.



## ΗΠΑ & Πνευματική Ιδιοκτησία

Το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας των Ηνωμένων Πολιτειών Αμερικής διέπεται από τον Νόμο Περί Πνευματικής Ιδιοκτησίας του 1976 (Copyright Act of 1976). Ο νόμος αυτός παραμένει το κύριο νομικό πλαίσιο για τα πνευματικά δικαιώματα στις ΗΠΑ και έχει υποστεί ανά τα χρόνια τροποποιήσεις ώστε να προσαρμοστεί στο μεταβαλλόμενο τοπίο της τεχνολογίας και των δημιουργικών αναγκών και καινοτομιών.

Ο Νόμος διευκρινίζει τα βασικά δικαιώματα των δικαιούχων και κατόχων των πνευματικών δικαιωμάτων, ορίζει την χρονική διάρκεια προστασίας ενώ κωδικοποίησε το νομικό δόγμα του «Fair Use<sup>18</sup>». Σύμφωνα με το άρθρο 102 του Copyright Act «Η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων επεκτείνεται σε πρωτότυπα έργο δημιουργού τα οποία έχουν δημιουργηθεί με οποιοδήποτε από μέσο έκφρασης και μπορούν να γίνουν διακριτά, να αναπαραχθούν – αντιγραφούν ή να κοινοποιηθούν με άλλο τρόπο είτε άμεσα είτε με την βοήθεια κάποια μηχανής ή συσκευής». Ορίζει ως έργα συγγραφής τα παρακάτω:

- Λογοτεχνικά Έργα
- Μουσικά Έργα, συμπεριλαμβανομένων των λέξεων που τα συνοδεύουν (στίχοι)
- Θεατρικά Έργα, συμπεριλαμβανομένων και της μουσικής τους
- Χορευτικά Έργα
- Εικαστικά, Γραφικά και Γλυπτικά Έργα
- Κινηματογραφικές Ταινίες και άλλα οπτικοακουστικά Έργα
- Ηχογραφήσεις
- Αρχιτεκτονικά Έργα

Τα αποκλειστικά δικαιώματα που προκύπτουν από τον Νόμο παραχωρούν στο δημιουργό τη δυνατότητα να αποφασίζει πως, που, πότε και πόσο, μπορεί ένα έργο του να χρησιμοποιηθεί από τρίτους και με ποιους τρόπους. Ουσιαστικά αναφερόμαστε στα δικαιώματα αναπαραγωγής, διανομής, εκτέλεσης, τροποποίησης κ.ο.κ. του έργου.

---

<sup>18</sup> «Ορθή Χρήση» (Το συναντάμε και ως «Δίκαιη Χρήση» ή «Εύλογη Χρήση»): Νομικό Δόγμα το οποίο επιτρέπει τη χρήση ενός έργου που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα χωρίς την άδεια του κατόχου των πνευματικών δικαιωμάτων. Τέτοιοι σκοποί μπορεί να είναι η κριτική, η διδασκαλία, η έρευνα, ο σχολιασμός κ.ο.κ. – Θα μπορούσε να παρομοιωθεί με τις Εξαιρέσεις Πνευματικών Δικαιωμάτων που συναντάμε στο Ευρωπαϊκό Δίκαιο

Η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων για τα έργα που έχουν δημοσιευθεί μετά την 1<sup>η</sup> Ιανουαρίου του 1978 διαρκεί καθ' όλη τη ζωή του δημιουργού συν 70 χρόνια μετά το θάνατο του. Για τα ανώνυμα και ψευδώνυμα έργα η διάρκεια προστασίας ορίζεται για 95 χρόνια μετά την ημερομηνία δημοσίευσης του έργου ή για 120 χρόνια από την ημερομηνία δημιουργίας· όποιο από τα δύο είναι μικρότερο.

Επιπροσθέτως, ενώ η προστασία για τα πνευματικά δικαιώματα είναι αυτόματη με τη δημιουργία ενός έργου, η καταχώρηση και κατοχύρωση του από το Γραφείο Πνευματικών Δικαιωμάτων (U.S. Copyright Office) παρέχει πρόσθετες προστασίες και πλεονεκτήματα, όπως η καταγραφή της ιδιοκτησίας του έργου, η διεθνής προστασία και η δυνατότητα αποζημίωσης.

### **DMCA - Digital Millennium Copyright Act**

Η ταχεία εξέλιξη της ψηφιακής τεχνολογίας και του Διαδικτύου, οδήγησαν τις Η.Π.Α. στην θέσπιση ενός νέου νόμου το 1998. Ο Νόμος για τα Δικαιώματα Πνευματικής Ιδιοκτησίας στην Ψηφιακή Χιλιετία - εφεξής DMCA - ενσωμάτωσε τις δυο «Συνθήκες Ίντερνετ» που ψηφίστηκαν από τον ΠΟΔΙ τον Δεκέμβριο του 1996. Πρωταρχικοί του στόχοι είναι να προστατεύσει τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών καθώς και να ενθαρρύνει την καινοτομία, τη δημιουργικότητα και την ανάπτυξη και έρευνα.

Ο Νόμος DMCA ποινικοποιεί την παραγωγή και διάδοση τεχνολογιών, συσκευών ή υπηρεσιών που έχουν ως στόχο την παράκαμψη των μέτρων που ελέγχουν την πρόσβαση σε έργα που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα, γνωστή και ως διαχείριση ψηφιακών δικαιωμάτων (DRM)<sup>19</sup>. Επιπρόσθετα, αύξησε τις κυρώσεις για την παραβίαση των πνευματικών δικαιωμάτων στο Διαδίκτυο.

Με βάση τις αρχές του, ο DMCA θεσπίζει ένα νομικό πλαίσιο το οποίο εξισορροπεί τόσο τα συμφέροντα των δημιουργών όσο και τη ελεύθερη ροή των πληροφοριών στον ψηφιακό κόσμο.

---

<sup>19</sup> *Digital Rights Management*

Μια από τις πιο σημαντικές διατάξεις του είναι η δημιουργία ενός «ασφαλούς λιμένα»<sup>20</sup> για τους παρόχους υπηρεσιών διαδικτύου. Ο «ασφαλής λιμένας» προστατεύει τους παρόχους από την ευθύνη για παραβίαση των πνευματικών δικαιωμάτων που διαπράττονται από τους χρήστες τους, εφόσον οι ίδιοι συμμορφώνονται σε συγκεκριμένους όρους και ανταποκρίνονται εγκαίρως όταν λάβουν γνώση τους από τον κάτοχο των πνευματικών δικαιωμάτων για κατάργηση ή απενεργοποίηση της πρόσβασης στο έργο.

Ο DMCA εισήγαγε το σύστημα ειδοποίησης και απόσυρσης περιεχομένου, γνωστό και ως notice and takedown, το οποίο επιτρέπει στους δικαιούχους και κατόχους πνευματικών δικαιωμάτων να ειδοποιούν «notice» τους παρόχους σε περίπτωση παραβίασης. Οι πάροχοι θα πρέπει μόλις λάβουν την ειδοποίηση, εφόσον είναι νόμιμη, να αποσύρουν «takedown» το παράνομο περιεχόμενο.

Εντούτοις, παρά τις προθέσεις των νομοθετών να προσαρμόσουν τη νομοθεσία και το νομικό πλαίσιο του δικαίου πνευματικής ιδιοκτησίας των ΗΠΑ στη ψηφιακή εποχή και τις απαιτήσεις, ο DMCA έχει δεχθεί σφοδρή κριτική και αντιδράσεις ιδίως σε ότι αφορά την αποτελεσματικότητα του στην αντιμετώπιση των συνεχών προκλήσεων της διαδικτυακής παραβίασης των πνευματικών δικαιωμάτων.

Παράλληλα, πολλοί είναι οι φορείς οι οποίοι εκμεταλλεύονται τον Νόμο προς ίδιον όφελος χωρίς στην πραγματικότητα να υπάρχει παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων απλώς για να θέσουν τροχοπέδη στους ανταγωνιστές τους ή να καταπνίξουν την ελευθερία του λόγου και την έρευνα για την ασφάλεια.

---

<sup>20</sup> «Safe Harbor», 17 U.S. Code § 512 - Limitations on liability relating to material online

## ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ

### «Έργο»

Αντικείμενο της πνευματικής ιδιοκτησίας είναι το έργο ως άυλο αγαθό. Ως έργο θεωρείται κάθε πρωτότυπο πνευματικό δημιούργημα τέχνης ή επιστήμης και λόγου που εκφράζεται με οποιαδήποτε μορφή<sup>21</sup> και είναι αποτέλεσμα της ανθρώπινης πνευματικής διεργασίας. Ως τέτοια έργα νοούνται τα βιβλία, οι ζωγραφικοί πίνακες, οι μουσικές δημιουργίες και άλλα έργα του λόγου ενώ και στον ψηφιακό κόσμο δημιουργίες όπως το λογισμικό και οι βάσεις δεδομένων.

Ωστόσο, θα πρέπει να τονιστεί ότι η ιδέα δεν προστατεύεται, παρά μόνο η «μορφή», ο τρόπος με τον οποίο ο δημιουργός αποτυπώνει την έμπνευση και το συναίσθημα του, καθώς θα πρέπει να παραμένει ελεύθερη και προσιτή. Παράλληλα, δεν προστατεύονται από την πνευματική ιδιοκτησία επιστημονικές ανακαλύψεις και θεωρίες, ειδικότερα στο πεδίο των θετικών επιστημών, αλλά και ιστορικά γεγονότα και στοιχεία καθότι κάτι τέτοιο θα αποτελούσε τροχοπέδη στην εξέλιξη της τεχνολογίας, της εκπαίδευσης, της έρευνας και της ελεύθερης πρόσβασης του κοινωνικού συνόλου στην πληροφορία.

Άλλωστε, ως βασική προϋπόθεση για την προστασία ενός έργου στο Ευρωπαϊκό Δίκαιο<sup>22</sup> αποτελεί η «πρωτοτυπία» η οποία ορίζεται ως το αποτέλεσμα της προσωπικής συμβολής του δημιουργού στην έκφραση του έργου στο οποίο διακρίνεται και η ατομικότητα του, δηλαδή η στατιστική μοναδικότητα<sup>23</sup> του έργου του.

### «Δημιουργός»

Το υποκείμενο της προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας είναι ο δημιουργός του έργου.

Σύμφωνα με το Ευρωπαϊκό Δίκαιο ως δημιουργός ενός έργου μπορεί να είναι μόνο ένα φυσικό πρόσωπο αφού μόνο ο άνθρωπος μπορεί να

---

<sup>21</sup> Ν. 2121/1993, αρ. 2

<sup>22</sup> Ηπειρωτικό Δίκαιο (*Droit d'auteur*)

<sup>23</sup> Αντίθετα, στο Δίκαιο του *Copyright* ως πρωτότυπο θεωρείται ένα έργο το οποίο δεν αποτελεί απλή αντιγραφή αλλά προϋποθέτει από τον δημιουργό του μια ελάχιστη εργασία (*sweat of the brow*)

δημιουργεί πρωτότυπα πνευματικά έργα. Εν αντιθέσει, στο Αμερικάνικο Δίκαιο<sup>24</sup>, στο οποίο το επίκεντρο της πνευματικής ιδιοκτησίας είναι τα οικονομικά οφέλη που μπορεί να αποφέρει το έργο, δημιουργός ενός έργου μπορεί να είναι και νομικό πρόσωπο.

Παρότι αρχικά ο δημιουργός είναι δικαιούχος των πνευματικών δικαιωμάτων αυτό δεν σημαίνει ότι στο Ευρωπαϊκό και Ελληνικό δίκαιο ένα νομικό πρόσωπο δεν μπορεί να χαίρει της προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας. Ο δημιουργός ενός έργου μπορεί να μεταβιβάσει το περιουσιακό του δικαίωμα είτε σε άλλο φυσικό πρόσωπο είτε σε κάποιο νομικό πρόσωπο. Σε ορισμένες περιπτώσεις ο νόμος ορίζει ότι το δικαίωμα μεταφέρεται αμέσως μετά τη δημιουργία του έργου, όπως για παράδειγμα στην περίπτωση σύμβασης εργασίας ή στη σύμβαση έργου μεταξύ του δημιουργού και ενός φυσικού ή νομικού προσώπου.

### «Δικαιώματα του Δημιουργού»

Στο ηπειρωτικό δίκαιο πνευματικής ιδιοκτησίας τα δικαιώματα του δημιουργού χωρίζονται σε δύο απόλυτα<sup>25</sup> και αποκλειστικά<sup>26</sup> δικαιώματα: το περιουσιακό δικαίωμα και το ηθικό δικαίωμα<sup>27</sup>.

Το **περιουσιακό δικαίωμα** που αποκτά ο δημιουργός αφορά την οικονομική εκμετάλλευση του έργου και του παρέχει συγκεκριμένες εξουσίες. Τέτοιες είναι:

- Η αναπαραγωγή του έργου - το δικαίωμα παραγωγής περισσότερων αντιγράφων του έργου σε υλική υπόσταση.
- Η δημιουργία παράγωγου έργου - η δικαίωμα μετάφρασης του έργου, μετατροπής του (π.χ. από ποίημα σε τραγούδι) κ.ο.κ.
- Η εγγραφή - το δικαίωμα της αποτύπωσης του έργου σε υλικό φορέα
- Η διανομή - το δικαίωμα του δημιουργού να αποφασίζει πώς θα διανεμηθούν τα αντίτυπα του έργου του

---

<sup>24</sup> Copyright Law

<sup>25</sup> Ισχύουν απέναντι σε όλους

<sup>26</sup> Ασκούνται μόνο από τον κάτοχο των πνευματικών δικαιωμάτων

<sup>27</sup> Στο δίκαιο του Copyright δεν υπάρχει η έννοια του ηθικού δικαιώματος.

- Η δημόσια εκτέλεση και παρουσίαση - το δικαίωμα του δημιουργού να καθιστά ή όχι το έργο προσιτό στο κοινό μέσω τρίτου προσώπου ή μηχανημάτων (πχ η απαγγελία ενός ποιήματος από άλλον καλλιτέχνη ή η μουσική στα μπαρ)
- Η ραδιοτηλεοπτική μετάδοση - Το δικαίωμα του δημιουργού να απαγορεύει την μετάδοση του έργου του μέσω της τηλεόρασης ή του ραδιοφώνου.
- Ο δημόσιος δανεισμός του έργου και η εκμίσθωση του

Κάθε μια από τις παραπάνω εξουσίες μπορεί να παραχωρείται ή να μεταβιβάζεται ξεχωριστά από τον δημιουργό σε ένα ή περισσότερα πρόσωπα. Η μεταβίβαση μίας εξουσίας δεν συνεπάγεται αυτόματα και την μεταβίβαση των υπολοίπων εξουσιών.

Το περιουσιακό δικαίωμα μπορεί να μεταβιβαστεί εξ' ολοκλήρου από τον δημιουργό ή κάτοχο του - εφόσον έχει ήδη παραχωρηθεί από τον αρχικό δημιουργό του έργου - και ο δημιουργός μπορεί να παραιτηθεί από την αξίωση αυτού, π.χ. να παραχωρήσει το έργο του στο κοινό χωρίς την αξίωση χρηματικού ανταλλάγματος.

Στον αντίποδα, το ηθικό δικαίωμα, αφορά το «δεσμό» που έχει δημιουργηθεί μεταξύ του έργου και του δημιουργού του. Ένα δημιουργήμα αποτελεί την πνευματική εξωτερικευση και αποτόπωση της προσωπικότητας του δημιουργού. Σε αντίθεση με το περιουσιακό δικαίωμα δεν μπορεί να μεταβιβαστεί και ούτε μπορεί ο δημιουργός να παραιτηθεί από αυτό<sup>28</sup> και δεν αφορά την όποια οικονομική εκμετάλλευση του έργου. Εμπεριέχει και αυτό εξουσίες όπως:

- Το δικαίωμα της δημοσίευσης - Ο δημιουργός μπορεί να αποφασίσει αν, πώς και πότε θέλει να δημοσιεύσει το έργο του στο κοινό.
- Η ακεραιότητα του έργου - Το δικαίωμα του δημιουργού να απαγορεύσει την αλλοίωση ή μετατροπή του έργου του
- Η πατρότητα του έργου - Ο δημιουργός έχει το δικαίωμα της αξίωσης της μνείας του ονόματος του επί του έργου του
- Το δικαίωμα της μετάνοιας - Ο δημιουργός μπορεί να υπαναχωρήσει από συμβάσεις μεταβίβασης / εκμετάλλευσης του

---

<sup>28</sup> Με την έννοια ότι θα είναι πάντα ο δημιουργός του έργου.

έργου του από τρίτους εφόσον θεωρεί ότι δεν προστατεύεται πλέον η προσωπικότητα του

- Η προσπέλαση στο έργο - Το δικαίωμα του δημιουργού να «επικοινωνεί» με το έργο του και τη δυνατότητα του να επιφέρει αλλαγές σε αυτό ακόμη και μετά την πώληση του.
- Το δικαίωμα της μετάνοιας - Το δικαίωμα του δημιουργού να υπαναχωρήσει από συμβάσεις εκμετάλλευσης αν θεωρεί ότι έχουν αλλάξει οι περιστάσεις και προσβάλλεται η προσωπικότητα του.

### **Εξαιρέσεις - Περιορισμοί Πνευματικών Δικαιωμάτων**

Το δικαίο πνευματικής ιδιοκτησίας δεν υπάρχει για να προστατεύει όμως μόνο τον δημιουργό και το έργο του και τα δικαιώματα του επί αυτού αλλά και το δημόσιο συμφέρον και την κοινωνική εξέλιξη. Έτσι, γίνεται εύκολα κατανοητό, ότι υπάρχουν περιορισμοί και εξαιρέσεις<sup>29</sup> οι οποίοι επιτρέπουν στο χρήστη να χρησιμοποιήσει το έργο χωρίς να ζητηθεί η άδεια του δημιουργού. Οι εξαιρέσεις αφορούν το περιουσιακό και μόνο δικαίωμα του δημιουργού και μερικές από αυτές είναι:

- Η αναπαραγωγή για ιδιωτική χρήση
- Η χρήση του αποσπασμάτων του έργου για εκπαιδευτικούς, ερευνητικούς ή δημοσιογραφικούς σκοπούς
- Η χρήση μέρους του έργου για κοινωνικούς ή κοινωνικοπολιτικούς σκοπούς
- Η αναπαραγωγή για σκοπούς έννομου συμφέροντος
- Η αναπαραγωγή από βιβλιοθήκες και αρχεία
- Η παρουσίαση σε δημόσια συλλογή

### **Συγγενικά Δικαιώματα**

---

<sup>29</sup> Αυτοί ισχύουν στο ηπειρωτικό σύστημα (*droit d'auteur*). Αντίθετα στο αγγλοσαξονικό σύστημα του *Copyright* υπάρχει το *fair use* το οποίο αποτελεί μια γενική ρήτρα εξαίρεσης του *copyright*. Στο Ελληνικό Δίκαιο ορίζονται στα άρθρα 18 ως 28Γ του Ν. 2121/1993.

Τα δικαιώματα της πνευματικής ιδιοκτησίας δεν αφορούν, όμως, μόνο τον δημιουργό του έργου, αλλά επεκτείνονται σε άλλους κλάδους ή δραστηριότητες και συνεισφέρουν στο έργο του δημιουργού. Καθότι δεν θεωρούνται αρκετά πρωτότυπες ώστε να θεωρούνται άξιες της πλήρους προστασίας από το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, απολαμβάνουν μια σειρά δικαιωμάτων ονομαζόμενα «συγγενικά δικαιώματα». Αυτά αφορούν καλλιτέχνες και ερμηνευτές, παραγωγούς οπτικοακουστικών υλικών φορέων για την ηχογράφηση και μαγνητοσκόπηση του έργου, εκδότες βιβλίων, δημιουργούς βάσεων δεδομένων αλλά και ραδιοτηλεοπτικών σταθμών για το πρόγραμμά τους.

Τα συγγενικά δικαιώματα έχουν μικρότερη διάρκεια, τα 50 έτη, και η διάρκεια τους συνδέεται με την δημοσίευση του αρχικού έργου. Τα συγγενικά δικαιώματα επιτρέπουν στους κατόχους τους να απολαμβάνουν μια σειρά δικαιωμάτων όπως για παράδειγμα την αναπαραγωγή του έργου τους, τη διάθεση του στο κοινό και ούτω καθεξής.

## Δίπλωμα Ευρεσιτεχνίας

Το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας, συχνά αναφερόμενο και ως πατέντα<sup>30</sup>, είναι ένα αποκλειστικό δικαίωμα χρήσης το οποίο αποδίδεται σε ένα φυσικό ή νομικό πρόσωπο ώστε να προστατευτεί ένα νέο καινοτόμο πρότυπο ή εφεύρεση, μια νέα ανακάλυψη ή μια νέα μέθοδο/διαδικασία, ένα πρόγραμμα υπολογιστή και άλλα. Στην Ελλάδα παρέχεται από τον Οργανισμό Βιομηχανικής Ιδιοκτησίας<sup>31</sup> ενώ στην Ευρώπη από το Ευρωπαϊκό Γραφείο Διπλωμάτων Ευρεσιτεχνίας<sup>32</sup>.

Το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας παρέχει στον κάτοχο του την εξουσία να απαγορεύσουν σε τρίτους να χρησιμοποιήσουν το «έργο» του με οποιονδήποτε τρόπο χωρίς την άδεια του και ισχύει για 20 χρόνια<sup>33</sup>. Βασική προϋπόθεση για την χορήγηση του διπλώματος ευρεσιτεχνίας στην Ευρώπη αποτελεί ο τεχνικός χαρακτήρας της εφεύρεσης με την

---

<sup>30</sup> (αγγλ. *Patent* – πατέντα)

<sup>31</sup> ΟΒΙ

<sup>32</sup> EPO – *European Patent Office*

<sup>33</sup> Στην Ελλάδα το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας παρέχεται για 17 έτη



έννοια ότι η εφεύρεση θα πρέπει να δίνει λύση σε ένα συγκεκριμένο τεχνικό πρόβλημα. Αντίθετα, στις ΗΠΑ, μόνη προϋπόθεση αποτελεί η χρησιμότητα<sup>34</sup> της εφεύρεσης.

Δύο είναι οι λόγοι θέσπισης του διπλώματος ευρεσιτεχνίας. Ο ένας είναι η προώθηση της καινοτομίας, η παρότρυνση των προσώπων να αναπτύσσουν και να επενδύουν στην έρευνα νέων προϊόντων και υπηρεσιών. Ο δεύτερος λόγος έχει να κάνει με την δημοσιοποίηση των καινοτομιών καθότι για να πάρει κάποιος το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας θα πρέπει πρώτα να αποκαλύψει και να καταθέσει λεπτομερή περιγραφή της εφεύρεσης. Χωρίς το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας οι επιχειρήσεις και τα πρόσωπα θα προσπαθούν να κρατήσουν κρυφή την καινοτομία τους οδηγώντας την ανάπτυξη και έρευνα σε ένα συνεχές τέλμα. Έτσι για τα πρώτα 20 χρόνια παρέχεται το δικαίωμα στον κάτοχο του διπλώματος ευρεσιτεχνίας να εκμεταλλεύεται αποκλειστικά την καινοτομία του ενώ μετά το πέρας αυτού είναι διαθέσιμη στο κοινωνικό σύνολο για περαιτέρω ανάπτυξη.

## **Εμπορικό Σήμα**

Το εμπορικό σήμα, αγγλ. Trademark, είναι ένα σύμβολο, μία φράση ή μια λέξη που αντιπροσωπεύει ένα νομικό ή φυσικό πρόσωπο και το διακρίνει από τα υπόλοιπα. Το εμπορικό σήμα χρησιμοποιείται για την προστασία της επωνυμίας και της πνευματικής ιδιοκτησίας του κατόχου του. Περιλαμβάνει, αλλά δεν περιορίζεται, λογότυπα, σλόγκαν, ονόματα προϊόντων ή μορφή του προϊόντος κ.α.

Για να αποκτήσει μια εταιρία ένα εμπορικό σήμα θα πρέπει να υποβάλλει αίτηση στην κατάλληλη κρατική υπηρεσία<sup>35</sup> και εφόσον εγκριθεί η αίτηση, ο κάτοχος έχει το αποκλειστικό περιουσιακό δικαίωμα να χρησιμοποιεί το σήμα όπως εκείνος θεωρεί θεμιτό σε σχέση με τα προϊόντα ή τις υπηρεσίες του και κανένας άλλος δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει το ίδιο ή παρόμοιο σήμα για ίδια ή παρόμοια προϊόντα χωρίς την άδεια του. Η διάρκεια του έχει συγκεκριμένο χρονικό

---

<sup>34</sup> *Usefulness*

<sup>35</sup> *Στην Ελλάδα στη Διεύθυνση Εμπορικής & Βιομηχανικής Ιδιοκτησίας*

διάστημα - στην Ελλάδα ισχύει για 10 χρόνια - παρόλα αυτά μπορεί να ανανεώνεται επ' αόριστο εφόσον χρησιμοποιείται στο εμπόριο.

Τα εμπορικά σήματα υπάρχουν ώστε να διευκολύνεται η διάκριση μεταξύ των προϊόντων ή υπηρεσιών μιας εταιρίας και να προστατεύεται το κοινό από τον αθέμιτο ανταγωνισμό και τις πιθανές αντιγραφές που θα μπορούσαν να προκαλέσουν σύγχυση στον καταναλωτή. Μπορούν να κατοχυρωθούν για μια μεγάλη ποικιλία άλλων αγαθών και υπηρεσιών όπως τα λογότυπα, τα χρώματα, ήχους ή και αρώματα.

Επίσης, τα εμπορικά σήματα μπορούν να καταχωρηθούν σε εθνικό επίπεδο, μέσω των αντίστοιχων υπηρεσιών ή σε διεθνές επίπεδο μέσω των διεθνών συστημάτων καταχώρισης όπως είναι το σύστημα της Μαδρίτης. Η καταχώριση του εμπορικού σήματος δεν απαιτείται πάντα όμως συνίσταται καθώς παρέχει την ισχυρότερη νομική προστασία για μια επωνυμία.

Τα εμπορικά σήματα καθότι αποτελούν περιουσιακό δικαίωμα μπορούν να αγοραστούν, μεταβιβαστούν, πωληθούν σε άλλον από τον αρχικό κάτοχο τους.

### **Άδειες Εκμετάλλευσης**

Οι άδειες εκμετάλλευσης αναφέρονται στα δικαιώματα που παρέχονται από τον δημιουργό σε άλλα άτομα ή οντότητες (αντισυμβαλλόμενοι) με τις οποίες τους επιτρέπει να ασκούν εξουσίες, οι οποίες απορρέουν από το περιουσιακό του δικαίωμα, πάνω στο έργο του. Ο δημιουργός καθορίζει τους όρους και τους περιορισμούς που αφορούν τη χρήση του έργου του από τους τρίτους.

Οι άδειες εκμετάλλευσης μπορεί να είναι αποκλειστικές ή μη. Οι αποκλειστικές άδειες παρέχουν στο δικαιούχο το δικαίωμα να ασκεί τις εξουσίες από το περιουσιακό δικαίωμα κατ' αποκλεισμό παντός τρίτου, ακόμη και του ίδιου του δημιουργού.

Οι μη αποκλειστικές άδειες επιτρέπουν παρέχουν στον αντισυμβαλλόμενο το δικαίωμα να ασκεί τις εξουσίες, στις οποίες αναφέρεται η σύμβαση ή η άδεια παράλληλα προς το δημιουργό και άλλους αντισυμβαλλόμενους.

## Άδειες Χρήσης Λογισμικού

Η άδεια χρήσης λογισμικού παρέχει στον αντισυμβαλλόμενο το νόμιμο δικαίωμα εγκατάστασης, χρήσης, πρόσβασης, προβολής ή άλλης αλληλεπίδρασης όπως ορίζεται από τους όρους χρήσης που έχει θέσει ο δικαιούχος με ένα συγκεκριμένο πρόγραμμα Η/Υ ή λογισμικού. Οι άδειες χρήσης, σε αντίθεση με τις άδειες εκμετάλλευσης, δεν μεταβιβάζουν περιουσιακά δικαιώματα παρά μόνο παραχωρούν δικαιώματα σε ότι αφορούν τη χρήση του λογισμικού από τον αντισυμβαλλόμενο. Μια άδεια μπορεί να είναι μόνιμη, δηλαδή ο αντισυμβαλλόμενος να αποκτά δικαιώματα εφ' όρου ζωής ή προσωρινή, δηλαδή με συγκεκριμένη ημερομηνία λήξης.

Οι άδειες χρήσης λογισμικού ανήκουν σε δύο κατηγορίες λογισμικού, κάθε μια επηρεάζοντας διαφορετικά τα δικαιώματα που έχει ο τελικός χρήστης πάνω στο λογισμικό:

- **Κλειστό Λογισμικό:** Επιτρέπει στον αντισυμβαλλόμενο χρήστη τη χρήση του λογισμικού ενός περιορισμένου περιβάλλοντος, απαγορεύοντας συγκεκριμένες εξουσίες όπως η αποσυμπίληση του λογισμικού, η αντιγραφή του, η διανομή του σε άλλους τρίτους, την εγκατάσταση σε πολλούς υπολογιστές ή τη χρήση του από ένα μεγάλο αριθμό χρηστών.
- **Ελεύθερο και Ανοιχτό Λογισμικό:** Επιτρέπει στους χρήστες τη δυνατότητα να αντιγράψουν, τροποποιούν, διανέμουν με οποιοδήποτε τρόπο και σκοπό το λογισμικό. Τέτοιες άδειες είναι και οι Ανοικτές άδειες.

## Creative Commons

Οι άδειες Creative Commons (CC) αποτελούν ένα σύστημα αδειών ελεύθερης χρήσης λογισμικού πνευματικής ιδιοκτησίας, οι οποίες έχουν σχεδιαστεί ώστε να παρέχουν μια εναλλακτική λύση στον παραδοσιακό τρόπο προστασίας των δικαιωμάτων των δημιουργών στην πνευματική ιδιοκτησία. Είναι οι πιο διαδεδομένες άδειες ανοιχτού περιεχομένου και επιτρέπουν στους χρήστες την ελεύθερη χρήση πέρα από τα όρια των

νόμιμων περιορισμών ως προς την έκταση του περιουσιακού δικαιώματος και στηρίζονται στη φιλοσοφία της ελεύθερης διάδοσης των έργων.

Σκοπός τους, όπως ορίζεται από τον οργανισμό, δεν είναι η κατάργηση της πνευματικής ιδιοκτησίας αλλά ο επαναπροσδιορισμός των κανόνων της και η δημιουργία μιας νέας ισορροπίας με βάση τις αρχές του Διαδικτύου, ορίζοντας το ως ένα εργαλείο το οποίο θα αποτελεί παγκόσμια βάση επιστημονικής γνώσης.

Οι άδειες χρήσης Creative Commons προσφέρονται δωρεάν μέσω διαδικτύου από τον Οργανισμό και προσφέρουν μια σειρά από δικαιώματα που επιτρέπουν στους δημιουργούς να προσδιορίσουν τους τρόπους με τους οποίους οι τρίτοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν το έργο τους. Υπάρχουν έξι κύριες άδειες, καθεμία από τις οποίες παρέχει διαφορετικά επίπεδα ελευθερίας στους χρήστες, υπό την προϋπόθεση ότι θα αναγνωρίζουν τον δημιουργό του έργου με τους όρους που έχει θέσει ο ίδιος:

- **Αναφορά Δημιουργού (Attribution) (CC BY):** Επιτρέπεται σε τρίτους να χρησιμοποιούν το έργο με οποιονδήποτε τρόπο (αντιγραφή, διανομή, υπό την προϋπόθεση να αναγνωρίζουν το δημιουργό με τον τρόπο που ορίζει ο ίδιος.
- **Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση (Attribution - NonCommercial) (CC BY - NC):** Επιτρέπει στους τρίτους να αντιγράψουν, τροποποιούν, διανέμουν το έργο για οποιονδήποτε μη εμπορικό σκοπό.
- **Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Όχι Παράγωγα Έργα (Attribution - NonCommercial - NoDerivs) (CC BY - NC - ND):** Επιτρέπει τη διανομή και τον διαμοιρασμό του έργου με άλλους ή την παρουσίαση του στο κοινό για οποιονδήποτε μη εμπορικό σκοπό αλλά απαγορεύεται η οποιαδήποτε τροποποίηση του έργου ή η δημιουργία παράγωγων έργων. Είναι η πιο περιοριστική από τις έξι άδειες.
- **Αναφορά Δημιουργού - Παρόμοια Διανομή (Attribution - ShareAlike) (CC BY - SA):** Επιτρέπει την αντιγραφή, διανομή, τροποποίηση του έργου από τρίτους, υπό την προϋπόθεση να διανέμουν κάθε παράγωγο έργο (τροποποιημένη εκδοχή του αρχικού έργου) υπό τους ίδιους ακριβώς όρους που έχει θέσει ο

δημιουργός. Αυτή η άδεια συγκρίνεται συχνά με άδειες λογισμικού ανοιχτού κώδικα.

- **Αναφορά Δημιουργού - Όχι Παράγωγα Έργα (Attribution - NoDerivs) (CC BY - ND):** Επιτρέπει την αντιγραφή, διανομή, παρουσίαση και εκτέλεση από τρίτους, για εμπορικούς ή μη σκοπούς, του έργου στην αμετάβλητη και πρωτότυπη μορφή του. Απαγορεύεται η οποιαδήποτε τροποποίηση του έργου ή η δημιουργία παράγωγων έργων.
- **Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή (Attribution - NonCommercial - ShareAlike) (CC BY - NC - SA):** Επιτρέπει σε τρίτους να αντιγράφουν, τροποποιούν, διανέμουν το έργο και τα παράγωγα του για οποιονδήποτε μη εμπορικό σκοπό, υπό την προϋπόθεση η διανομή να γίνεται υπό τους ίδιους ακριβώς όρους που έχει θέσει ο δημιουργός.

Αυτές οι άδειες παρέχουν στους δημιουργούς ένα φάσμα δυνατοτήτων και επιλογών σχετικά με τις άδειες που χορηγούν στους τρίτους, επιτρέποντας τους να προσαρμόσουν τους όρους τους με βάση τις προτιμήσεις τους για την κοινή χρήση, τροποποίηση και διανομή των έργων τους. Οι παραπάνω άδειες και οι όροι που αυτές θέτουν, αναγνωρίζονται εύκολα από τους χρήστες από τα παρακάτω εικονίδια:

## ΟΙ ΑΔΕΙΕΣ

### ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΕΡΓΑ



#### ΑΝΑΦΟΡΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥ

Μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει εμπορικά το έργο μου; ✓  
Μπορεί κάποιος να τροποποιήσει το έργο μου; ✓



(MUST ALSO BE LICENSED BY-SA)

#### ΑΝΑΦΟΡΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥ-ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΔΙΑΝΟΜΗ

Μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει εμπορικά το έργο μου; ✓  
Μπορεί κάποιος να τροποποιήσει το έργο μου; ✓



#### ΑΝΑΦΟΡΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥ-ΜΗ ΕΜΠΟΡΙΚΗ ΧΡΗΣΗ-ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΔΙΑΝΟΜΗ

Μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει εμπορικά το έργο μου; ✗  
Μπορεί κάποιος να τροποποιήσει το έργο μου; ✓



#### ΑΝΑΦΟΡΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥ-ΟΧΙ ΠΑΡΑΓΩΓΑ ΕΡΓΑ

Μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει εμπορικά το έργο μου; ✓  
Μπορεί κάποιος να τροποποιήσει το έργο μου; ✗



#### ΑΝΑΦΟΡΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥ-ΜΗ ΕΜΠΟΡΙΚΗ ΧΡΗΣΗ-ΟΧΙ ΠΑΡΑΓΩΓΑ ΕΡΓΑ

Μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει εμπορικά το έργο μου; ✗  
Μπορεί κάποιος να τροποποιήσει το έργο μου; ✗



(MUST ALSO BE LICENSED NC-BY-SA)

#### ΑΝΑΦΟΡΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥ-ΜΗ ΕΜΠΟΡΙΚΗ ΧΡΗΣΗ-ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΔΙΑΝΟΜΗ

Μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει εμπορικά το έργο μου; ✗  
Μπορεί κάποιος να τροποποιήσει το έργο μου; ✓

Εικόνα 1. Άδειες Creative Commons

Είναι πολύ σημαντικό να αναφερθεί ότι οι άδειες Creative Commons δεν παρέχουν δυνατότητα ανάκλησης: ο δημιουργός δε δύναται να ακυρώσει / ανακαλέσει την άδεια CC εφόσον το έργο έχει ήδη κυκλοφορήσει. Ο δημιουργός μπορεί να σταματήσει να διανέμει το έργο του βάσει της άδειας ανά πάσα στιγμή αλλά ο οποιοσδήποτε τρίτος έχει αποκτήσει ήδη πρόσβαση στο έργο μπορεί να συνεχίσει να το χρησιμοποιεί υπό τους όρους της άδειας που το απέκτησε.

Η πρωτοβουλία Creative Commons έχει επιτρέψει την ανάπτυξη ενός ποικίλου κόσμου δημιουργικών έργων στον ψηφιακό κόσμο, που διατίθενται δωρεάν για χρήση. Αυτό έχει ενθαρρύνει την καινοτομία, την εκπαίδευση και την ανταλλαγή γνώσεων. Οι άδειες Creative Commons συμβάλλουν στη δημιουργία μιας κοινότητας που σέβεται την πνευματική ιδιοκτησία ενώ παράλληλα προωθεί την πρόσβαση σε πληροφορίες και πόρους.

## Προσβολές Δικαιωμάτων Πνευματικής Ιδιοκτησίας

Με τον όρο προσβολή πνευματικής ιδιοκτησίας αναφερόμαστε σε παραβιάσεις πνευματικών δικαιωμάτων ενός δημιουργού ή δικαιούχου αυτών των δικαιωμάτων σε σχέση με το έργο του. Η εξάπλωση του Διαδικτύου και η ιδιαίτερη φύση της παγκόσμιας εμβέλειας του έφεραν νέες προκλήσεις και αύξηση των προσβολών στο χώρο της πνευματικής ιδιοκτησίας. Εκτενέστερα θα αναφερθούμε σε επόμενο κεφάλαιο.

Ορισμένες από τις πιο συχνές προσβολές αφορούν:

Την χρήση ή αναπαραγωγή ενός προστατευόμενου έργου χωρίς την άδεια του δημιουργού ή κατόχου των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας.

Την παράνομη χρήση ή αντιγραφή ενός εμπορικού σήματος χωρίς άδεια από τον κάτοχο με σκοπό κυρίως την οικονομική εκμετάλλευση του και τη πιθανή σύγχυση του καταναλωτή.

Την παράνομη αντιγραφή, διανομή και χρήση λογισμικού και προγραμμάτων Η/Υ χωρίς άδεια από τον δημιουργό τους.

Την παράνομη αντιγραφή, διανομή και αναπαραγωγή οπτικοακουστικών (σειρές, ταινίες) και μουσικών έργων είτε μέσω ιστοσελίδων προβολής περιεχομένου είτε μέσω «πειρατικών» ιστοσελίδων που παρέχουν δυνατότητα ανταλλαγής αρχείων (κυρίως μέσω του πρωτοκόλλου BitTorrent).

Την εκμετάλλευση και χρήση μιας εφεύρεσης που έχει κατοχυρωθεί με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας - πατέντα - χωρίς άδεια από τον νόμιμο κάτοχο της.

Οι προσβολές της πνευματικής ιδιοκτησίας επιφέρουν νομικές συνέπειες ενώ οι προσβαλλόμενοι μπορούν να προσφύγουν στα εκάστοτε νομικά όργανα απαιτώντας αφενός την αποζημίωση τους και αφετέρου τη λήψη των απαραίτητων μέτρων για την προστασία των δικαιωμάτων τους.

## ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Το Διαδίκτυο αποτελεί έναν από τους ακρογωνιαίους λίθους ανάπτυξης και προόδου της ανθρωπότητας. Ως κύριος πυλώνας της σύγχρονης κοινωνίας, έχει διαμορφώσει ριζικά τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι επικοινωνούν, αναζητούν πληροφορίες και διεξάγουν δραστηριότητες. Η επίδραση του αφορά κάθε πτυχή της καθημερινής ζωής του σύγχρονου ανθρώπου, από την εκπαίδευση μέχρι την επιχειρηματικότητα έως την ψυχαγωγία του αλλά και τον τρόπο με τον οποίο έρχεται σε επαφή με άλλους ανθρώπους.

Το Διαδίκτυο αποτελεί ένα παγκόσμιο δίκτυο σύνδεσης και επικοινωνίας υπολογιστών το οποίο δίνει την δυνατότητα στους χρήστες του να ανταλλάσσουν πληροφορίες και δεδομένα μεταξύ τους. Περιλαμβάνει υπηρεσίες όπως το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ή αλλιώς ηλεκτρονική αλληλογραφία (e-mails), τον Παγκόσμιο Ιστό (World Wide Web), τις ψηφιακές πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης (Social Media), πλατφόρμες τηλεδιασκέψεων και παιχνιδιών, υπηρεσίες ανταλλαγής ψηφιακών αρχείων και οπτικοακουστικού υλικού και άλλες. Με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνεται η ανταλλαγή πληροφοριών, η επικοινωνία μεταξύ των χρηστών αλλά ακόμη και η δυνατότητα δημιουργίας και διάδοσης περιεχόμενου μέσω των κοινωνικών πλατφορμών.

Η λειτουργία του Διαδικτύου βασίζεται σε μια σύνθετη υποδομή από υπολογιστές, δίκτυα και πρωτόκολλα. Για να επιτευχθεί μια σύνδεση στο Διαδίκτυο θα πρέπει ο υπολογιστής να συνδεθεί με τα διάφορα δίκτυα, η επικοινωνία των οποίων βασίζεται σε διάφορα πρωτόκολλα, όπως το TCP/IP<sup>36</sup>. Το τελευταίο αποτελεί και το θεμέλιο λίθο πάνω στο οποίο βασίζονται όλες οι ασφαλείς μεταδόσεις περιεχομένου και δεδομένων από την πηγή στον προορισμό.

Στο επίπεδο του χρήστη, η σύνδεση στο Διαδίκτυο επιτυγχάνεται μέσω προγραμμάτων περιήγησης, όπως ο Google Chrome, ο Microsoft Edge κ.ο.κ., και δίνουν την δυνατότητα πρόσβασης στις διάφορες διαδικτυακές ιστοσελίδες και πλατφόρμες του Διαδικτύου.

---

<sup>36</sup> TCP/IP = Πρωτόκολλο Ελέγχου Μετάδοσης / Πρωτόκολλο Διαδικτύου



## Ιστορική Αναδρομή

Η ιστορία του Διαδικτύου ξεκινάει τη δεκαετία του 1960. Μετά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο και τον Ψυχρό Πόλεμο μεταξύ Ηνωμένων Πολιτειών και Σοβιετικής Ένωσης (ΕΣΣΔ), δημιουργήθηκε η ανάγκη για την δημιουργία ενός δικτύου μέσα από το οποίο θα μπορούσαν να διακινούνται δεδομένα και πληροφορίες με μεγάλη ταχύτητα, ασφάλεια και ακρίβεια με το χαμηλότερο δυνατό κόστος.

Η πρώτη ιδέα για την ανάπτυξη ενός δικτύου, όπως υπάρχει σήμερα, έρχεται το 1962 από τον J.C.R. Licklider ο οποίος οραματιζόταν τους υπολογιστές παγκοσμίως αλληλοσυνδεδεμένους μέσω των οποίων οι χρήστες θα μπορούσαν να έχουν πρόσβαση στα δεδομένα, τις πληροφορίες και τα προγράμματα χαρακτηρίζοντας το ως «Διαγαλαξιακό δίκτυο ηλεκτρονικών υπολογιστών».

Το 1969, ο Robert Taylor και η BBN Technologies, βασιζόμενοι στις σημειώσεις του Licklider και το σχέδιο του Taylor, δημιουργούν το ARPANet, τον πρώτο προγραμματισμένο διάδρομο δεδομένων το οποίο και αποτέλεσε το πρότυπο για το μελλοντικό - και σημερινό - Διαδίκτυο. Στην πρόταση του Taylor, το δίκτυο αποτελείται από μικρούς ηλεκτρονικούς υπολογιστές<sup>37</sup> οι οποίοι διαχειρίζονται, αποθηκεύουν και προωθούν πακέτα - δρομολογητές - και οι οποίοι είναι συνδεδεμένοι μεταξύ τους με διαποδιαμορφωτές<sup>38</sup> μέσω δεσμευμένων γραμμών. Οι υπολογιστές των χρηστών συνδέονταν με τους δρομολογητές με καλώδια και εν τέλει όλοι μαζί στο ARPANet.

Το δίκτυο ARPANet συνέχισε να εξαπλώνεται στην Αμερική συνδέοντας πανεπιστημιακά ερευνητικά ιδρύματα και κυβερνητικούς οργανισμούς. Μέχρι τα τέλη του 1973 το ARPANet μέτραγε 40 δρομολογητές. Τον ίδιο χρόνο, με την σύνδεση δύο δορυφόρων, επιτεύχθηκε και η σύνδεση της Ευρώπης, Νορβηγίας και Λονδίνου, με την Αμερική. Με την αύξηση των συνδέσεων άρχισαν να δημιουργούνται και νέες εφαρμογές στο δίκτυο.

---

<sup>37</sup> *Interface Message Processors*

<sup>38</sup> *Διαποδιαμορφωτής = Modem / Μόντεμ*

το 1971 ο Ray Tomlinson εφευρίσκει το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, γνωστό και ως e-mail, ενώ λίγο αργότερα δημιουργείται και το Πρωτόκολλο Μεταφοράς Αρχείων, γνωστό και ως FTP<sup>39</sup>, το οποίο επέτρεπε στους χρήστες του ARPANet να στέλνουν αρχεία μεταξύ τους.

Το 1973 η κύρια χρήση του ARPANet ήταν η αποστολή ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Δημιουργήθηκε η ανάγκη όμως ενός νέου πρωτοκόλλου επικοινωνίας το οποίο θα μπορεί να προβλέψει και να ικανοποιεί τις ανάγκες ενός περιβάλλοντος δικτύου ανοιχτής αρχιτεκτονικής το οποίο και έπειτα ονομάστηκε Transmission Control Protocol/Internet Protocol. Εμπνευστής της ιδέας αυτού του πρωτοκόλλου ήταν ο Robert Kahn ο οποίος μαζί με τον Vinton Cerf σχεδίασαν και δημιούργησαν το πρωτόκολλο TCP/IP το οποίο αποτελεί τον θεμέλιο λίθο του παγκοσμίου Διαδικτύου όπως το ξέρουμε και σήμερα.

Το δίκτυο ARPANet συνέχισε να επεκτείνεται στα χρόνια που ακολούθησαν επιτρέποντας στους ερευνητές και όχι μόνο να επικοινωνούν μεταξύ τους. Το 1989, ο Tim Berners-Lee, επιστήμονας που εργαζόταν στο CERN, εφηύρε το World Wide Web<sup>40</sup> (www) τον πρώτο περιηγητή ιστού. Μέχρι τα τέλη του 1990, ο Berners-Lee είχε θέσει σε λειτουργία στο CERN τον πρώτο διακομιστή Web σε έναν υπολογιστή NeXT δημιουργώντας και την πρώτη ιστοσελίδα του το [info.cern.ch](http://info.cern.ch).

Στις 30 Απριλίου του 1993 το CERN έκανε διαθέσιμο προς όλους τον πηγαίο κώδικα του WorldWideWeb ως ελεύθερο λογισμικό χωρίς να διεκδικεί οποιοδήποτε πνευματικό δικαίωμα επί αυτού.

Στα χρόνια που ακολούθησαν ο Παγκόσμιος Ιστός εξελίχθηκε ακόμη περισσότερο αναπτυσσόμενος γοργά φέρνοντας καινοτομίες σε κάθε πτυχή της ανθρώπινης καθημερινότητας. Εταιρίες όπως η Google και η Bing δημιουργούν τις πρώτες μηχανές αναζήτησης στο Διαδίκτυο που αποτελούν ουσιαστικά βάσεις δεδομένων των πληροφοριών που βρίσκονται ελεύθερα στο Διαδίκτυο.

Μέχρι το 2000 το διαδίκτυο μέτραγε περίπου 400 εκατομμύρια χρήστες, με τους περισσότερους από αυτούς να προέρχονται από τις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής. Με την πάροδο των χρόνων, την ανάπτυξη των

---

<sup>39</sup> FTP = File Transfer Protocol

<sup>40</sup> Παγκόσμιος Ιστός

δικτύων και των τεχνολογιών σε όλες τις άκρες και χώρες του πλανήτη το Διαδίκτυο μετατράπηκε από Αμερικάνικη υπόθεση σε έναν πραγματικά παγκόσμιο ιστό ο οποίος σήμερα μετρά πάνω από 5 δισεκατομμύρια χρήστες.

Το 2004 σηματοδοτεί μια νέα εποχή για το Διαδίκτυο με την ίδρυση του Facebook και ένα χρόνο αργότερα τη δημιουργία του YouTube. Οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης δεν ήταν κάτι καινούριο· αυτοί οι δυο νέοι παίκτες όμως θα άλλαζαν για πάντα τον τρόπο με τον οποίο χειριζόμαστε, υπάρχουμε και χρησιμοποιούμε τις κοινωνικές πλατφόρμες είτε αυτές είναι για διασκέδαση ή κοινωνικοποίηση είτε για την παραγωγή και δημιουργία περιεχομένου η οποία θα επιφέρει χρηματικό κέρδος στον χρήστη.

Στις μέρες μας το Διαδίκτυο αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής μας ζωής. Έχει επηρεάσει την εκπαίδευση, την εργασία αλλά και τον τρόπο που ψυχαγωγούμαστε και ερχόμαστε σε κοινωνική επαφή με άλλους ανθρώπους. Η εμπορική χρήση του Διαδικτύου έχει δημιουργήσει μια νέα οικονομία η οποία βασίζεται στον κυβερνοχώρο με την εμφάνιση νέων επιχειρήσεων και υπηρεσιών οι οποίες βασίζονται σε αυτό.

Από τον πρώτο ιστότοπο το 1990 μέχρι τον σύγχρονο κόσμο των κοινωνικών μέσων το Διαδίκτυο έχει προσφέρει ανεξάντλητες δυνατότητες. Καθώς συνεχίζει να εξελίσσεται με γοργούς ρυθμούς, ανοίγει νέους δρόμους και προκλήσεις για την κοινωνία, με μια από τις πιο σημαντικές να είναι η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων στον παγκόσμιο ιστό με γνώμονα αφενός την ελεύθερη διάδοση των πληροφοριών στο ευρύ κοινό αλλά ταυτόχρονα την πλήρη προστασία των δικαιωμάτων των δημιουργών επί των έργων τους.

### **Πνευματικά Δικαιώματα στο Διαδίκτυο**

Το Διαδίκτυο έχει φέρει αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε, προστατεύουμε και εκμεταλλευόμαστε την Πνευματική Ιδιοκτησία. Ο παγκόσμιος χαρακτήρας του, η δυνατότητα των πληροφοριών να «ταξιδέψουν με ένα κλικ» σε όλες τις άκρες του

πλανήτη έχει δημιουργήσει νέες προκλήσεις αλλά και ευκαιρίες σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα και την προστασία αυτών.

Όπως προαναφέραμε στο προηγούμενο κεφαλαίο, τα πνευματικά δικαιώματα αφορούν τον νόμιμο έλεγχο και την προστασία των δημιουργών και των έργων πνεύματος, όπως οι φωτογραφίες, τα βιβλία και τα οπτικοακουστικά πολυμέσα. Με την έλευση του Διαδικτύου, ο τρόπος που αυτά τα έργα δημιουργούνται, αναπτύσσονται, διανέμονται και αξιοποιούνται έχει υποστεί σημαντικές αλλαγές.

Ένα από τα κυριότερα ζητήματα που αφορούν την Διανοητική ιδιοκτησία και τα πνευματικά δικαιώματα είναι η αντιγραφή και η διάδοση των έργων μέσω του διαδικτύου καθώς ο κίνδυνος της παράνομης αντιγραφής και παράνομης διάθεσης - κοινώς της πειρατείας του έργου - είναι μεγαλύτερος από ποτέ. Οι χρήστες έχουν την δυνατότητα να «κατεβάσουν», αντιγράψουν και διαμοιράσουν το περιεχόμενο ενός δημιουργού, ευκολότερα από ποτέ στην ιστορία των πνευματικών έργων.

Η Πνευματική Ιδιοκτησία και ο Κυβερνοχώρος συχνά συγκρούονται καθώς η ελευθερία του Διαδικτύου διασυνδέεται άμεσα με την ανάγκη προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων και την συνεχή εναρμόνιση των νομοθεσιών παγκοσμίως. Η χρήση των κοινωνικών μέσων ως εργαλεία παραγωγής και κοινοποίησης περιεχομένου έχει επιφέρει ερωτήματα σχετικά με τα δικαιώματα χρήσης των έργων αλλά και την αντιμετώπιση των παραβιάσεων προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων.

Εν κατακλείδι, το Διαδίκτυο έχει ανατρέψει την κλασσική έννοια της πνευματικής ιδιοκτησίας και των πνευματικών δικαιωμάτων. Ενώ δίνει την δυνατότητα στους δημιουργούς να θέσουν το έργο τους προσιτό στο ευρύτερο κοινό, αντιμετωπίζει την πρόκληση της πειρατείας και της παράνομης αντιγραφής και διάδοσης του έργου.

Οι προσπάθειες να ισορροπηθεί η πνευματική ιδιοκτησία με την ελευθερία του Διαδικτύου εξακολουθούν να αποτελούν αντικείμενο συζητήσεων και νομοθετικών μέτρων τόσο σε εθνικό αλλά και σε παγκόσμιο επίπεδο. Σε αυτόν τον περίπλοκο χορό μεταξύ πνευματικής ιδιοκτησίας και ψηφιακού κόσμου, οι ταγοί καλούνται να εναρμονίζουν την νομοθεσία με τις συνεχείς ψηφιακές εξελίξεις αντιμετωπίζοντας τις προκλήσεις αλλά αντιλαμβανόμενοι τις ευκαιρίες που προσφέρει το Διαδίκτυο στον κόσμο της πνευματικής ιδιοκτησίας.

## Πνευματικά Δικαιώματα & Προκλήσεις στο Διαδίκτυο

Η προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας στο χώρο του διαδικτύου αντιμετωπίζει μοναδικές προκλήσεις λόγω της φύσης του ψηφιακού περιβάλλοντος αλλά και της παγκόσμιας εμβέλειας του παγκόσμιου ιστού. Μερικοί από τους λόγους για τους οποίους η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων στο διαδίκτυο συναντά περισσότερες δυσκολίες από ότι στον «φυσικό κόσμο» είναι οι παρακάτω:

- **Ευκολία Αντιγραφής - Αναπαραγωγής του Έργου:** Στο Διαδίκτυο και τον ψηφιακό κόσμο ένα έργο μπορεί να αντιγραφεί, αναπαραχθεί και διανεμηθεί ευκολότερα με ελάχιστη προσπάθεια. Τεχνολογίες όπως η κοινή χρήση αρχείων και το torrenting επιτρέπουν στους χρήστες να μοιράζονται και να κοινοποιούν περιεχόμενο άξιο πνευματικής προστασίας χωρίς εξουσιοδότηση από τον δημιουργό. Σήμερα, υπάρχει πληθώρα εργαλείων και προγραμμάτων που επιτρέπει την «παράνομη» αντιγραφή, «κατέβασμα» και διανομή ενός έργου με το πάτημα απλά ενός κουμπιού.
- **Παγκόσμια Εμβέλεια:** Το Διαδίκτυο υπερβαίνει γεωγραφικά όρια, ηπείρους και χώρες καθιστώντας πολύ δύσκολη την εφαρμογή των νόμων περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Αυτό που είναι νόμιμο σε μια χώρα, μπορεί να μην είναι νόμιμο σε μια άλλη. Τώρα, περισσότερο από ποτέ, κρίνεται αναγκαίο να υπάρξει μια κοινή παγκόσμια πολιτική για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων. Το εγχείρημα αυτό φαντάζει αν όχι τρομερά δύσκολο, ως ακατόρθωτο.
- **Ανωνυμία του Διαδικτύου:** Το Διαδίκτυο δίνει την δυνατότητα στους χρήστες του να παραμένουν ανώνυμοι ή να χρησιμοποιούν ψευδώνυμα μη ταυτοποιήσιμα. Αυτή η ανωνυμία μπορεί να δυσκολέψει τον εντοπισμό και την ανάληψη ευθύνης ατόμων ή οντοτήτων για παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων.
- **Εξέλιξη των Τεχνολογιών:** Καθώς η τεχνολογία αναπτύσσεται και προχωρά, δημιουργούνται νέες μέθοδοι για την πρόσβαση και

διανομή περιεχομένου. Τεχνικές όπως η μετάδοση ροής<sup>41</sup>, η ενσωμάτωση περιεχομένου αλλά και το deep linking<sup>42</sup> κάνουν ακόμη δυσκολότερη την προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας.

- **Έλλειψη Ενημέρωσης ή Γνώσης:** Πολλοί χρήστες ενδέχεται να μην κατανοούν πλήρως τους νόμους περί πνευματικής ιδιοκτησίας και τα δικαιώματα των δημιουργών. Πολλές φορές παρατηρείται ότι αυτή ακριβώς η άγνοια οδηγεί σε ακούσια παραβίαση των νόμων χωρίς ο ίδιος ο χρήστης να έχει υπόψιν του ότι έχει προβεί σε παράνομη πράξη.
- **Όγκος Δεδομένων:** Ο όγκος δεδομένων περιεχομένου και έργων στο διαδίκτυο είναι αχανής. Η παρακολούθηση, ο εντοπισμός αλλά και η επιβολή των νόμων προστασίας σε αυτό το αχανές τοπίο περιεχομένου αποτελεί πρόκληση για τους νομοθέτες και τους φορείς επιβολής του νόμου.
- **Εξαιρέσεις - Ορθή (Δίκαιη) Χρήση - Παρωδία:** Ο προσδιορισμός του τι συνίσταται ως εξαίρεση ή ορθή χρήση (fair use) ή προστατευμένη παρωδία στο χώρο του Διαδικτύου μπορεί να είναι υποκειμενικός. Οι δικαστές συχνά πρέπει να σταθμίζουν διάφορους παράγοντες καθιστώντας το έτσι ως ένα πολύ περίπλοκο νομικό ζήτημα. Οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης στις μέρες μας καλούνται να δημιουργήσουν εργαλεία τα οποία θα μπορούσαν να διακρίνουν πότε γίνεται παραβίαση των δικαιωμάτων και πότε το περιεχόμενο που έχει δημιουργηθεί βρίσκεται εντός των πλαισίων των εξαιρέσεων και του fair use. Ιστότοποι που επιτρέπουν την δημιουργία περιεχομένου όπως το YouTube και το TikTok αλλά και πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης αντιμετωπίζουν προκλήσεις σε ότι αφορά το «προληπτικό φιλτράρισμα» ή την αφαίρεση περιεχομένου πριν αυτό αναρτηθεί μέσω των αυτόματων συστημάτων τους καθώς ενδέχεται να προχωρήσουν σε ψευδή θετικά ή αρνητικά αποτελέσματα σε ότι αφορά την παραβίαση των πνευματικών δικαιωμάτων. Ακόμη πιο δύσκολη γίνεται αυτή η προσπάθεια όταν σε διαφορετικά γεωγραφικά εδάφη ισχύουν διαφορετικοί κανόνες περί ορθής χρήσης και εξαιρέσεων.

---

<sup>41</sup> *Μετάδοση (ζωντανής) ροής = streaming*

<sup>42</sup> *Deep linking = βαθύς υπερσύνδεσμος / εσωτερική υπερσύνδεση / βαθεία ζεύξη = η μέθοδος κατά την οποία δημιουργείται υπερσύνδεσμος (hyperlink / link) ο οποίος οδηγεί σε «εσωτερική σελίδα» ή αρχείο ενός ιστοτόπου παρακάμπτοντας την αρχική του σελίδα*

- **Συνδικαιούχοι - Πολλαπλοί Κάτοχοι Πνευματικών Δικαιωμάτων:** Στο πλαίσιο της δημιουργίας συνεργατικών έργων στα ψηφιακά περιβάλλοντα, πολλά άτομα ή νομικά πρόσωπα μπορούν να κατέχουν δικαιώματα για διαφορετικά στοιχεία ενός έργου. Αυτό καθιστά ακόμη πιο δύσκολο των χειρισμό των αδειοδοτήσεων από τους δημιουργούς - κατόχους στους χρήστες αλλά και την επιβολή προστασίας των δικαιωμάτων τους.
- **Περιορισμένοι πόροι:** Η παγκόσμια φύση του διαδικτύου καθιστά πολλές φορές δύσκολη την επιβολή των νόμων πνευματικής ιδιοκτησίας ή και την ίδια την αναγνώριση της παραβίασης από τους κατόχους των πνευματικών δικαιωμάτων των οποίων οι πόροι είναι περιορισμένοι. Έτσι, για παράδειγμα, ένας «μικρός» δημιουργός μπορεί να μην είναι σε θέση να προστατεύσει το έργο του εν αντιθέσει με μεγάλες εταιρίες, όπως οι δισκογραφικές, δημιουργώντας έτσι ένα περιβάλλον δυο ταχυτήτων σε ότι αφορά την προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας και των έργων των δημιουργών.
- **Συνεχής Εξέλιξης Μεθόδων και Τεχνικών Πειρατείας:** Η πειρατεία αποτελεί το μεγαλύτερο πρόβλημα σε ότι αφορά τα ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας στο διαδίκτυο. Καθώς οι Αρχές και οι κάτοχοι των πνευματικών δικαιωμάτων αναπτύσσουν στρατηγικές και εργαλεία για την αντιμετώπιση της πειρατείας, τόσο οι «πειρατές - παραβάτες» προσαρμόζουν τις μεθόδους τους ώστε να ξεφύγουν από τις νομικές συνέπειες των πράξεων τους.

Συνοψίζοντας, το ψηφιακό τοπίο του Διαδικτύου που χαρακτηρίζεται από την ευκολία της αντιγραφής και διάδοσης, την παγκόσμια εμβέλεια αλλά και τις ραγδαία εξελισσόμενες τεχνολογίες, παρουσιάζει σημαντικές προκλήσεις για την προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας. Η αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων απαιτεί τον συνδυασμό νομικών μέτρων, τεχνολογικών λύσεων αλλά και την συνεργασία των φορέων σε παγκόσμιο επίπεδο για τη δημιουργία ενός ενιαίου νομικού πλαισίου που θα καθορίζει την προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας στο διαδίκτυο. Επιτακτική κρίνεται, επίσης, η ανάγκη προώθησης της επιμόρφωσης και ενημέρωσης των χρηστών σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα αλλά και την συμμόρφωση με τους υπάρχοντες νόμους περί πνευματικών δικαιωμάτων.

# ΕΡΓΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

## Πρόγραμμα Η/Υ – Λογισμικό

Ως πρόγραμμα ηλεκτρονικού υπολογιστή, γνωστό και ως λογισμικό, ορίζουμε ένα σύνολο εντολών, ικανό όταν ενσωματωθεί σε μέσο αναγνώσιμο από μια μηχανή επεξεργασίας πληροφοριών (Η/Υ), να οδηγήσουν την εν λόγω μηχανή σε μια συγκεκριμένη λειτουργία ή αποτέλεσμα<sup>43</sup>. Τα προγράμματα αποτελούν κεντρική συνιστώσα για την λειτουργία κάθε υπολογιστικού συστήματος και διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στην εκτέλεση διάφορων εργασιών και λειτουργιών από τους χρήστες.

Το λογισμικό διακρίνεται σε δύο κατηγορίες:

- **Λειτουργικά Συστήματα (Operating Systems – OS):** Το λειτουργικό σύστημα είναι το βασικό λογισμικό το οποίο εκτελείται από έναν υπολογιστή και διαχειρίζεται το υλικό<sup>44</sup> παρέχοντας την βάση για την εκτέλεση των εφαρμογών και προγραμμάτων του Η/Υ. Τέτοια λειτουργικά συστήματα είναι τα Windows OS της Microsoft αλλά και το macOS της Apple.<sup>45</sup>
- **Εφαρμογές – Προγράμματα:** Ως εφαρμογές, αναφερόμαστε σε όλα τα προγράμματα τα οποία σχεδιάζονται με σκοπό την εκτέλεση διάφορων λειτουργιών και εργασιών. Τέτοιες μπορεί να είναι οι περιηγητές ιστού, τα διάφορα παιχνίδια, προγράμματα επεξεργασίας εικόνας και ήχου κ.α.

Τα προγράμματα υπολογιστή αποτελούν τη βασική συνιστώσα για την λειτουργία κάθε υπολογιστικού συστήματος και παίζουν καθοριστικό ρόλο στην εκτέλεση των λειτουργιών και εφαρμογών από τους χρήστες.

---

<sup>43</sup> Οδηγία WIPO 1977, Model Provisions on the Protection of Computer – Software, Άρθρο 1.

<sup>44</sup> Hardware

<sup>45</sup> Επίσης, το Android OS και iOS για τις έξυπνες συσκευές και τα έξυπνα τηλέφωνα.



## Η Προστασία των προγραμμάτων Η/Υ στην Πνευματική Ιδιοκτησία

Τα προγράμματα Η/Υ υπήρξαν στο παρελθόν αντικείμενο διαφωνίας σχετικά με το πλαίσιο προστασίας τους. Στις αρχικές μορφές τους, στη δεκαετία του 1950 στην Αμερική, τα προγράμματα δεν θεωρήθηκαν άξια προστασίας καθότι ήταν μέρος των μηχανημάτων και θεωρούνταν αναπόσπαστο κομμάτι της λειτουργίας τους. Όταν, δε, μετέπειτα άρχισαν να διαμοιράζονται σε εταιρίες εκτός των ερευνητικών ιδρυμάτων, τα προγράμματα προστατεύονταν μέσω αποκλειστικών συμβάσεων παροχής άδειας χρήσης και θεωρούνταν «επιχειρηματικά μυστικά».

Οι πρώτες προσπάθειες για την προστασία τους ήρθαν στα μέσα της δεκαετίας του 1960 όταν το Γραφείο Πνευματικής Ιδιοκτησίας των Η.Π.Α. άρχισε να δέχεται την εγγραφή και τη χορήγηση πνευματικών δικαιωμάτων σε προγράμματα. Στις δεκαετίες που ακολούθησαν οι νομικοί των Ηνωμένων Πολιτειών αμφιταλαντεύτηκαν μεταξύ του Γραφείου Ευρεσιτεχνιών και του Γραφείου Πνευματικής Ιδιοκτησίας σχετικά με το πλαίσιο στο οποίο θα εντασσόταν το πρόγραμμα Η/Υ και θα προστατευόταν.

Το 1988, το Γραφείο Ευρεσιτεχνιών αποφάνθηκε ότι τα προγράμματα ηλεκτρονικού υπολογιστή δεν μπορούν να θεωρηθούν αντικείμενα δικαιώματος ευρεσιτεχνιών καθότι δεν αποτελούσαν ούτε εφευρέσεις, ούτε κατασκευές, ούτε μηχανές ώστε να εμπίπτουν στις προϋποθέσεις του διπλώματος ευρεσιτεχνίας.

Με την έλευση των προσωπικών υπολογιστών – pc – κρίθηκε αναγκαία η εύρεση μιας λύσης σχετικά με την προστασία των προγραμμάτων. Οι διάφορες υποθέσεις που ακολούθησαν, σχετικά με παράνομη ή μη αντιγραφή προγραμμάτων των πηγαίων κωδικών τους αλλά και τα συστήματα διασύνδεσης τους<sup>46</sup>, σχετικά με την ομοιότητα τους ή μη, εισήγαγαν στην νομολογία των ΗΠΑ τα κριτήρια «look and feel»<sup>47</sup> και «three stage test», κριτήρια τα οποία μετέπειτα απορρίφθηκαν λόγω της

---

<sup>46</sup> *User Interface* = Ο τρόπος με τον οποίο οι χρήστες αλληλεπιδρούν με ένα σύστημα ή εφαρμογή. Θεωρείται πιο θεμιτή μετάφραση η «Διεπαφή Χρήστη» όταν αναφερόμαστε στο γραφικό περιβάλλον μιας εφαρμογής

<sup>47</sup> Σύμφωνα με αυτό, ένα πρόγραμμα Η/Υ μπορεί να προσβληθεί ακόμη και αν δεν έχει αντιγραφεί ο πηγαίος ή αντικειμενικός – machine code – κώδικας του αν το νέο πρόγραμμα μοιάζει (looks) και λειτουργεί (feels) με παρόμοιο τρόπο σε μεγάλο βαθμό με το προστατευόμενο πρόγραμμα.

σοφδρής κριτικής που δέχτηκαν και των κενών που παρουσίαζαν στην ερμηνεία της προστασίας των προγραμμάτων.

Η ραγδαία εξάπλωση των υπολογιστών απαιτούσε άμεσα λύση στο πρόβλημα της πνευματικής ιδιοκτησίας των προγραμμάτων και της ένταξης τους σε ένα προστατευτικό πλαίσιο. Είτε θα έπρεπε να προστατευθούν ως έργα λόγου με βάση το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, είτε ως εφευρέσεις με βάση το δίκαιο της ευρεσιτεχνίας ή με ένα νέο *sui generis*<sup>48</sup> απόλυτο δικαίωμα.

Σε ότι αφορά το σύστημα προστασίας των ευρεσιτεχνιών, τα προγράμματα θα έπρεπε να ενέχουν ταυτόχρονα στοιχεία καινοτομίας και εφευρετικότητας δημιουργώντας ένα πολύ υψηλό επίπεδο προϋποθέσεων. Ταυτόχρονα, ο δημιουργός θα έπρεπε να ακολουθήσει μια χρονοβόρα γραφειοκρατική διαδικασία για να καταφέρει να αποκτήσει το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας κάτι το οποίο δε συνάδει με την ανάγκη για άμεση κυκλοφορία στην αγορά των προγραμμάτων τα οποία θα καλύπτουν τις απαιτήσεις των καταναλωτών χρηστών σε ένα περιβάλλον ενός σκληρού οικονομικού ανταγωνισμού<sup>49</sup>.

Αντίστοιχα, η θέσπιση ενός νέου *sui generis* δικαιώματος κρίθηκε μη εφικτή. Κάτι τέτοιο θα απαιτούσε χρονοβόρες διαβουλεύσεις και διαπραγματεύσεις ώστε να επιτευχθεί μία νέα συνθήκη και ακόμη μεγαλύτερη καθυστέρηση στην εφαρμογή της και υιοθέτηση της από τα εθνικά δίκαια των συμβαλλόμενων μερών.

Έτσι, η λύση ήρθε το 1991 με την κοινοτική Οδηγία 91/250 σύμφωνα με την οποία τα προγράμματα προστατεύονται ως έργα λόγου στο δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας. Σύμφωνα με το άρθρο 1 της Οδηγίας «*τα προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών προστατεύονται με δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας σαν λογοτεχνικά έργα κατά την έννοια της Σύμβασης της Βέρνης για την προστασία λογοτεχνικών και καλλιτεχνικών έργων*». Έτσι και στην Ελλάδα, η Οδηγία αυτή ενσωματώθηκε στο εθνικό δίκαιο με τον Ν. 2121/1993<sup>50</sup> περί πνευματικής ιδιοκτησίας, συγγενικών δικαιωμάτων και πολιτιστικών θεμάτων.

---

<sup>48</sup> Δικαίωμα «ειδικής φύσης» - διαφορετικό από τα «κλασσικά» δικαιώματα που καλύπτουν λογοτεχνικά, καλλιτεχνικά, μουσικά έργα κ.ο.κ.

<sup>49</sup> Στην Ελλάδα έχει γίνει δεκτό από τον ΟΒΙ ότι τα προγράμματα Η/Υ δεν μπορούν να λάβουν δίπλωμα ευρεσιτεχνίας και προστατεύονται μόνο με τις διατάξεις περί πνευματικής ιδιοκτησίας.

<sup>50</sup> Άρθρο 2, παρ. 3

Άξιο προστασίας θεωρείται το πρόγραμμα Η/Υ όταν αυτό είναι πρωτότυπο και εμπεριέχει στοιχεία της μοναδικής ατομικότητας του δημιουργού<sup>51</sup>. Σύμφωνα με το άρθρο 1, παρ. 2 της Οδηγίας 91/250 η προστασία ισχύει για κάθε μορφή έκφρασης του προγράμματος. Αντίθετα, οι ιδέες και οι αρχές στις οποίες βασίζεται το πρόγραμμα, περιλαμβανομένων και των συστημάτων διασύνδεσης του, δεν προστατεύονται με δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας.

### Βάσεις Δεδομένων

Η βάση δεδομένων είναι μια δομημένη συλλογή από δεδομένα η οποία οργανώνεται με τέτοιο τρόπο ώστε να επιτρέπει την αποτελεσματική αποθήκευση, ανάκτηση και διαχείριση των πληροφοριών – δεδομένων. Είναι ουσιαστικά μια συλλογή από συστηματικά μορφοποιημένα σχετιζόμενα δεδομένα στα οποία είναι δυνατή η ανάκτηση πληροφοριών μέσω αναζήτησης κατ' απαίτηση του χρήστη<sup>52</sup>.

Τα βασικά χαρακτηριστικά μιας βάσης δεδομένων περιλαμβάνουν:

- **Δομημένη Μορφή:** Τα δεδομένα οργανώνονται με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι εύκολη η αναζήτηση και αναφορά. Συνήθως η δόμηση γίνεται με πίνακες με σειρές και στήλες.
- **Ακεραιότητα Δεδομένων:** Οι βάσεις δεδομένων εμπεριέχουν κανόνες για τη διασφάλιση της ακεραιότητας των δεδομένων, περιλαμβάνοντας περιορισμούς, κανόνες σχέσεων μεταξύ των δεδομένων αλλά και ελέγχου εγκυρότητας. Έτσι διατηρείται η ακρίβεια των αποθηκευμένων δεδομένων.
- **Ασφάλεια:** Οι βάσεις δεδομένων εφαρμόζουν κανόνες και μέτρα ασφαλείας για τον έλεγχο της πρόσβασης στα δεδομένα προστατεύοντας τα κατά αυτόν τον τρόπο από μη εξουσιοδοτημένους χρήστες.
- **Σχέσεις:** Οι βάσεις δεδομένων μπορούν να δημιουργούν σχέσεις μεταξύ διαφορετικών συνόλων δεδομένων.

---

<sup>51</sup> Οδηγία 91/250/ΕΟΚ - Άρθρο 1, παρ. 3

<sup>52</sup> «Database Definition» - The Linux Information Project

- **Δυνατότητα Ερωτημάτων:** Οι χρήστες έχουν την δυνατότητα να αλληλεπιδρούν με τις βάσεις δεδομένων θέτοντας ερωτήματα και κάνοντας αναζήτηση έτσι ώστε να εκτελέσουν λειτουργίες όπως η ανάκτηση, η ενημέρωση ή ακόμη και η διαγραφή δεδομένων.
- **Έλεγχος ταυτόχρονης πρόσβασης:** Οι βάσεις δεδομένων διαχειρίζονται την ταυτόχρονη πρόσβαση στα δεδομένα τους από πολλούς χρήστες. Θα πρέπει να εξασφαλίζεται ότι οι αλλαγές που γίνονται από τους χρήστες δεν επηρεάζουν την ακεραιότητα των δεδομένων αλλά και την λειτουργία της βάσης δεδομένων για τους υπόλοιπους χρήστες.

Οι πρώτες βάσεις δεδομένων κατασκευάστηκαν από την NASA τη δεκαετία του 1960 με σκοπό την ηλεκτρονική αρχειοθέτηση των στοιχείων των θετικών επιστημών. Με την πάροδο των χρόνων και την ραγδαία αύξηση της χρήσης των υπολογιστών οι βάσεις δεδομένων κρίνονται απαραίτητες καθώς αναγνωρίζεται η χρησιμότητα τους στον τομέα της βιομηχανίας, της τεχνολογίας αλλά και της επιστημονικής έρευνας.

Η αποθήκευση τεράστιου όγκου πληροφοριών σε ελάχιστο χώρο – εν αντιθέσει για παράδειγμα με τις έντοπες εγκυκλοπαίδειες ή τους τηλεφωνικούς καταλόγους – η ευκολία στην αναζήτηση της πληροφορίας αλλά και η ταχύτατη ανάκτηση της από την βάση ήταν μόνο μερικοί από τους λόγους που οι βάσεις δεδομένων απέκτησαν τόσο μεγάλη οικονομική αξία.

### **Οι Βάσεις Δεδομένων στην Πνευματική Ιδιοκτησία**

Σε αυτό το πλαίσιο κρίθηκε άμεσα αναγκαίο να προστατευτούν οι βάσεις δεδομένων και οι δημιουργοί αυτών. Για ακόμη μια φορά οι νομοθέτες βρέθηκαν αντιμέτωποι με την πλήρη αποσαφήνιση του ορισμού των βάσεων δεδομένων. Οι πρώτοι ορισμοί που δόθηκαν έκαναν ξεκάθαρη την άμεση συσχέτιση των βάσεων δεδομένων με την επιστήμη της πληροφορικής. Συγκεκριμένα, σύμφωνα με την πρώτη προσέγγιση του όρου από τον ΠΟΔΙ «Ως βάση δεδομένων αναφέρεται ένα σύνολο πληροφοριακών στοιχείων – τα οποία μπορεί να αποτελούνται από προστατευμένα ή μη έργα / δεδομένα – που είναι διαρρυθμισμένο με συστηματικό τρόπο και έχει αποθηκευτεί στη μνήμη συστημάτων πληροφορικής».

Στην Ευρώπη, η προστασία των βάσεων δεδομένων θεσπίστηκε από την Οδηγία 96/9, η οποία ενσωματώθηκε στο Ελληνικό Δίκαιο με τον ν.2819/2000 και ο οποίος τροποποίησε τον ν. 2121/1993. Σύμφωνα με αυτήν, ως βάση δεδομένων ορίζεται «η συλλογή έργων, δεδομένων ή άλλων ανεξάρτητων στοιχείων, διευθετημένων κατά συστηματικό ή μεθοδικό τρόπο και ατομικώς προσιτών με ηλεκτρονικά μέσα ή με άλλο τρόπο<sup>53</sup>».

Στην έννοια των βάσεων δεδομένων συγκαταλέγονται τόσο οι ψηφιακές βάσεις δεδομένων όσο και οι μη ηλεκτρονικές. Ο δε όρος θεωρείται ότι περιλαμβάνει κάθε είδους συλλογές έργων ή υλικών ή άλλων στοιχείων και δεδομένων. Έτσι για παράδειγμα, βάση δεδομένων αποτελεί ένας ιστότοπος με πληροφορίες για αθλητικά γεγονότα, λεξικά, εγκυκλοπαιδείες, τηλεφωνικοί κατάλογοι, χάρτες, ψηφιακές βιβλιοθήκες, ιστοσελίδες καταλυμάτων αναψυχής και ούτω καθεξής.

Με την Οδηγία 96/9 ΕΟΚ θεσπίστηκε το σύστημα της «διπλής προστασίας» των βάσεων δεδομένων. Έτσι προστατεύονται είτε με το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας είτε με το νέο, *sui generis*, δικαίωμα του κατασκευαστή δεδομένων.

Σύμφωνα με αυτή, υποκείμενο προστασίας είναι ο δημιουργός ή κατασκευαστής της βάσης δεδομένων ενώ αντικείμενο προστασίας αποτελεί, όχι η ίδια η πληροφορία, αλλά η κατάταξη, η διευθέτηση και η οργάνωση του περιεχομένου της βάσης εφόσον αυτός ο τρόπος οργάνωσης εμπεριέχει «πρωτοτυπία»<sup>54</sup> και δίνει στο δικαιούχο τη δυνατότητα να ελέγχει την πρόσβαση σε αυτή από τρίτους καθώς και να αντλεί τα αντίστοιχα οικονομικά οφέλη.

### **Το δικαίωμα του Δημιουργού**

Ως δημιουργός της βάσης δεδομένων ορίζεται το φυσικό πρόσωπο ή ομάδα φυσικών προσώπων που έχει δημιουργήσει την βάση δεδομένων. Ο δημιουργός έχει το αποκλειστικό δικαίωμα να επιτρέπει ή να απαγορεύει:

---

<sup>53</sup> Αρ. 2, παρ. 2α του ν.2121/1993 όπως προστέθηκε από το άρθρο 7, παρ. 1 του ν.2819/2000

<sup>54</sup> Μια βάση δεν είναι πρωτότυπη αν, για παράδειγμα, η διευθέτηση γίνεται με κριτήρια αυτονόητα - Κανελλοπούλου – Μπότη, «Νομική Προστασία Βάσεων Δεδομένων»

- Την προσωρινή ή διαρκή αναπαραγωγή της βάσης δεδομένων με κάθε μέσο και μορφή
- Την οποιαδήποτε μορφή διανομής της βάσης δεδομένων ή αντιγράφων αυτής στο κοινό
- Τη μετάφραση, διευθέτηση, προσαρμογή και οποιαδήποτε άλλη μετατροπή της βάσης δεδομένων
- Την οποιαδήποτε παρουσίαση, επίδειξη ή ανακοίνωση της βάσης στο κοινό
- Την οποιαδήποτε αναπαραγωγή, διανομή, ανακοίνωση ή παρουσίαση στο κοινό των αποτελεσμάτων των πράξεων της μετάφρασης, διευθέτησης και προσαρμογής της βάσης δεδομένων

Ο νόμιμος χρήστης της βάσης δεδομένων μπορεί να εκτελέσει χωρίς την άδεια του δημιουργού οποιαδήποτε από τις παραπάνω πράξεις οι οποίες είναι άμεσα αναγκαίες για την πρόσβαση στο περιεχόμενο της βάσης δεδομένων και την κανονική χρησιμοποίηση της. Φυσικά, όπως και με κάθε τι άλλο στο Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας, υπάρχουν τα δικαιώματα εξαιρέσεως που επιτρέπουν την χρήση της βάσης δεδομένων χωρίς την άδεια του δημιουργού.

### **Το δικαίωμα Sui Generis (ειδικής φύσης) του κατασκευαστή**

Ως κατασκευαστής βάσεων δεδομένων, και υποκείμενο της προστασίας με το ειδικής φύσεως δικαίωμα, θεωρείται το φυσικό ή νομικό πρόσωπο που λαμβάνει την πρωτοβουλία και επωμίζεται τον κίνδυνο των επενδύσεων<sup>55</sup>.

Με αυτό αναγνωρίζεται στον κατασκευαστή το δικαίωμα να απαγορεύει την εξαγωγή και επαναχρησιμοποίηση του συνόλου ή ουσιώδους μέρους του περιεχομένου της βάσης δεδομένων, αξιολογούμενο ποσοτικά ή ποιοτικά, εφόσον η παρουσίαση, ο έλεγχος ή η απόκτηση της βάσης καταδεικνύει ουσιαστική ποιοτική ή ποσοτική επένδυση.

Το δικαίωμα που αναγνωρίζεται στον κατασκευαστή της βάσης δεδομένων ισχύει ανεξάρτητα από το αν η βάση δεδομένων ή το περιεχόμενό της προστατεύονται από την πνευματική ιδιοκτησία ενώ

---

<sup>55</sup> Αρ. 7, παρ. 1, Οδηγία 96/9 και 45Α παρ. 1 εδ. Α' Ν. 2121/1993

επίσης το δικαίωμα αυτό μπορεί να μεταβιβαστεί ή να παραχωρηθεί η εκμετάλλευση του με άδεια ή σύμβαση.

Τα τελευταία χρόνια γίνεται μεγάλη συζήτηση σχετικά με το *sui generis* δικαίωμα των βάσεων δεδομένων. Οι υπέρμαχοι του δικαιώματος θεωρούν ότι έτσι προστατεύονται οι σημαντικές επενδύσεις που γίνονται για την συλλογή και συντήρηση των μεγάλων βάσεων δεδομένων καθώς για αυτές απαιτούνται μεγάλες οικονομικές επενδύσεις και η προστασία τους είναι σημαντική έτσι ώστε να ενθαρρύνει τη δημιουργία νέων και καλύτερων βάσεων δεδομένων.

Επιπρόσθετα, υποστηρίζουν ότι η έλλειψη της προστασίας ελλοχεύει τον κίνδυνο της μη ανταμοιβής για τη δημιουργία ή συντήρηση των βάσεων οδηγώντας έτσι σε μείωση του κινήτρου από τις εταιρείες για επένδυση σε αυτές. Ακόμη, θεωρούν ότι με αυτόν τον τρόπο, με το *sui generis* δικαίωμα, αποτρέπεται ο ανταγωνισμός από την αντιγραφή μεγάλων μερών της βάσης δεδομένων χωρίς οικονομικά οφέλη για τον κύριο κατασκευή της βάσης δεδομένων.

Στον αντίποδα, οι επικριτές τονίζουν ότι η προστασία του δικαιώματος ειδικής φύσης των βάσεων δεδομένων είναι αντίθετο με το πνεύμα του Διαδικτύου και της ελεύθερης διάδοσης των πληροφοριών. Πιο συγκεκριμένα, ισχυρίζονται ότι με την κατάργηση αυτού θα προωθηθεί η ελεύθερη πρόσβαση στα δεδομένα δίνοντας νέες δυνατότητες καινοτομίας. Κρίνουν ότι το δικαίωμα παρέχει υπερβολική προστασία στους κατασκευαστές των βάσεων καθιστώντας δυσκολότερη τη χρήση των δεδομένων από άλλους. Έτσι υπάρχει ο κίνδυνος να δημιουργηθούν κλειστά οικοσυστήματα στα οποία ελάχιστα θα έχουν τη δυνατότητα πρόσβασης και ελέγχου στα δεδομένα περιορίζοντας και πάλι τις ευκαιρίες για καινοτομία.

Συνοψίζοντας, οι επικριτές του *sui generis* δικαιώματος ζητούν μια ισορροπία μεταξύ της προστασίας των βάσεων δεδομένων και των επενδύσεων και τη διατήρηση ενός περιβάλλοντος που θα ευνοεί την ελεύθερη πρόσβαση, την ανταλλαγή δεδομένων και νέες δυνατότητες για καινοτομία.

Σε αυτό το μήκος κύματος και η COMMUNIA Association<sup>56</sup> υποστηρίζει την κατάργηση του sui generis δικαιώματος των βάσεων δεδομένων. Σε έκθεση που δημοσίευσε στον ιστότοπο της υποστηρίζει πως ενώ η οδηγία για τις βάσεις δεδομένων ενδέχεται να εναρμονίζει εν μέρει τη νομική προστασία τους σε ότι αφορά τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας, το sui generis δικαίωμα έχει αποδειχθεί ότι έχει αρνητικές επιπτώσεις τόσο στους χρήστες όσο και στους κατασκευαστές των βάσεων δεδομένων.

Πιο συγκεκριμένα, κρίνει ότι το sui generis δικαίωμα δεν έχει διασφαλίσει τα έννομα συμφέροντα των χρηστών για πρόσβαση σε πληροφορίες οι οποίες βρίσκονται συγκεντρωμένες σε βάσεις δεδομένων καθότι στο πολύπλοκο νομικό περιβάλλον που έχει δημιουργηθεί οι χρήστες δεν γνωρίζουν εάν οι ενέργειες τους είναι νόμιμες και υπόκεινται στο sui generis δικαίωμα ή όχι. Ακόμη, θεωρεί ότι δεν υπάρχουν ενδείξεις ότι το εν λόγω δικαίωμα έχει βελτιώσει την ανταγωνιστικότητα και την δημιουργία περισσότερων βάσεων δεδομένων στα πλαίσια της καινοτομίας και του ανταγωνισμού.

Η συζήτηση γύρω από την Πνευματική Ιδιοκτησία στον τομέα των δεδομένων, και ιδιαίτερα στον τομέα των βάσεων δεδομένων, είναι σύνθετη και εξελίσσεται συνεχώς. Γίνεται εύκολα κατανοητό ότι θα πρέπει να βρεθεί η χρυσή τομή από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή ώστε να υπάρχει η ισορροπία μεταξύ του δικαιώματος των δημιουργών και των κατασκευαστών και της προστασίας τους αλλά παράλληλα και της ελεύθερης διακίνησης των πληροφοριών στο πνεύμα της Κοινωνίας της Πληροφορίας.

## **Βιντεοπαιχνίδια - Video Games**

Τα video games αποτελούν σημαντικό κομμάτι της ψυχαγωγίας στη σύγχρονη κοινωνία σαγηνεύοντας τους χρήστες τους ανεξαρτήτως ηλικίας. Από τα απλά βιντεοπαιχνίδια των αρχών της δεκαετίας του '70 έως τις πολύπλοκες συνθέσεις εικόνας και ήχου της σημερινής βιομηχανίας των πολλών δισεκατομμυρίων ευρώ η ιστορία των video

---

<sup>56</sup> ΜΚΟ που σκοπός της είναι η προώθηση της κοινής γνώσης για θέματα πνευματικών δικαιωμάτων στον ψηφιακό κόσμο



games αποτελεί μία συναρπαστική διαδρομή που αντικατοπτρίζει την πρόοδο της τεχνολογίας αλλά και της μεταβαλλόμενης δυναμικής της κοινωνίας μας.

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ηλεκτρονικά παιχνίδια τα οποία παίζονται σε υπολογιστές, κονσόλες παιχνιδιών, έξυπνα τηλέφωνα ή άλλες φορητές συσκευές. Ο παίχτης - χρήστης αλληλεπιδρά με ένα εικονικό περιβάλλον ελέγχοντας χαρακτήρες ή αντικείμενα του παιχνιδιού ώστε να φτάσει στον επιθυμητό στόχο του παιχνιδιού. Κοινό στοιχείο όλων αποτελεί η συμμετοχή του παίκτη, η διασκέδαση και η ψυχαγωγία καθώς και η διαδραστικότητα.

Στην ακαδημαϊκή κοινότητα υπάρχουν δυο διαφορετικές προσεγγίσεις. Η πρώτη ονομάζεται Ludology και εξετάζει την γενική θεωρία των παιχνιδιών ανεξαρτήτως μέσου. Σύμφωνα με τους υποστηρικτές της θεωρίας ένα video game βασίζεται στις παραδοσιακές δομές άλλων παλαιότερων τύπων παιχνιδιών. Σε κάθε βιντεοπαιχνίδι υπάρχει μια σταθερή σχέση η οποία αποτυπώνεται σε τρία διαφορετικά στάδια: «Έναρξη παιχνιδιού - Εξέλιξη - Αποτέλεσμα παιχνιδιού που οδηγεί τον χρήστη - παίκτη σε Νίκη ή Ήττα». Στην θεωρία του Ludology δίνεται βάση στη δομή του παιχνιδιού, τους κανόνες καθώς και στη σχέση αλληλεπίδρασης που δημιουργείται ανάμεσα στον παίκτη και το παιχνίδι.

Η δεύτερη θεωρία ονομάζεται Narratology. Σε αυτήν τα βιντεοπαιχνίδια προβάλλονται ως αφηγηματικές ιστορίες και προβάλλεται η ανάδειξη της συγγένειας του παιχνιδιού με άλλες μορφές έκφρασης όπως για παράδειγμα η λογοτεχνία. Οι υποστηρικτές αυτής της θεωρίας προβάλλουν την ιστορία του παιχνιδιού ως το κυριότερο συστατικό για την εδραίωση των βιντεοπαιχνιδιών ως εκφραστικό μέσο και δε ρίχνουν τόσο βάρος στους μηχανισμούς του παιχνιδιού ή το τελικό αποτέλεσμα. Για τους περισσότερους, τα βιντεοπαιχνίδια δεν διαφέρουν από ένα λογοτεχνικό κείμενο που μπορεί να διαβαστεί και θεωρούν ότι μια καλή ιστορία μπορεί να δημιουργήσει ένα ενδιαφέρον βιντεοπαιχνίδι.

Παρόλα αυτά οι δημιουργοί των παιχνιδιών δεν ταυτίζονται με τις δυο θεωρίες σε ότι αφορά τη δημιουργία ενός παιχνιδιού μιας και τονίζουν ότι καμία από τις δυο θεωρίες δεν δίνει βαρύτητα στο πιο σημαντικό στοιχείο των βιντεοπαιχνιδιών: «την διασκέδαση του παίκτη».

Στις μέρες μας τα βιντεοπαιχνίδια χωρίζονται σε διάφορες κατηγορίες με άλλα να έχουν στόχο το τελικό αποτέλεσμα – νίκη ή ήττα – όπως για παράδειγμα τα αθλητικά video games και άλλα την αφήγηση της ιστορίας και την εξερεύνηση του κόσμου που έχει δημιουργηθεί – open world video games. Υπάρχουν παιχνίδια πιο απλά, άλλα περισσότερο περίπλοκα, βιντεοπαιχνίδια τα οποία μπορείς να παίξεις με φίλους – συμπαίκτες ενώ άλλα στα οποία είσαι αντίπαλος με άλλους παίκτες στον κόσμο. Κοινό στοιχείο όλων αποτελεί η ψυχαγωγία του παίκτη και η αλληλεπίδραση του με το βιντεοπαιχνίδι.

Το πρώτο βιντεοπαιχνίδι θεωρείται ότι δημιουργήθηκε στα τέλη της δεκαετίας του 1950 από τον William Higginbotham· το «Tennis for Two» ήταν ένα απλό αναλογικό παιχνίδι τένις και αποτέλεσε πρόδρομο του βιντεοπαιχνιδιού Pong ενώ το 1962 ακολούθησε το πρώτο ψηφιακό παιχνίδι, δημιουργία φοιτητών του MIT, το «Spacewar!».

Στα πρώτα χρόνια, τα βιντεοπαιχνίδια, αποτελούσαν αποκλειστικότητα των ερευνητικών εργαστηρίων καθώς και των πανεπιστημιακών χώρων. Στη δεκαετία του 1970, όμως, τα βιντεοπαιχνίδια άρχισαν να αναπτύσσονται όλο και περισσότερο. Η αρχή έγινε με την Atari και το Pong ενώ ακολούθησαν τα πασιγνώστα και εμβληματικά παιχνίδια Pac-Man και Space Invaders. Τα παιχνίδια αυτά παίζονταν μέσω μηχανών arcade και έθεσαν τα πρώτα θεμέλια για την βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών.

Με την εξάπλωση των προσωπικών υπολογιστών άρχισαν να δημιουργούνται και οι πρώτες οικιακές προσωπικές κονσόλες παιχνιδιών. Η κυκλοφορία του Atari 2600 στα τέλη της δεκαετίας του 1970 και αργότερα του NES της Nintendo έκαναν τα video games προσβάσιμα στο ευρύ κοινό. Παρά τον αρχικό ενθουσιασμό όμως το 1983 ήρθε το λεγόμενο Video Game Crash. Τα παιχνίδια κακής ποιότητας, η αδιαφορία των παικτών – καταναλωτών και ο υπερκορεσμός της αγοράς οδήγησαν σε ύφεση.

Αυτό θα άλλαζε, όμως, λίγα χρόνια αργότερα. Μια ιαπωνική εταιρεία θα άλλαζε το τοπίο του video gaming για τα καλά. Η Nintendo κυκλοφόρησε το NES – Nintendo Entertainment System – δίνοντας νέο ενδιαφέρον στα βιντεοπαιχνίδια. Μια από τις πρώτες κυκλοφορίες ήταν το εμβληματικό Super Mario Bros., ένα παιχνίδι που ακόμη και σήμερα είναι αγαπητικό σε πολλούς παίκτες ανεξαρτήτως ηλικίας. Την ίδια περίοδο, μια άλλη ιαπωνική εταιρεία, η Sega λάνσαρε δικές της

κονσόλες, όπως η Sega Master System και η Sega Genesis, δημιουργώντας έναν σκληρό ανταγωνισμό μεταξύ των δυο εταιρειών που έγινε γνωστός ως ο πρώτος «Console War».

Η ραγδαία ανάπτυξη των ηλεκτρονικών υπολογιστών και των προγραμμάτων Η/Υ και η άφιξη των τρισδιάστατων γραφικών - 3D - έφεραν επανάσταση στο χώρο του video gaming. Το 1995 κυκλοφορεί από την Sony η πρώτη της κονσόλα που υποστηρίζει αποθηκευτικό χώρο με CD καθώς επίσης και ανώτερα γραφικά σηματοδοτώντας την αρχή της κυριαρχίας της Sony στον κλάδο των βιντεοπαιχνιδιών και κονσολών. Ακολούθησε το θρυλικό Nintendo 64 - N64 - της Nintendo ένα χρόνο αργότερα και η επανάσταση ήταν γεγονός. Τα βιντεοπαιχνίδια άρχισαν να αποτελούν έναν από τους βασικούς τρόπους ψυχαγωγίας των ανθρώπων κάθε ηλικίας.

Τα τέλη της δεκαετίας του 1990 θα φέρουν μια νέα επανάσταση στο χώρο των βιντεοπαιχνιδιών· η ευρεία χρήση του Διαδικτύου γεννά το Online Gaming. Τα διαδικτυακά παιχνίδια έγιναν πραγματικότητα επιτρέποντας στους παίκτες σε κάθε γωνία της γης να ανταγωνίζονται άλλους παίκτες από την άνεση του σπιτιού τους. Παιχνίδια όπως το Counter - Strike αλλά και το Quake αποτέλεσαν πρόδρομο των βιντεοπαιχνιδιών όπως τα ξέρουμε σήμερα.

Μέσω αυτής της εξέλιξης ένας νέος παίκτης στο χώρο των παιχνιδοκονσολών αναδείχθηκε με την Microsoft να φέρει το 2001 την πρώτη κονσόλα XBOX κηρύσσοντας έτσι έναν νέο πόλεμο κονσολών που καλά κρατεί ως σήμερα μεταξύ της Microsoft και της Sony. Στα χρόνια που ακολούθησαν οι 2 εταιρείες έφεραν νέες κονσόλες εξελίσσοντάς τις με γνώμονα την καλύτερη εμπειρία του παίκτη - χρήστη. Τελευταίες αποτελούν το PlayStation 5 καθώς και το Xbox Series X και Xbox Series S που κυκλοφόρησαν το 2020.

Παράλληλα, η Nintendo στράφηκε περισσότερο στη δημιουργία φορητών συσκευών βιντεοπαιχνιδιών επιτρέποντας στους παίκτες να απολαμβάνουν την εμπειρία του video gaming από όπου και αν βρίσκονται χωρίς την ανάγκη καλωδίων ή έξτρα οθονών. Έτσι γεννήθηκε το θρυλικό GameBoy και αργότερα το Nintendo DS ενώ τελευταία κονσόλα της Nintendo αποτελεί το Switch.

Με την έλευση του 21<sup>ου</sup> αιώνα και των έξυπνων συσκευών - smartphones και tablets - εμφανίστηκε και μια νέα κατηγορία βιντεοπαιχνιδιών· τα παιχνίδια για κινητά. Παιχνίδια όπως το Candy Crush και τα Angry

Birds προσέλκυσαν και ενθουσίασαν εκατοντάδες παίκτες σε όλο τον κόσμο. Το Pokémon Go δημιούργησε έξαψη και ενθουσιασμό στους χρήστες – παίκτες του με εκατομμύρια κατεβάσματα από την πρώτη μέρα κυκλοφορίας του παιχνιδιού. Πλέον, τα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια κυκλοφορούν τόσο για παιχνιδοκονσόλες, υπολογιστές αλλά και έξυπνα κινητά.

Σήμερα, τα βιντεοπαιχνίδια είναι μέρος μιας πολυδιάστατης βιομηχανίας με διττή προσέγγιση. Από την μία, οι δημιουργοί παιχνιδιών οι οποίοι προσπαθούν να δημιουργήσουν τίτλους που θα προσελκύσουν και θα συναρπάσουν τους παίκτες και από την άλλη η νέα κατηγορία παικτών, οι παίκτες – δημιουργοί περιεχομένου οι οποίοι είτε μέσω πλατφορμών ροής – streaming platforms όπως το Twitch – μεταδίδουν ζωντανά το παιχνίδι είτε μέσω πλατφορμών ανεβάσματος περιεχομένου – π.χ. YouTube – δημιουργούν περιεχόμενο σχολιάζοντας και αναλύοντας το παιχνίδι με στόχο τη ψυχαγωγία, ενημέρωση, εκπαίδευση και προβολή του παιχνιδιού σε άλλους παίκτες με σκοπό ακόμη και το οικονομικό όφελος.

Μια νέα πραγματικότητα η οποία βασίζεται στο video gaming έχει αναδειχθεί εδώ και μερικά χρόνια. Τα βιντεοπαιχνίδια πλέον δεν αποτελούν μόνο ένα μέσο ψυχαγωγίας και διασκέδασης αλλά έχουν δημιουργήσει και μια νέα κατηγορία επαγγελματιών· αυτή των επαγγελματιών παικτών παιχνιδιών. Ομάδες και οργανισμοί συστήνονται προσελκύοντας τους καλύτερους παίκτες με στόχο την συμμετοχή και διάκριση τους σε τουρνουά με έπαθλα εκατομμύρια ευρώ σε όλο τον κόσμο. Δεν προκαλεί άλλωστε καμία έκπληξη η διοργάνωση των πρώτων Ολυμπιακών Αγώνων Βιντεοπαιχνιδιών – Olympics Esports Series – το 2023 στη Σιγκαπούρη.

Από τις ταπεινές αρχές του διδιάστατου Pong μέχρι τη σημερινή εποχή των τρισδιάστατων γραφικών η εξέλιξη των βιντεοπαιχνιδιών αλλά και των παικτών, η ιστορία των video games αποτελεί απόδειξη της ανθρώπινης καινοτομίας, της δημιουργικότητας αλλά και της αδιάκοπης αναζήτησης για ψυχαγωγία.

Το μέλλον μοιάζει συναρπαστικό με τεχνολογίες όπως η Εικονική Πραγματικότητα (VR) αλλά και Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) να υπόσχονται νέες εμπειρίες υπερβαίνοντας τα όρια της φαντασίας και της ψυχαγωγίας όπως την ξέρουμε σήμερα. Οι συνεχείς εξελίξεις της τεχνολογίας συνδράμουν στην πρόοδο της βιομηχανίας επεκτείνοντας

τα όρια της διασκέδασης και της ψυχαγωγίας κερδίζοντας κάθε μέρα την αγάπη εκατομμυρίων παικτών παγκοσμίως.

### **Video Games και Πνευματική Ιδιοκτησία**

Η προστασία των video games δεν αποτέλεσε μια εύκολη υπόθεση. Λόγω της περίπλοκης φύσης τους τα βιντεοπαιχνίδια παρουσιάζουν μια σειρά από ερωτήματα και προκλήσεις όσον αφορά τα πνευματικά δικαιώματα. Θα πρέπει να αναρωτηθούμε: Είναι απλά προγράμματα Η/Υ ή δημιουργικές καλλιτεχνίες;

Το σημερινό τοπίο της νομικής προστασίας των βιντεοπαιχνιδιών είναι πράγματι αρκετά περίπλοκο. Αν και το άρθρο 2 της Σύμβασης της Βέρνης παρέχει τις βάσεις για την προστασία των video games στην πνευματική ιδιοκτησία, στην πραγματικότητα τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν πολύπλοκα έργα συγγραφής τα οποία συνθέτονται από διάφορα έργα που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα.

Τα σύγχρονα βιντεοπαιχνίδια περιλαμβάνουν τουλάχιστον δύο κύρια μέρη:

- Τα οπτικοακουστικά στοιχεία τα οποία περιλαμβάνουν εικόνες, ήχους, μουσική και βίντεο και
- Το λογισμικό, δηλαδή τον κώδικα ο οποίος διαχειρίζεται τα οπτικοακουστικά στοιχεία και επιτρέπει στους παίκτες να αλληλεπιδρούν με τα διάφορα στοιχεία του παιχνιδιού.

Ως αποτέλεσμα, τα ερωτήματα που σχετίζονται με το νομικό καθεστώς που εφαρμόζεται για την προστασία των video games δεν έχουν προφανής απαντήσεις. Για ορισμένες χώρες, τα βιντεοπαιχνίδια, θεωρούνται προγράμματα υπολογιστών ενώ σε άλλες η πολυπλοκότητα αυτών τους δίνει πολλαπλά πνευματικά δικαιώματα.

Στη χώρα μας, τα βιντεοπαιχνίδια, εντάσσονται στη κατηγορία των έργων πολυμέσων (multimedia) τα οποία και συγκεντρώνουν τρία βασικά χαρακτηριστικά:

- Συνδυάζουν στοιχεία διαφορετικών ειδών έργων
- Μπορούν να αποθηκεύονται σε ψηφιακή μορφή
- Επιτρέπουν στον χρήστη να αλληλεπιδρά με το έργο

Έτσι προστατεύονται από την πνευματική ιδιοκτησία με βάση την εθνική νομοθεσία, τον Νόμο 2121/1993 αλλά και τις διεθνείς συμβάσεις. Η πνευματική ιδιοκτησία για τα βιντεοπαιχνίδια καλύπτει διάφορες πτυχές της δημιουργίας τους και του περιεχομένου τους. Η Ευρωπαϊκή Ένωση έχει διαδραματίσει κεντρικό ρόλο στον προσδιορισμό του νομικού πλαισίου της προστασίας των video games ως μορφές δημιουργικής έκφρασης.

Η προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας και των δικαιωμάτων των έργων στην Ευρωπαϊκή Ένωση διέπεται από ένα συνολικό νομικό πλαίσιο το οποίο περιλαμβάνει πνευματικά δικαιώματα, εμπορικά σήματα και διπλώματα ευρεσιτεχνίας. Τα βιντεοπαιχνίδια, ως αποτέλεσμα συνδυασμού καλλιτεχνικών, λογοτεχνικών και τεχνολογικών στοιχείων εμπίπτουν σε πολλαπλές κατηγορίες πνευματικής ιδιοκτησίας.

- **Πνευματικά Δικαιώματα**

Τα πνευματικά δικαιώματα αποτελούν τη θεμελιώδη μορφή προστασίας των βιντεοπαιχνιδιών στην ΕΕ. Η Οδηγία για τα Πνευματικά δικαιώματα, με τελευταία τροποποίηση της το 2019, αποτελεί ακρογωνιαίο λίθο για τη διασφάλιση της προστασίας των δικαιωμάτων των δημιουργών. Έτσι, ως έργα δημιουργού, προστατεύονται βάσει αυτής της Οδηγίας καλύπτοντας πτυχές όπως ο πηγαίος κώδικας – λογισμικό, τα γραφικά και η μουσική ή ήχοι του παιχνιδιού.

Εκτός από τα οικονομικά δικαιώματα, η ΕΕ προσδίδει στους δημιουργούς και ηθικά δικαιώματα παρέχοντας τους το δικαίωμα να πιστώνονται το έργο τους ως δημιουργοί. Αυτή η πτυχή είναι ιδιαίτερα σημαντική στο χώρο της βιομηχανίας των video games όπου το καλλιτεχνικό όραμα των δημιουργών είναι συνυφασμένο με την εμπειρία του παιχνιδιού.

- **Βιομηχανικό Σχέδιο - Υποδείγματα**

Η αισθητική πτυχή των βιντεοπαιχνιδιών, όπως οι χαρακτήρες, τα σύμβολα, τα εικονίδια του παιχνιδιού μπορούν να προστατευτούν ως υποδείγματα – σχέδια. Αυτό το δικαίωμα προστατεύει την εμφάνιση ενός

αντικείμενου, τις γραμμές, τα περιγράμματα, τα σχήματα και τις υφές του για παράδειγμα.

Για να ισχύει η προστασία θα πρέπει το αντικείμενο και η δημιουργία να είναι νέα και να έχει διακριτικό, ορατό και νόμιμο χαρακτήρα και να είναι ανεξάρτητο της τεχνολογίας. Ωστόσο, πολλά από τα σχέδια προστατεύονται ήδη από πνευματικά δικαιώματα. Αυτός είναι και ο ορισμός της ενότητας της τέχνης· ο συνδυασμός πολλών στοιχείων για την δημιουργία ενός ενιαίου και συνθετικά ολοκληρωμένου έργου. Έτσι, ένα αντικείμενο με ιδιαίτερη αισθητική ωφελείται από πνευματικά δικαιώματα υπό την προϋπόθεση ότι είναι πρωτότυπο.

- **Εμπορικά Σήματα**

Οι τίτλοι, τα ονόματα, τα λογότυπα, καθώς και άλλα γραφικά στοιχεία του βιντεοπαιχνιδιού που το χαρακτηρίζουν και το διαχωρίζουν από τα υπόλοιπα video games μπορούν να προστατεύονται ως εμπορικά σήματα. Έτσι, εμποδίζεται η χρήση τους από τρίτους οι οποίοι μπορεί να χρησιμοποιήσουν παρόμοια σήματα που μπορεί να προκαλέσουν σύγχυση στους καταναλωτές – παίκτες.

- **Δικαιώματα Βάσεων Δεδομένων**

Όπως αναφέρθηκε σε προηγούμενη παράγραφο, οι βάσεις δεδομένων προστατεύονται με δύο τρόπους. Με το δικαίωμα του Δημιουργού, δηλαδή τα κλασσικά πνευματικά δικαιώματα αλλά και το Sui Generis δικαίωμα του κατασκευαστή της βάσης δεδομένων. Έτσι και εδώ η βάση δεδομένων του βιντεοπαιχνιδιού προστατεύεται με τον ίδιο τρόπο.

- **Διπλώματα Ευρεσιτεχνίας**

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας, τα βιντεοπαιχνίδια γίνονται πλέον όλο και πιο περίπλοκα. Έτσι, σε πολλές περιπτώσεις, μπορεί να περιέχουν τεχνικά και καινοτόμα χαρακτηριστικά τα οποία παρέχουν μια τεχνική λύση σε ένα συγκεκριμένο τεχνικό πρόβλημα.

Εφόσον υπάρχει καινοτομία, εφευρετικότητα καθώς επίσης και βιομηχανική εφαρμογή, αυτή η τεχνική ιδιότητα του παιχνιδιού μπορεί να προστατευτεί και να καταχωρηθεί ως δίπλωμα ευρεσιτεχνίας.

- **Άδειες Χρήσης και Συμβάσεις**

Ένα μεγάλο κομμάτι των βιντεοπαιχνιδιών στις μέρες μας είναι η μουσική επένδυση τους αλλά και η χρήση άλλων έργων τα οποία ήδη προστατεύονται από την πνευματική ιδιοκτησία. Έτσι, οι δημιουργοί παιχνιδιών έρχονται σε συμφωνίες με άλλους δημιουργούς μέσω αδειών χρήσης ή συγκεκριμένων συμβάσεων που τους επιτρέπουν να χρησιμοποιήσουν αυτές τις δημιουργίες στο παιχνίδι τους.

Εν κατακλείδι, η πνευματική ιδιοκτησία προστατεύει ένα ευρύ φάσμα στοιχείων που συνθέτουν ένα βιντεοπαιχνίδι, εξασφαλίζοντας ότι οι δημιουργοί έχουν την απαραίτητη προστασία και αναγνώριση για τη δημιουργική τους εργασία.

## **Τεχνητή Νοημοσύνη - AI**

Το παρόν και το μέλλον της Τεχνολογίας. Αν και η Τεχνητή Νοημοσύνη - εφεξής και AI (Artificial Intelligence) - μοιάζει να είναι μια πρόσφατη εφεύρεση η αλήθεια είναι ότι συναντάμε την τεχνητή νοημοσύνη ακόμη και στα αρχαία χρόνια του Αριστοτέλη. Μεγάλοι φιλόσοφοι, όπως ο Descartes, στην πορεία των χρόνων περιέγραψαν μηχανισμούς μάθησης, απομνημόνευσης, αντίληψης, συλλογισμού που μιμούνται στοιχεία της ανθρώπινης συμπεριφοράς με αυξημένη ευφυΐα.

Ως Τεχνητή Νοημοσύνη ορίζουμε τον κλάδο αυτό της πληροφορικής ο οποίος ασχολείται με τη δημιουργία, τη σχεδίαση και την υλοποίηση υπολογιστικών συστημάτων με την ικανότητα να εκτελούν εργασίες οι οποίες απαιτούν ανθρώπινη νοημοσύνη. Η τεχνητή νοημοσύνη αποτελεί σημείο τομής πολλών επιστημών εκτός της πληροφορικής, όπως της ψυχολογίας, της νευρολογίας, της φιλοσοφίας και άλλων και χρησιμοποιεί διάφορες τεχνικές για την επίλυση πολύπλοκων προβλημάτων.

Στις μέρες μας, ο τομέας της Τεχνητής Νοημοσύνης αποτελεί μέρος της καθημερινότητας μας μεταμορφώνοντας την με τρόπους που κάποτε φάνταζαν σενάριο ταινίας επιστημονικής φαντασίας και



επαναπροσδιορίζοντας πτυχές της όπως η εργασία, η ψυχαγωγία και η δημιουργία πνευματικών έργων.

Πρωτοπόρος της τεχνητής νοημοσύνης ως κομμάτι της επιστήμης της πληροφορικής δεν θα μπορούσε να είναι άλλος από τον Alan Turing, «πατέρα της επιστήμης των υπολογιστών», ο οποίος τη δεκαετία του 1950 πρότεινε το Turing Test<sup>57</sup> το οποίο αξιολογεί αν οι υπολογιστικές μηχανές μπορούν να «σκέφτονται» και να εκδηλώνουν ευφυή συμπεριφορά παρόμοια με αυτή ενός ανθρώπου. Το τεστ αυτό, το «Παιχνίδι της Μίμησης» όπως ονομάστηκε, κρίνει πως αν μια μηχανή καταφέρει να ξεγελάσει τους ανθρώπους και να τους κάνει να πιστέψουν ότι είναι άνθρωπος τότε θα πρέπει να είναι τουλάχιστον εξίσου «έξυπνη» με έναν άνθρωπο.

Ο Turing πίστευε πως μέχρι το 2000 θα έχουμε καταφέρει να αναπτύξουμε την τεχνολογία και την τεχνητή νοημοσύνη σε τέτοιο βαθμό που θα μπορεί να ξεγελά τουλάχιστον το 30% των ερωτώντων έπειτα από μόλις πέντε λεπτά «παιχνιδιού της μίμησης».

Η τεχνητή νοημοσύνη θεμελιώθηκε τυπικά ως επιστημονικό πεδίο σε ένα θερινό εργαστήριο στο Dartmouth<sup>58</sup> το 1956 με όραμα του να είναι η δημιουργία μηχανών ικανών να προσομοιώσουν την ανθρώπινη νοημοσύνη. Δύο χρόνια αργότερα, ο John McCarthy, ευρέως γνωστός ως και ο «πατέρας της Τεχνητής Νοημοσύνης», ανέπτυξε τη πρώτη γλώσσα προγραμματισμού AI, τη LISP, η οποία πυροδότησε την απαρχή για δεκαετίες ερευνών και καινοτομίας στο χώρο της τεχνητής νοημοσύνης.

Αν και αρχικά, η Τεχνητή Νοημοσύνη, επικεντρώθηκε σε προγράμματα και αλγορίθμους με συμβολική λογική και σε συστήματα βασισμένα σε κανόνες, η ραγδαία εξέλιξη της Πληροφορικής αλλά και του Διαδικτύου οδήγησε στην περαιτέρω ανάπτυξη της. Η άνοδος και εξέλιξη των νευρωνικών δικτύων αλλά και η ανάπτυξη των μηχανών διανυσμάτων υποστήριξης επέτρεψαν στα συστήματα AI να λαμβάνουν δεδομένα, να μαθαίνουν από αυτά, να αποδίδουν καλύτερα και να προσαρμόζονται στις νέες πληροφορίες.

---

<sup>57</sup> «Υπολογιστικές Μηχανές και Νοημοσύνη», 1950, Alan Turing

<sup>58</sup> *The Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence*

Ο 21<sup>ος</sup> αιώνας έφερε ένα νέο κύμα εξέλιξης στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης. Τα Μεγάλα Δεδομένα (Big Data)<sup>59</sup>, η αναζωπύρωση του ενδιαφέροντος για τα νευρωνικά δίκτυα και η ανάπτυξη της Βαθιάς Μάθησης<sup>60</sup> έφεραν μια νέα επανάσταση και οδήγησαν σε επιτεύγματα όπως η αναγνώριση φωνής και εικόνας, η επεξεργασία της φυσικής γλώσσας, η όραση υπολογιστών και άλλες πολύπλοκες εργασίες θέτοντας τις βάσεις για τη Τεχνητή Νοημοσύνη όπως την γνωρίζουμε σήμερα.

Πώς λειτουργεί όμως η Τεχνητή Νοημοσύνη;

Η μηχανική μάθηση (machine learning) αποτελεί βασικό στοιχείο της τεχνητής νοημοσύνης. Επιτρέπει στα συστήματα να λαμβάνουν μεγάλο όγκο δεδομένων, να αναγνωρίζουν μοτίβα και να παίρνουν αποφάσεις χωρίς να είναι προγραμματισμένα από άνθρωπο. Με τη μηχανική μάθηση, αντί να προγραμματίσουμε τον υπολογιστή βήμα - βήμα μέσω εντολών, μπορούμε να προγραμματίσουμε τον υπολογιστή να μαθαίνει όπως ακριβώς και ένας άνθρωπος.

Εμπνευσμένα από τον ανθρώπινο εγκέφαλο, τα νευρωνικά δίκτυα αποτελούν τη βάση της Βαθιάς Μάθησης. Ένας νευρώνας έχει δύο άκρα. Τα σήματα εισόδου εισέρχονται στο ένα άκρο, επεξεργάζονται μέσα στον νευρώνα και οδηγούν στο άλλο άκρο, που είναι η έξοδος. Οι δισεκατομμύρια νευρώνες που έχουμε στον εγκέφαλο μας συνδέονται μεταξύ τους μέσω του νευρωνικού δικτύου. Είναι ο τρόπος με τον οποίο ο εγκέφαλος μας επεξεργάζεται πληροφορίες και αναγνωρίζει μοτίβα.

Οι προγραμματιστές της τεχνητής νοημοσύνης αποφάσισαν να μιμηθούν τους ανθρώπινους νευρώνες φτιάχνοντας τεχνητούς νευρώνες μέσω λογισμικού. Έτσι, έχουμε την είσοδο, η οποία λαμβάνει δεδομένα και πληροφορίες, αυτά εισέρχονται στον νευρώνα - συνδυάζονται και επεξεργάζονται με απλά μαθηματικά - και δημιουργούν ένα νέο σήμα που οδηγείται στην έξοδο. Φυσικά, όπως και στον ανθρώπινο εγκέφαλο, απαιτείται παραπάνω από ένας νευρώνας για να υπάρχει ουσιαστικό

---

<sup>59</sup> Μεγάλες ποσότητες δεδομένων που παράγονται πολύ γρήγορα από έναν μεγάλο αριθμό διαφορετικών πηγών.

<sup>60</sup> Deep Learning: Αποτελεί τεχνική μηχανικής μάθησης η οποία διδάσκει στους Η/Υ να «πράττουν» όπως θα έπραττε ένας άνθρωπος. Για να είναι επιτυχημένη η εκπαίδευση απαιτείται μεγάλος όγκος δεδομένων.

αποτέλεσμα. Έτσι και εδώ, οι επιστήμονες ένωσαν τους τεχνητούς αυτούς νευρώνες σε ένα τεχνητό νευρωνικό δίκτυο.

Αυτό είναι που επιτρέπει στις μηχανές και τους υπολογιστές να δέχονται δεδομένα, να αναγνωρίζουν εικόνες και μοτίβα, να οδηγούν αυτοκίνητα και να κάνουν ιατρικές διαγνώσεις ή να δημιουργούν έργα τέχνης.

Ένα ακόμη βασικό στοιχείο της Τεχνητής Νοημοσύνης είναι η Επεξεργασία Φυσικής Γλώσσας (ΕΦΓ). Η ΕΦΓ είναι ένα υποπεδίο της επιστήμης της γλωσσολογίας, της πληροφορικής και της τεχνητής νοημοσύνης που ασχολείται με την επεξεργασία της γλώσσας, των λέξεων και της ομιλίας από έναν υπολογιστή. Με αυτόν τον τρόπο, οι μηχανές – υπολογιστές μπορούν να κατανοούν, να ερμηνεύουν και να δημιουργούν ανθρώπινη γλώσσα. Πρόκειται ουσιαστικά για την ανάπτυξη αλληλεπιδράσεων μεταξύ υπολογιστών και ανθρώπινης γλώσσας.

Επιπλέον, έχουμε την Μηχανική Όραση (ή τεχνητή όραση ή όραση υπολογιστή). Η μηχανική όραση επιτρέπει στις μηχανές να επεξεργάζονται, να ερμηνεύουν και να κατανοούν οπτικές πληροφορίες. Δημιουργείται, έτσι, αλγοριθμικά η αίσθηση της όρασης στους υπολογιστές ή τα ρομπότ. Η μηχανική όραση χρησιμοποιείται για την αναγνώριση προσώπου, την ανίχνευση αντικειμένων, την ανάλυση ιατρικών εικόνων αλλά επίσης βρίσκει εφαρμογή και στα αυτόνομα οχήματα.

Η Τεχνητή Νοημοσύνη έχει εξελιχθεί από μια θεωρητική έννοια και ένα σενάριο επιστημονικής φαντασίας σε μια καθολική πραγματικότητα στο χώρο της πληροφορικής που διαμορφώνει και έχει φέρει επανάσταση στο τεχνολογικό τοπίο. Η ιστορία του, γεμάτη ορόσημα και καινοτομίες, έχει αλλάξει την καθημερινότητα όπως την ξέραμε σε διάφορους τομείς. Μερικοί από αυτούς είναι:

**Υγεία:** Η χρήση του ΑΙ στον τομέα της υγειονομικής περίθαλψης αυξάνεται ολοένα και περισσότερο αλλάζοντας ριζικά το τοπίο της. Διαγνωστικά εργαλεία με τεχνητή νοημοσύνη έχουν βελτιώσει αισθητά την ανίχνευση ασθενειών επιτρέποντας στους ιατρούς να κάνουν πιο ακριβείς και έγκαιρες διαγνώσεις. Παράλληλα, η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης στην ανάπτυξη νέων θεραπειών και φαρμάκων διαδραματίζει καταλυτικό ρόλο στην ταχύτητα και εγκυρότητα τους. Ο

συνδυασμός της ρομποτικής με την τεχνητή νοημοσύνη επέφερε επανάσταση στις χειρουργικές επεμβάσεις ενισχύοντας περαιτέρω την αποτελεσματικότητα, τη μείωση του κινδύνου για τον ασθενή αλλά και τον χρόνο ανάρρωσης.

**Μεταφορές:** Χωρίς την τεχνητή νοημοσύνη δεν θα μπορούσαμε να έχουμε αυτόνομα οχήματα τα οποία σε συνδυασμό με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης στα συστήματα διαχείρισης της κυκλοφορίας μπορούν να βοηθήσουν στην μείωση των ατυχημάτων αλλά και στην αποσυμφόρηση της κυκλοφορίας.

**Γεωργία:** Ένας ακόμη κλάδος που επωφελήθηκε από τις εφαρμογές της τεχνητής νοημοσύνης είναι και η γεωργία. Ο ευκολότερος εντοπισμός των παρασίτων και ασθενειών των σοδιών, ο καθορισμός των βέλτιστων χρόνων φύτευσης και συγκομιδής από το ΑΙ έχει βοηθήσει στην αύξηση της απόδοσης των καλλιεργειών αλλά και στην καλύτερη διαχείριση των πόρων από τους επαγγελματίες γεωργούς. Φυσικά, το ίδιο ισχύει και στην περίπτωση της Κτηνοτροφίας.

Φυσικά, η τεχνητή νοημοσύνη βρίσκει εφαρμογή σε περισσότερους τομείς όπως η βιομηχανία, τα οικονομικά, το λιανικό εμπόριο, ο αθλητισμός. Ταυτόχρονα, αποτελεί ένα καθημερινό εργαλείο για επαγγελματίες και μη, που χρησιμοποιούν εφαρμογές Παραγωγικών Προεκπαιδευμένων Μετασχηματιστών (GPT – Generative Pre-Trained Transformers) για διάφορους σκοπούς όπως η επίλυση ενός αλγοριθμικού προβλήματος, τον ιδεοκαταιγισμό, τη μετάφραση κειμένων, τη παραγωγή νέων εικόνων ή επεξεργασία τους, τη σύνθεση ποιημάτων και μουσικής αλλά και για ψυχαγωγικούς σκοπούς.

Η τεχνητή νοημοσύνη είναι το παρόν και το μέλλον της τεχνολογίας. Καθώς συνεχίζει να προοδεύει, οι ηθικοί προβληματισμοί, η υπεύθυνη και αμερόληπτη ανάπτυξη καθώς και η συνεχής έρευνα θα διαδραματίσουν καίριους ρόλους στη διασφάλιση του θετικού αντικτύπου στην κοινωνία μας. Το νομικό πλαίσιο θα πρέπει να είναι σαφές και ρητό σε όλα τα επίπεδα συμπεριλαμβανομένων και των πνευματικών δικαιωμάτων τόσο στο επίπεδο της δημιουργίας εργαλείων ΑΙ όσο και στα παραγόμενα έργα μέσω εργαλείων ΑΙ.

## Τεχνητή Νοημοσύνη και Πνευματική Ιδιοκτησία

Τα περισσότερα εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης είναι αποτέλεσμα συνδυασμού προστατευμένων από την πνευματική ιδιοκτησία έργων, όπως οι αλγόριθμοι, τα προγράμματα Η/Υ και οι βάσεις δεδομένων. Ως δημιουργοί θεωρούνται τα φυσικά πρόσωπα, προγραμματιστές κυρίως, που είναι υπεύθυνα για τον σχεδιασμό, τη κωδικοποίηση και την ανάπτυξη του εργαλείου ΑΙ και προστατεύονται αναλόγως από το νομικό πλαίσιο της πνευματικής ιδιοκτησίας.

Όπως και τα προγράμματα Η/Υ και στις βάσεις δεδομένων, παρομοίως και με τα video games, θα πρέπει να υπάρχει ένα ελάχιστο ποσοστό πρωτοτυπίας στη δημιουργία του εργαλείου - έργου ΑΙ.

Η συζήτηση γύρω από το νομικό πλαίσιο και τα νομικά ζητήματα στην Τεχνητή Νοημοσύνη επικεντρώνονται κυρίως γύρω από τα παράγωγα έργα αυτής όπως θα αναλύσουμε και σε επόμενο κεφάλαιο. Οι προκλήσεις που πρέπει να αντιμετωπιστούν, τα ερωτήματα που θα πρέπει να απαντηθούν αποτέλεσαν, αποτελούν και θα συνεχίσουν να αποτελούν αντικείμενο δημόσιας συζήτησης και αντιπαραθέσεων.

Σε περιπτώσεις που τα συστήματα ΑΙ δημιουργούν - παράγουν δημιουργικά έργα αυτόνομα το ζήτημα της πατρότητας αλλά και του ορισμού του δημιουργού γίνεται ακόμη πιο περίπλοκο. Είναι άξιο προστασίας το παραγόμενο έργο; Αρκεί η ελάχιστη ανθρώπινη συνεισφορά ώστε να προστατευτεί με πνευματικά δικαιώματα ή τα έργα αυτά είναι απαλλαγμένα από οποιαδήποτε προστασία πνευματικής ιδιοκτησίας; Θα μπορούσε η «ανακάλυψη» μιας τεχνικής λύσης με την βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης να λάβει προστασία μέσω του διπλώματος ευρεσιτεχνίας;

## Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, γνωστά και ως social media, έχουν γίνει ένα αναπόσπαστο κομμάτι της σύγχρονης κοινωνίας έχοντας αλλάξει ολοκληρωτικά τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι επικοινωνούν μεταξύ τους, μοιράζονται πληροφορίες και εκφράζονται.

Ο όρος social media αναφέρεται στις διαδικτυακές πλατφόρμες και εφαρμογές που επιτρέπουν στους χρήστες τους να δημιουργούν και να μοιράζονται περιεχόμενο σε διάφορες μορφές με στόχο την επικοινωνία και την κοινωνική αλληλεπίδραση. Όπως αναφέρουν οι Boyd και Ellison<sup>61</sup> τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι υπηρεσίες βασισμένες στο Διαδίκτυο οι οποίες επιτρέπουν στα άτομα να δημιουργούν προφίλ μέσα σε ένα οριοθετημένο σύστημα, να επικοινωνούν με μια λίστα από άλλους χρήστες με τους οποίους έχουν συνδεθεί και να προβάλλουν και να διανείμουν την δική τους λίστα συνδέσεων και αυτών που φτιάχτηκαν από όλους μέσα στο σύστημα.

Η ανάγκη των ανθρώπων να επικοινωνούν μεταξύ τους και η ραγδαία εξάπλωση του Διαδικτύου οδήγησε στη γέννηση των «chat rooms» και το 1997 στην πρώτη πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης, το Six Degrees. Η δεκαετία του 2000 σηματοδότησε την άνοδο των social media και έθεσε τις βάσεις για το τοπίο των πλατφορμών όπως τα γνωρίζουμε σήμερα καθώς πλατφόρμες όπως το Friendster και το MySpace ήταν ιδιαίτερα δημοφιλείς στους χρήστες.

Η στιγμή που άλλαξε το ρου της ιστορίας και έφερε επανάσταση στα social media ήρθε στις αρχές του 2004 με την κυκλοφορία του Facebook (πλέον Meta). Αν και αρχικά δημιουργήθηκε για τους σπουδαστές του Harvard και των λοιπών αμερικάνικων πανεπιστημίων και σχολείων, το 2006 το Facebook επέτρεψε την πρόσβαση σε οποιονδήποτε χρήστη άνω των 13 ετών παγκοσμίως.

Το Φεβρουάριο του 2005 «γεννήθηκε» το YouTube<sup>62</sup>. Η ιδέα ήταν η δημιουργία μας πλατφόρμας που θα παρέχει στους χρήστες τη

---

<sup>61</sup> «Social Network Sites: Definition, History and Scholarship» - Danah M. Boyd & Nicole B. Ellison, 2007

<sup>62</sup> Αν και το YouTube είναι κυρίως γνωστό ως πλατφόρμα κοινής χρήσης βίντεο, οι λειτουργίες του είναι τέτοιες – δημιουργία προφίλ, αλληλεπίδραση με άλλους χρήστες, διαμοιρασμός περιεχομένου κτλ. – ώστε να το κατατάξουν ως πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης.

δυνατότητα να μοιράζονται και να παρακολουθούν εύκολα βίντεο. Το 2006 έκανε την εμφάνιση του το Twitter (πλέον γνωστό ως X) το οποίο επέτρεπε στους χρήστες να μοιράζονται σύντομα μηνύματα μαζί με άλλους καθώς και να βλέπουν τι έχουν μοιραστεί οι χρήστες που ακολουθούν.

Στα χρόνια που ακολουθήσαν οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης γνώρισαν «άνθηση» και την εμφάνιση τους έκαναν πλατφόρμες όπως το Instagram, το Snapchat, το Tumblr, το Pinterest, το LinkedIn και το TikTok καθεμία με διαφορετικές λειτουργίες και δυνατότητες ικανοποιώντας τις διαφορετικές ανάγκες των χρηστών τους.

Τα social media λειτουργούν με βάση την αλληλεπίδραση των χρηστών τους. Οι χρήστες δημιουργούν προφίλ, μοιράζονται περιεχόμενο όπως εικόνες, βίντεο και κείμενο, και επικοινωνούν με άλλους με τους οποίους έχουν δημιουργήσει συνδέσεις. Η διαδραστική φύση των κοινωνικών μέσων επιτρέπει στους χρήστες να επικοινωνούν μέσω σχολίων, αντιδράσεων, κοινοποιήσεων ή μέσω απευθείας μηνυμάτων. Η επικοινωνία μπορεί να πραγματοποιείται σε πραγματικό χρόνο ή να είναι ασύγχρονη με την πάροδο του χρόνου. Οι αλγόριθμοι διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο στην επιμέλεια περιεχομένου με βάση τις προτιμήσεις των χρηστών, διασφαλίζοντας μια εξατομικευμένη εμπειρία.

Από την αρχή τους μέχρι σήμερα τα social media έχουν γνωρίσει ολοκληρωτικές αλλαγές τόσο στην εμφάνιση τους όσο και στον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν. Αν και αρχικά δημιουργήθηκαν ως μέσα επικοινωνίας μεταξύ των χρηστών από όλα τα γεωγραφικά μήκη και πλάτη του πλανήτη στις μέρες μας τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης χρησιμοποιούνται περισσότερο ως ένα ισχυρό εργαλείο για επιχειρηματικούς και διαφημιστικούς σκοπούς.

## **Πλατφόρμες Μετάδοσης Ζωντανής Ροής**

Οι πλατφόρμες μετάδοσης ζωντανής ροής (live-streaming) επιτρέπουν στους χρήστες να μεταδίδουν ή να παρακολουθούν σε πραγματικό χρόνο - ζωντανή μετάδοση - βίντεο και να αλληλεπιδρούν μέσω ζωντανής συνομιλίας και μέσω αντιδράσεων «likes» και εικονιδίων. Αν και η φύση τους είναι διαφορετική από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης,

οι ομοιότητες τους και τα κοινά στοιχεία τους συχνά τις κατατάσσουν ως social media platforms και αναφέρονται ως τέτοιες.

Μια από τις πρωτοποριακές πλατφόρμες στον τομέα αυτό είναι το Twitch. Το Twitch δημιουργήθηκε το 2011 και επικεντρώθηκε κυρίως στο video gaming δίνοντας τη δυνατότητα στους χρήστες του να μεταδώσουν το παιχνίδι τους, να αλληλεπιδρούν με τους χρήστες – θεατές τους και να δημιουργήσουν τις δικές τους κοινότητες. Πλέον, έχει επεκταθεί περαιτέρω και συμπεριλαμβάνει και άλλες κατηγορίες περιεχομένου, όπως η μουσική, οι εκπομπές συζήτησης, η πολιτική και άλλα ενώ μεταδίδει και γεγονότα eSports που διοργανώνουν οι εταιρείες παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών.

Η επιτυχία του Twitch οφείλεται στη διαδραστική φύση του η οποία έχει τη βάση της στα στοιχεία των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Οι θεατές έχουν τη δυνατότητα, όπως προείπαμε, να αλληλεπιδράσουν με τους δημιουργούς, να συνομιλήσουν μαζί τους ή και με άλλους θεατές και ακόμη έχουν τη δυνατότητα να στηρίξουν οικονομικά είτε μέσω δωρεών είτε μέσω συνδρομών τους αγαπημένους τους streamers<sup>63</sup>. Η επιρροή της πλατφόρμας είναι τέτοια που έχει δημιουργήσει μια νέα μορφή διασημότητας – τον δημιουργό περιεχομένου στο διαδίκτυο ή αλλιώς streamer.

Στο Twitch ένας δημιουργός δημιουργεί αυτόματα με την εγγραφή του το προσωπικό του κανάλι. Έπειτα, χρησιμοποιώντας εργαλεία ροής όπως το OBS μπορεί να μεταδίδει ζωντανά το περιεχόμενο που επιθυμεί για να προσελκύσει κοινό – θεατές, δηλαδή άλλους χρήστες της πλατφόρμας. Ο κάθε δημιουργός μπορεί να επιλέξει τον τρόπο και τις ρυθμίσεις που θα κάνει τη μετάδοση, για παράδειγμα αν θα έχει κάμερα ή μικρόφωνο, τη ποιότητα ροής, αν θα συνομιλεί ή όχι μόνο με ακολούθους ή συνδρομητές του καναλιού του κ.ο.κ.. Αν και αρχικά ξεκίνησε ως ένας απλός χώρος που έδινε τη δυνατότητα στους gamers να μεταδώσουν το περιεχόμενο τους πλέον έχει μετατραπεί σε μια επαγγελματική πλατφόρμα στην οποία μπορούμε να βρούμε streamers με βασικό εξοπλισμό έως πλήρως εξοπλισμένα οικιακά ή μη στούντιο.

---

<sup>63</sup> Για να μπορέσει ένας δημιουργός να λάβει συνδρομές από άλλους χρήστες θα πρέπει πρώτα να γίνει Affiliate ή Partner πληρώνοντας συγκεκριμένες προϋποθέσεις τις οποίες έχει θέσει η πλατφόρμα. Τέτοιες είναι η δημοτικότητα – αριθμός «ακολούθων» – αλλά και συγκεκριμένες ώρες ζωντανής μετάδοσης.



Μία ακόμη πολύ σημαντική λειτουργία και δυνατότητα είναι το βίντεο κατ' απαίτηση ή αλλιώς VOD (Video On Demand) που δίνει τη δυνατότητα στους θεατές ενός καναλιού να παρακολουθούν προηγούμενες εκπομπές, εφόσον ο δημιουργός έχει επιλέξει να αποθηκεύονται οι μεταδόσεις του στην ιστοσελίδα. Επίσης, αν ο δημιουργός έχει επιλέξει να επιτρέπει τη δημιουργία «κλιπ», οι θεατές έχουν τη δυνατότητα να αποθηκεύουν σύντομα αποσπάσματα ροής είτε για προσωπική τους χρήση είτε για να μοιραστούν με άλλους χρήστες μέσω συνδέσμων.

Η άνοδος του Twitch και η σημαντική του επιτυχία στις ζωντανές μεταδόσεις οδήγησαν και άλλες εταιρείες να δημιουργήσουν τις δικές τους πλατφόρμες μετάδοσης ζωντανής ροής.

Η Google πρόσθεσε στο YouTube την υπηρεσία του YouTube Live η οποία επιτρέπει στους χρήστες να μεταδίδουν ζωντανά το περιεχόμενο που επιθυμούν. Όπως και στο Twitch έτσι και εδώ, οι θεατές – χρήστες έχουν την δυνατότητα να αλληλεπιδρούν μέσω ζωντανής συνομιλίας με τον streamer, να «αντιδρούν» με «likes» στη μετάδοση και να συνομιλούν με άλλους θεατές του καναλιού. Ο δημιουργός μπορεί να αποθηκεύει τα βίντεο του έτσι ώστε οι θεατές να μπορούν αργότερα να παρακολουθούν την μετάδοση κατ' απαίτηση.

Σε αντίθεση με το Twitch που χαρακτηρίζεται κυρίως από το video gaming χαρακτήρα του, στο YouTube θα βρούμε μεγαλύτερη ποικιλία ζωντανών ροών. Από τη ζωντανή μετάδοση μέσω του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού στη μετάδοση αθλητικών γεγονότων, στη μετάδοση ειδήσεων αλλά και ψυχαγωγικού καθώς και εκπαιδευτικού περιεχομένου, το YouTube δίνει τη δυνατότητα σε χιλιάδες δημιουργούς να δημιουργήσουν τις δικές τους κοινότητες και να μεταδώσουν ζωντανά το περιεχόμενο που επιθυμούν.

Στο ίδιο μοτίβο, χωρίς όμως απαραίτητα να περιορίζονται στο gaming περιεχόμενο, ακολούθησαν και οι πλατφόρμες όπως η Meta (πρώην Facebook) ενσωματώνοντας μέσα στις πλατφόρμες της τα Facebook Live και Instagram Live καθώς επίσης και το TikTok το TikTokLive. Το X (πρώην Twitter) δίνει τη δυνατότητα μετάδοσης ζωντανής ροής με βίντεο ή τη δημιουργία εκπομπής – τύπου ραδιοφώνου μόνο με μικρόφωνο – μέσω του Twitter Space.

Η γοητεία του live streaming έγκειται στην αμεσότητα αλλά και την αυθεντικότητα που προσδίδει στον δημιουργό. Σε αντίθεση με το

μαγνητοσκοπημένο περιεχόμενο, η ζωντανή μετάδοση επιτρέπει την αδιάθρητη αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο. Καλλιτέχνες, μουσικοί, δημοσιογράφοι και άλλοι επλέγουν αυτές τις πλατφόρμες ώστε να μοιραστούν στιγμιότυπα από τα παρασκήνια, να αλληλεπιδράσουν με τους «θαυμαστές» τους, να διενεργήσουν συνεδρίες ερωτήσεων και απαντήσεων (Q&A) και να έρθουν πιο κοντά με το κοινό τους. Οι θεατές, από την άλλη, μπορούν να κάνουν ερωτήσεις, να κάνουν προτάσεις και να αλληλοεπιδρούν σε ζωντανό χρόνο με τον αγαπημένο τους δημιουργό δίνοντας τους έτσι μια αίσθηση σύνδεσης μαζί του. Αυτή η οικειότητα έχει αποδειχθεί ότι αποτελεί τη πηγή της επιτυχίας των πλατφορμών αυτών ενώ δημιουργεί μια μοναδική μορφή ψυχαγωγίας που ξεπερνά τα όρια μεταξύ των δημιουργών και των «καταναλωτών».

Οι πλατφόρμες μετάδοσης ζωντανής ροής για πολλούς δεν αποτελούν μόνο ένα μέσο ψυχαγωγίας αλλά ένα επαγγελματικό εργαλείο που θα τους προσφέρει τα προς το ζην. Οι επαγγελματίες δημιουργοί περιεχομένου έχουν την δυνατότητα να λαμβάνουν εισόδημα είτε μέσω συμβολαίων με τις πλατφόρμες, είτε μέσω των συνδρομών των θεατών τους ή ακόμη και με την προβολή διαφημίσεων στο κανάλι τους και τη σύναψη συμφωνιών με χορηγούς για τη διαφήμιση των προϊόντων τους. Πολλοί, δε, είναι εκείνοι που έχουν δημιουργήσει το δικό τους ισχυρό brand name και τα δικά τους προϊόντα, γνωστά και ως merch (εκ του merchandise), κυρίως στο χώρο της ένδυσης.

Ωστόσο, παρά το γεγονός ότι οι live-streaming πλατφόρμες προσφέρουν νέες ευκαιρίες για τη δημιουργία περιεχομένου και τη σύνδεση των δημιουργών με το κοινό τους, παρουσιάζουν επίσης σοβαρές προκλήσεις. Ζητήματα όπως η παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων και οι ανησυχίες για τις επιπτώσεις στη πνευματική ιδιοκτησία, όπως θα αναλύσουμε σε επόμενο κεφάλαιο, η εποπτεία περιεχομένου καθώς και ο αντικτυπών των αλγορίθμων που χρησιμοποιούν οι εν λόγω πλατφόρμες έχουν προκαλέσει αντιδράσεις και έχουν πυροδοτήσει συζητήσεις στην ψηφιακή κοινότητα. Η επίτευξη ισορροπίας μεταξύ της ελευθερίας της δημιουργικότητας αλλά και της εξασφάλισης της υπεύθυνης «χρήσης» αποτελεί μια συνεχής πρόκληση και ένα ζήτημα που επιζητά άμεσης επίλυσης.

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και οι πλατφόρμες μετάδοσης ζωντανής ροής έχουν σημειώσει αξιοσημείωτη εξέλιξη, διαμορφώνοντας τον τρόπο

με τον οποίο οι άνθρωποι συνδέονται και επικοινωνούν παγκοσμίως. Η ποικιλία των πλατφορμών και η συνεχής εμφάνιση νέων αναδεικνύουν τη δυναμική φύση αυτού του ψηφιακού τοπίου. Οι πλατφόρμες ροής, έχουν φέρει επανάσταση στην ψηφιακή ψυχαγωγία, παρέχοντας στους δημιουργούς νέους τρόπους για να μοιραστούν το πάθος τους με το κοινό τους μέσω του δυναμικού, διαδραστικού περιεχομένου, συμβάλλοντας κατά αυτόν τον τρόπο στην ψηφιακή κοινωνική εμπειρία. Η διασυνδεσιμότητα αυτών των πλατφορμών αντανακλά τη συνεχώς εξελισσόμενη φύση της διαδικτυακής επικοινωνίας στον 21ο αιώνα.

## ΖΗΤΗΜΑΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ

Στο διαρκώς εξελισσόμενο τοπίο της ψηφιακής εποχής η ευκολία μετάδοσης και δημιουργίας περιεχομένου στο Διαδίκτυο έχει οδηγήσει σε πρωτόγνωρες προκλήσεις για την προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας. Καθώς το Διαδίκτυο αποτελεί μια παγκόσμια και άνευ συνόρων «πλατφόρμα» η σύνθετη και πολύπλοκη αλληλεπίδραση μεταξύ των τεχνολογικών εξελίξεων, του παραγόμενου από τους χρήστες περιεχομένου και των νομικών πλαισίων που διέπουν τα πνευματικά δικαιώματα έχει επιφέρει μια σειρά ζητημάτων που θα πρέπει να αντιμετωπιστούν άμεσα.

Στο παρόν κεφάλαιο θα επικεντρωθούμε κυρίως σε ζητήματα που αφορούν την πνευματική ιδιοκτησία από την δημιουργία περιεχόμενου από τους χρήστες στα βιντεοπαιχνίδια, τα έργα που δημιουργούνται από την τεχνητή νοημοσύνη, τις προκλήσεις και αντιδράσεις που έφερε η νέα Οδηγία 2019/790 για την Πνευματική Ιδιοκτησία, την ανάγκη για ένα καθολικό διεθνές νομικό πλαίσιο που θα ορίζει τα πνευματικά δικαιώματα και την προστασία τους καθώς επίσης και μια σειρά ζητημάτων και γκριζών «ζωνών» της πνευματικής ιδιοκτησίας στο Διαδίκτυο.

## Αμφιλεγόμενα Ζητήματα της Οδηγίας 2019/790

Αν και η Οδηγία 2019/790 ψηφίστηκε από το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και Συμβούλιο ώστε να επιτύχει τον εκσυγχρονισμό των νόμων περί πνευματικών δικαιωμάτων στην ΕΕ αντιμετωπίζοντας τις προκλήσεις που έχει φέρει η ψηφιακή επανάσταση στις μέρες μας, εντούτοις προκάλεσε σφοδρές αντιδράσεις και επικρίθηκε τόσο από τους χρήστες του διαδικτύου όσο και από τους παρόχους ψηφιακών και διαδικτυακών υπηρεσιών. Δύο ήταν τα άρθρα που βρέθηκαν στο επίκεντρο των συζητήσεων, το άρθρο 15 και το άρθρο 17.

Το άρθρο 15 εισήγαγε έναν νέο φόρο συνδέσμων «link tax» που απαιτεί από τις διαδικτυακές πλατφόρμες αλλά και τις μηχανές αναζήτησης να αποζημιώνουν τους εκδότες του Τύπου για την εμφάνιση αποσπασμάτων ειδησεογραφικού περιεχομένου. Πολλοί ήταν, όμως, αυτοί που υποστήριξαν ότι κάτι τέτοιο μπορεί να βλάψει ανεπανόρθωτα την Ελευθερία του Τύπου και την ελεύθερη διάδοση των ειδήσεων και πληροφοριών ενώ παρά την πρόθεση του να υπάρχει εύλογη αμοιβή προς τους εκδότες του Τύπου μπορεί να επιφέρει τα ακριβώς αντίθετα αποτελέσματα.

Ο εν λόγω φόρος, σύμφωνα με τους επικριτές του, επιβαρύνει αδικαιολόγητα τις πλατφόρμες και τους φορείς συγκέντρωσης ειδήσεων καθώς επίσης και τις μηχανές αναζήτησης, επηρεάζοντας δυνητικά τα επιχειρηματικά τους μοντέλα και την προσβασιμότητα των χρηστών στις πληροφορίες. Αν και στο άκουσμα των λέξεων «μηχανή αναζήτησης» και «πλατφόρμες» μας έρχονται στο νου μας απευθείας οι τεχνολογικοί κολοσσοί Google και Meta, η πραγματικότητα είναι ότι υπάρχουν αρκετές μικρότερες πλατφόρμες και επιχειρήσεις που δεν έχουν το οικονομικό υπόβαθρο να υποστηρίξουν το εν λόγω εγχείρημα.

Παράλληλα ο φόρος θα μπορούσε να έχει αρνητικές, ακούσιες, συνέπειες για τους «μικρότερους» εκδότες. Ενώ πρωταρχικό μέλημα του Άρθρου είναι η δίκαιη αποζημίωση των εκδοτών και δημοσιογράφων, οι «μικρότεροι» εκδότες που δεν έχουν την ανάλογη ισχύ μπορεί να αντιμετωπίσουν προκλήσεις όταν διαπραγματεύονται με μεγαλύτερες διαδικτυακές πλατφόρμες. Έτσι, για παράδειγμα, θα πρέπει είτε να δεχθούν καταχρηστικούς όρους και μικρότερη αμοιβή ή να αποκλείσουν το περιεχόμενό τους – και να αποκλειστούν – από πλατφόρμες με μεγάλο

κοινό στερούμενοι έτσι των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι δημοφιλείς πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης και οι μηχανές αναζήτησης.

Ένα ακόμη σημαντικό πρόβλημα, το οποίο συναντάμε αρκετές φορές στην Οδηγία, είναι η ασάφεια των όρων. Ιδιαίτερα, στο άρθρο 15, ο όρος «απόσπασμα» δεν ορίζεται σε κανένα σημείο επακριβώς οδηγώντας σε πλήρη ασάφεια κυρίως σχετικά με το μέγεθος του κειμένου που πληροί τις προϋποθέσεις. Αυτή η έλλειψη σαφήνειας έχει εγείρει ανησυχίες τόσο από τους εκδότες όσο και από τις πλατφόρμες και αφορούν πιθανές νομικές διαφορές σχετικά με την ερμηνεία και εφαρμογή αυτού του Άρθρου.

Πολλοί είναι αυτοί, επίσης, που έχουν εκφράσει ανησυχίες για τον αντίκτυπο του Άρθρου και της Οδηγίας εκτός Ευρωπαϊκής Ένωσης αλλά και για την πρακτική εφαρμογή του τόσο εντός όσο και εκτός ΕΕ. Η παγκόσμια φύση του Διαδικτύου καθιστά δύσκολη τόσο την παρακολούθηση της συμμόρφωσης όσο και τον καθορισμό δίκαιης αποζημίωσης.

Το Άρθρο 17 αποτέλεσε την πιο αμφιλεγόμενη διάταξη της Ευρωπαϊκής Οδηγίας καθότι, όπως προείπαμε, απαιτεί από τους παρόχους να δημιουργήσουν αυτοματοποιημένα φίλτρα για τον έλεγχο του περιεχομένου που μεταμορφώνεται και αναρτάται στις πλατφόρμες τους. Τα φίλτρα αυτά εφαρμόζουν τεχνολογίες όπως η αναγνώριση και ταυτοποίηση του περιεχομένου οι οποίες «σαρώνουν» αυτόματα το περιεχόμενο που δημιουργείται από τους χρήστες για υλικό το οποίο προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα και αναλόγως αν βρεθεί παραβίαση ή όχι να το αποκλείουν ή να το εγκρίνουν.

Το άρθρο 17 χαρακτηρίστηκε από πολλούς ως «Το Άρθρο της λογοκρισίας» ενώ έγινε γνωστό και ως «Upload Filter Article» και ξεσήκωσε θύελλα αντιδράσεων τόσο από τις ίδιες τις πλατφόρμες όσο και από τους χρήστες που θεωρούν ότι κατά αυτόν τον τρόπο το Διαδίκτυο θα επέλθει σε μια εποχή λογοκρισίας και κατάργησης της Ελευθερίας της έκφρασης. Οι επικριτές υποστήριξαν ότι τα αυτοματοποιημένα φίλτρα θα μπορούσαν να οδηγήσουν σε αποκλεισμό νόμιμου περιεχομένου, όπως για παράδειγμα οι παρωδίες και τα μιμίδια (memes), και άλλες μορφές εξαιρέσεων και «fair use» καταπνίγοντας την ψηφιακή δημιουργικότητα και την ελεύθερη έκφραση.

Το Άρθρο 17 καθιστά υπόλογους τους διαδικτυακούς παρόχους για την παραβίαση της πνευματικής ιδιοκτησίας που διαπράττουν οι χρήστες τους εάν δεν έχουν λάβει επαρκή μέτρα για την πρόληψη αυτών των παραβάσεων. Αυτό θα επιφέρει σοβαρές νομικές ευθύνες για τις πλατφόρμες τους, που μέχρι πρότινος είχαν ασυλία στα θέματα παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων από τους χρήστες τους καθώς θεωρούνταν απλά το μέσο που λάμβανε το περιεχόμενο από τους χρήστες και οι τελευταίοι είχαν την ευθύνη να διασφαλίσουν ότι το περιεχόμενο που έχουν μεταφορτώσει δεν παραβιάζει τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών.

Η Οδηγία επικρίθηκε και για τις επιπτώσεις που θα επιφέρει στις μικρότερες σε δημοφιλία και οικονομικά έσοδα πλατφόρμες καθώς η τεχνολογία που απαιτείται μπορεί να τις επιβαρύνει δυνητικά χωρίς οι ίδιες να έχουν την δυνατότητα και τους πόρους να δημιουργήσουν και να εφαρμόσουν τα συστήματα αυτόματου ελέγχου περιεχομένου ή να διαπραγματευτούν επί ίσους όρους με τους δικαιούχους πνευματικών δικαιωμάτων. Καθότι νέες μορφές περιεχομένου εμφανίζονται συμβαδίζοντας με την ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας και του Διαδικτύου, η συνεχής συντήρηση, προσαρμογή των φίλτρων και ενημέρωση τους ώστε να είναι ακριβή αποτελεί ένα μείζον τεχνικό ζήτημα που θα πολλαπλασιάσει το κόστος λειτουργίας των πλατφορμών των παρόχων ψηφιακών υπηρεσιών.

Παρά το γεγονός ότι το Άρθρο 17 περιλαμβάνει ένα ελαφρύτερο καθεστώς για ορισμένες εταιρίες οι οποίες πληρούν τις παρακάτω προϋποθέσεις: α) να βρίσκονται εντός των τριών πρώτων χρόνων λειτουργίας τους, β) τα ετήσια έσοδα τους να μην ξεπερνούν τα 10 εκατομμύρια ευρώ, γ) η μηνιαία βάση χρηστών να μην ξεπερνά τα 5 εκατομμύρια χρήστες. Γίνεται εύκολα κατανοητό ότι αν μια εταιρεία με έσοδα κάτω των 10 εκατομμυρίων δεν πληροί τις δύο άλλες προϋποθέσεις θα βρεθεί σε δυσμενή θέση τόσο για τη δημιουργία συστήματος όσο και αντιμετωπίζοντας τις νομικές συνέπειες από πιθανές παραβιάσεις πνευματικών δικαιωμάτων στις υπηρεσίες τους.

Αυτό οδήγησε τις πλατφόρμες να ξεσηκωθούν και να διαμαρτυρηθούν εντόνως ενθαρρύνοντας και τους χρήστες τους να καταψηφίσουν την νέα Οδηγία και το άρθρο 17. Πλατφόρμες όπως η Wikipedia μπήκε σε «blackout», ενώ τόσο το Twitch, το YouTube και το Facebook παρότρυναν, με μηνύματα στις σελίδες τους, τους χρήστες να

επικοινωνήσουν με τους τοπικούς φορείς και πολιτικούς ώστε να μην ψηφιστεί το Άρθρο 17. Σε μια πρωτοφανή, για τα δεδομένα της πνευματικής ιδιοκτησίας, κίνηση προέβησαν και οι χρήστες του Διαδικτύου οι οποίοι συγκεντρώθηκαν στις διάφορες χώρες της ΕΕ και διαδήλωσαν ως ένδειξη διαμαρτυρίας απέναντι στο «Άρθρο της Λογοκρισίας».

Μεγάλο προβληματισμό προκάλεσε για ακόμη μια φορά η έλλειψη σαφήνειας και ορισμού της Οδηγίας. Η Οδηγία απαιτεί από τις πλατφόρμες να καταβάλλουν «κάθε δυνατή προσπάθεια»<sup>64</sup> ώστε να λάβουν άδειες από τους δικαιούχους πνευματικών δικαιωμάτων. Ωστόσο, δεν παρέχει σαφείς κατευθυντήριες γραμμές για το τι συνιστά «κάθε δυνατή προσπάθεια» αφήνοντας έτσι περιθώρια για νομικές ασάφειες που μπορεί να οδηγήσουν σε διαφορετικές ερμηνείες και προκλήσεις τόσο για τους παρόχους όσο και για νομοθέτες.

Παράλληλα, δεν ήταν μόνο οι χρήστες και οι πάροχοι που αντιτάχθηκαν στο Άρθρο 17 αλλά και οι ίδιες οι χώρες μέλη της ΕΕ οι οποίες διαφωνούσαν με την ενσωμάτωση του Άρθρου στις εθνικές τους νομοθεσίες. Η εφαρμογή της Οδηγίας στο σύνολο της αντιμετώπισε νομικές προκλήσεις στα διάφορα κράτη μέλη με τους νομοθέτες να καλούνται να προσαρμόσουν και να ερμηνεύσουν τις διατάξεις της στα δικά τους εθνικά νομικά συστήματα.

Εντούτοις, αν και στόχος του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου ήταν να δώσει στους καλλιτέχνες και τους δημιουργούς μια καλύτερη προστασία σε ότι αφορά τα πνευματικά τους δικαιώματα στον ψηφιακό κόσμο, το Άρθρο 17 δημιούργησε περισσότερα νομικά και μη προβλήματα από όσα ήλπιζε να λύσει. Η ασάφεια των ορισμών, η έλλειψη συγκεκριμένων κατευθυντήριων γραμμών οδηγούν σε ένα νομικό πλαίσιο που ερμηνεύεται διαφορετικά από τους διάφορους νομοθέτες. Ακόμη πιο δύσκολη γίνεται η εφαρμογή της Οδηγίας και του Άρθρου 17 εκτός της ΕΕ όπου το διαφορετικό νομικό πλαίσιο των άλλων χωρών έρχεται σε πλήρη αντίθεση με το Άρθρο 17.

Είναι όμως όνειρο θερινής νυκτός η εφαρμογή του Άρθρου 17; Σε καμία περίπτωση. Αντίθετα, η Οδηγία και οι διατάξεις της, αποτελούν ένα

---

<sup>64</sup> Οδηγία 2019/790 – Άρθρο 17, παρ.4 εδ. α



εξαιρετικό νομικό πλαίσιο για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων και των δημιουργών των έργων, των καλλιτεχνών και των ίδιων των χρηστών του διαδικτύου που δημιουργούν περιεχόμενο. Η μετάθεση των ευθυνών από τους χρήστες και τους δημιουργούς στους παρόχους μπορεί να διασφαλίσει σε καλύτερο βαθμό την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων.

Η ΕΕ, το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και Συμβούλιο θα πρέπει να πρωτοστατήσουν και να συνδράμουν στην υλοποίηση των «upload filters» δημιουργώντας, σε συνεργασία με τους φορείς και τους παρόχους, ένα πρότυπο σύστημα φιλτραρίσματος περιεχομένου το οποίο θα διαθέσουν στις πλατφόρμες και στους παρόχους ψηφιακών και διαδικτυακών υπηρεσιών. Κατά αυτό τον τρόπο, θα υπάρχει ένα ενιαίο σύστημα ελέγχου, ίδιο σε όλες τις πλατφόρμες, κατευνάζοντας με αυτόν τον τρόπο τις ανησυχίες για τυχόν αφαίρεση περιεχομένου το οποίο δεν παραβιάζει τα πνευματικά δικαιώματα. Επιπρόσθετα, θα ελαφρύνει οικονομικά τους μικρότερους παρόχους οι οποίοι δεν μπορούν να αναλάβουν το βάρος των ευθυνών, οικονομικών και τεχνικών, για τη δημιουργία ενός τέτοιου τεχνικού συστήματος από μόνοι τους.

Επιπλέον, θα πρέπει η Οδηγία να ορίσει με σαφήνεια τους ορισμούς τόσο στο σύνολο της όσο και στα αμφιλεγόμενα άρθρα 15 και 17 και να παρέχει συγκεκριμένες κατευθυντήριες γραμμές για την εφαρμογή τους που δεν θα αφήνουν περιθώριο για αβεβαιότητα και νομικά κενά. Είναι σημαντικό να ενθαρρύνεται η συμμετοχή όλων των ενδιαφερόμενων μερών, συμπεριλαμβανομένων των δημιουργών, των χρηστών, των πλατφορμών και των οργανισμών συλλογικής διαχείρισης, στις συζητήσεις και τη διαμόρφωση των κανόνων, των πρακτικών και του νομικού πλαισίου και την ενίσχυση του διαλόγου μεταξύ όλων των μερών που θα διασφαλίσει την καλύτερη προστασία όλων.

Παράλληλα με τα συστήματα ελέγχου περιεχομένου θα πρέπει να παρέχονται και οι κατάλληλοι μηχανισμοί στους οποίους θα μπορούν οι χρήστες να προσφύγουν αν θεωρούν ότι το περιεχόμενο τους έχει αδικώς χαρακτηριστεί ως παράνομο. Αν και οι πλατφόρμες έχουν κάνει αξιόλογες προσπάθειες να παρέχουν αντικειμενικά φίλτρα αλλά και μηχανισμούς προσφυγής, εντούτοις έχει αποδειχθεί ότι είναι αρκετά δύσκολο πολλές φορές για έναν χρήστη να καταφέρει να αναιρέσει την αυτοματοποιημένη «απόφαση» των συστημάτων.

Σε ότι αφορά το άρθρο 15, θα πρέπει να αξιολογηθεί από τους εκδότες του Τύπου και τις πλατφόρμες ο ορισμός της εύλογης αμοιβής και να υπάρξει με την συμβολή και του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και Συμβουλίου μια κατ' αρχήν συμφωνία μεταξύ των μερών η οποία θα προστατεύσει τα ενδιαφερόμενα μέρη και θα διασφαλίσει το δικαίωμα των χρηστών να έχουν πρόσβαση στην ενημέρωση. Θα πρέπει να βρεθεί η χρυσή τομή ώστε ούτε οι πιο «αδύναμοι» εκδότες του Τύπου να βρίσκονται σε δυσμενή θέση όταν διαπραγματεύονται με τους τεχνολογικούς κολοσσούς αλλά ούτε και οι λιγότερο δημοφιλείς πλατφόρμες, που δεν έχουν την ίδια οικονομική ευχέρεια, να αποκλείονται από τη δυνατότητα να μοιράζονται περιεχόμενο και ειδησεογραφικά αποσπάσματα από τα μεγαλύτερα ειδησεογραφικά πρακτορεία.

Τέλος, θα πρέπει να ενθαρρύνεται και να υπάρξει μεγαλύτερη προώθηση εκπαιδευτικών προγραμματικών τόσο για τους χρήστες όσο και για τους δημιουργούς αλλά και τους παρόχους για την ενημέρωση και ευαισθητοποίηση τους σε θέματα πνευματικής ιδιοκτησίας και πνευματικών δικαιωμάτων στο χώρο του Διαδικτύου. Έχει αποδειχθεί επανειλημμένως ότι ένα από τα σημαντικότερα προβλήματα στην παγκόσμια ψηφιακή κοινότητα είναι η έλλειψη γνώσης για το τι συνιστά παραβίαση αλλά και η αδυναμία των δημιουργών να προστατεύσουν τα έργα τους λόγω άγνοιας.

### **Νομικό Πλαίσιο ΗΠΑ - Ευρωπαϊκή Οδηγία 2019/790**

Η ψηφιακή εποχή και η παγκόσμια φύση του Διαδικτύου έχουν δημιουργήσει έναν νέο κόσμο, ψηφιακό, ο οποίος δεν γνωρίζει σύνορα και γεωγραφικά όρια φέροντας πιο κοντά από ποτέ ανθρώπους, πολιτισμικούς, κουλτούρες από όλα τα μήκη και πλάτη της γης, και όχι μόνο, δίνοντας τους παράλληλα τη δυνατότητα πρόσβασης σε μια διεθνή, ενιαία «βιβλιοθήκη» δημιουργιών και έργων που εκφράζουν την απεραντοσύνη της δημιουργικής φαντασίας της ανθρωπότητας.

Σε αντίθεση με τον ενιαίο ψηφιακό κόσμο, οι νόμοι που διέπουν την πνευματική ιδιοκτησία διαφέρουν ανά χώρα και περιοχή ή έρχονται σε πλήρη αντίθεση μεταξύ τους. Χαρακτηριστικό τέτοιο παράδειγμα είναι

τα δύο βασικά συστήματα πνευματικής ιδιοκτησίας, *droit d'auteur* και *copyright*, που διέπουν το νομικό πλαίσιο των Ηνωμένων Πολιτειών Αμερικής και της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Παρά τις κοινές τους αρχές στην προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων, οι διαφορές τους στον ψηφιακό κόσμο έρχονται πολλές φορές σε πλήρη αντίθεση μεταξύ τους προκαλώντας σύγχυση στους χρήστες και τους φορείς του Διαδικτύου.

Οι όροι *droit d'auteur* και *copyright* δεν είναι οι αποδόσεις της ίδιας έννοιας, αλλά αποτελούν δύο διαφορετικά συστήματα καθιέρωσης και προστασίας δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η διαφορετικότητα αυτή έγκειται πρωτίστως στο ότι το μεν πρώτο (*droit d'auteur*) έχει ατομοκρατικό χαρακτήρα, αφού η προστασία πηγάζει από το απόλυτο φυσικό δικαίωμα του δημιουργού στο έργο του, ενώ το δεύτερο (*copyright*) έχει αποθετικό περιεχόμενο, καθόσον βασίζεται στο δικαίωμα του δημιουργού να εμποδίζει τρίτους από την αντιγραφή του πρωτοτύπου έργου του<sup>65</sup>. Έτσι, στο *droit d'auteur* ο νομοθέτης εστιάζει στη προστασία της προσωπικής σχέσης του δημιουργού με το έργο του ενώ στο *copyright* σύστημα δίνεται έμφαση στην πτυχή της οικονομικής εκμετάλλευσης του έργου από τον κάτοχο των πνευματικών δικαιωμάτων.

Η θέσπιση της Οδηγίας 2019/790 στην ΕΕ μεγάλωσε περισσότερο αυτό το χάσμα και έντεινε τις διαφορές των δύο συστημάτων, ιδίως σε ότι αφορά τις ρυθμίσεις του άρθρου 17. Ενώ το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και Συμβούλιο έριξε το βάρος της ευθύνης για την πρόληψη της παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων από το περιεχόμενο που μεταφορτώνουν οι χρήστες τους, στους παρόχους διαδικτυακών και ψηφιακών υπηρεσιών στις Ηνωμένες Πολιτείες ο νόμος DMCA παρέχει σχεδόν απόλυτη ασυλία στους παρόχους<sup>66</sup>.

Το άρθρο (τμήμα) 512 του Νόμου DMCA παρέχει έναν «ασφαλή λιμένα» (*safe harbor*) για τους παρόχους προστατεύοντας τους από τις ευθύνες για παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων από τους χρήστες τους όσο τηρούν συγκεκριμένες διαδικασίες για την αντιμετώπιση των παραβιάσεων των πνευματικών δικαιωμάτων. Μια από αυτές, είναι και το σύστημα «*Notice and Takedown*», στο οποίο οι πάροχοι οφείλουν να καταργήσουν παράνομο περιεχόμενο εφόσον λάβουν ένα έγκυρο

---

<sup>65</sup> «Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας», 2017, Λάμπρος Ε. Κοτσίρης

<sup>66</sup> <https://www.copyright.gov/title17/92chap5.html#512>

αίτημα επισήμανσης παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων. Αντίθετα, η Οδηγία της ΕΕ τείνει στο σύστημα «Notice and Stay-Down» (σύστημα ειδοποίησης και μη μεταφόρτωσης προστατευμένου περιεχομένου) το οποίο ουσιαστικά απαιτεί από τις πλατφόρμες να εμποδίζουν την επαναφόρτωση (re-upload) προηγούμενως αφαιρεθέντος περιεχομένου που παραβιάζει τα πνευματικά δικαιώματα κάποιου τρίτου. Εν ολίγοις, εφόσον λάβει αίτημα παραβίασης για ένα έργο που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα θα πρέπει στη συνέχεια να αναζητήσει και να διαγράψει όλα τα αντίγραφα αυτού του έργου και, το πιο σημαντικό, μελλοντικά να εμποδίσει το ίδιο έργο να γίνει ξανά διαθέσιμο στην υπηρεσία<sup>67</sup>.

Τόσο οι ΗΠΑ όσο και η ΕΕ έχουν εφαρμόσει τους νόμους της πνευματικής ιδιοκτησίας διαφορετικά οδηγώντας σε ποικίλες ερμηνείες και εφαρμογές τους. Οι νομικές και δικαστικές αποφάσεις πολλές φορές διαφέρουν μεταξύ τους κρίνοντας ως παράνομο, περιεχόμενο που στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού μπορεί να θεωρείται νόμιμο, επηρεάζοντας τον τρόπο εφαρμογής της προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας στο Διαδίκτυο προκαλώντας σύγχυση και προβληματισμό. Επιπλέον, οι νομικές και τεχνολογικές απαιτήσεις του Άρθρου 17 δεν συμβαδίζουν με τον υφιστάμενο Νόμο περί Πνευματικών Δικαιωμάτων των ΗΠΑ, συμπεριλαμβανομένου του δόγματος «fair use» αλλά και των διατάξεων του «safe harbor». Η προσπάθεια εφαρμογής της Οδηγίας και του Άρθρου 17 σε αμερικάνικες πλατφόρμες απαιτεί σημαντικές αλλαγές στο νομοθετικό πλαίσιο των ΗΠΑ και είναι βέβαιο ότι θα αντιμετωπίσει αντιδράσεις τόσο από τους χρήστες όσο και από τους ενδιαφερόμενους φορείς.

Είναι σημαντικό, λοιπόν, να γεφυρωθεί αυτό το χάσμα και να υπάρξει ένα ενιαίο νομικό πλαίσιο σε παγκόσμιο επίπεδο που θα καθορίζει τόσο την προστασία των δημιουργών αλλά και των παρόχων όσο και την ευθύνη των χρηστών και την ελευθερία στην δημιουργικότητα. Αν και οι τεχνολογικοί κολοσσοί των εκατομμυρίων χρηστών σε καθημερινή βάση έχουν ήδη προσαρμοστεί στα νέα δεδομένα κάτι τέτοιο δεν ισχύει για τις μικρές πλατφόρμες και παρόχους. Πολλοί μικροί αμερικάνικοι πάροχοι διαδικτυακών εφαρμογών μπορεί να αποχωρήσουν ή έχουν ήδη

---

<sup>67</sup> «Why notice-and-takedown is a bit of copyright law worth saving», 2016, Lemley Mark & Chris Sprigman, Los Angeles Times (eNewspaper)

αποχωρήσει από την Ευρώπη εφόσον αδυνατούν να ανταπεξέλθουν στο οικονομικό και τεχνικό βάρος που αναγκάζονται να επωμιστούν λόγω της Οδηγίας ενώ στον αντίποδα οι αντίστοιχοι ευρωπαϊκοί πάροχοι θα πρέπει είτε να προσαρμόσουν την πλατφόρμα τους τεχνικά παρουσιάζοντας δυο εκδόσεις που η κάθε μια θα ακολουθεί διαφορετικό σύστημα για την αντιμετώπιση των παραβιάσεων των πνευματικών δικαιωμάτων καθώς το πιο αυστηρό νομικό πλαίσιο της ΕΕ μπορεί να οδηγήσει στους χρήστες τους από την Αμερική να στραφούν σε άλλες πλατφόρμες λιγότερο περιοριστικές.

### **Ζητήματα Πνευματικής Ιδιοκτησίας στα Έργα Τεχνητής Νοημοσύνης**

Στο εξελισσόμενο τοπίο της Τεχνητής Νοημοσύνης, η παραδοσιακή έννοια της δημιουργίας και της πνευματικής ιδιοκτησίας περιπλέκεται και διαμορφώνεται εκ νέου. Καθώς οι τεχνολογίες τεχνητής νοημοσύνης αναπτύσσονται, οι εφαρμογές ΑΙ είναι ικανές να δημιουργήσουν πρωτότυπα έργα που ως πρότινος αποδίδονταν στον άνθρωπο – δημιουργό, φέρνοντας νέες, πρωτόγνωρες, προκλήσεις στο νομικό πλαίσιο των πνευματικών δικαιωμάτων. Το θεμελιώδες ζήτημα της πατρότητας ενός έργου γίνεται ασαφές όταν τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης παράγουν αυτόνομα περιεχόμενο εγείροντας ζητήματα ιδιοκτησίας και αξίωσης για προστασία.

Πολλά είναι τα ερωτήματα που εγείρει η δημιουργία ενός έργου από την τεχνητή νοημοσύνη. Μπορούν να αναγνωριστούν πνευματικά δικαιώματα σε μία μηχανή; Ποια είναι η ελάχιστη ανθρώπινη συμμετοχή που απαιτείται για να θεωρηθεί άξιο προστασίας; Αν τα έργα αυτά δεν προστατεύονται τότε μπορούν να χρησιμοποιηθούν ελεύθερα από όλους; Αν, τελικώς, προστατεύονται τότε ποια είναι η διάρκεια της προστασίας τους; Ένα έργο που έχει δημιουργηθεί εξ' ολοκλήρου από έναν άνθρωπο μπορεί να χαίρει της ίδιας διάρκειας προστασίας με ένα έργο που υπάρχει η ελάχιστη ανθρώπινη συνεισφορά και προσπάθεια; Αυτές είναι μερικές από τις προκλήσεις που θα πρέπει να αντιμετωπίσουν οι νομοθέτες το συντομότερο δυνατόν. Περιληπτικά:

- **Δημιουργός & Πατρότητα του Έργου:** Ο προσδιορισμός του δημιουργού του έργου που έχει δημιουργηθεί από την Τεχνητή Νοημοσύνη είναι δύσκολος. Οι νόμοι της πνευματικής ιδιοκτησίας βασίζονται στην υπόθεση ότι δημιουργός ενός έργου μπορεί να είναι μόνο ο άνθρωπος. Με τα έργα που δημιουργούνται από τις εφαρμογές και τα συστήματα AI, η έλλειψη του ανθρώπου – δημιουργού, εγείρει ερωτήματα σχετικά με το ποιος πρέπει να θεωρείται ο νόμιμος δικαιούχος των πνευματικών δικαιωμάτων.
- **Πρωτοτυπία:** Απαραίτητη προϋπόθεση για να λάβει ένα έργο προστασία είναι η πρωτοτυπία. Η κρατούσα άποψη συνδέει άρρηκτα την πρωτοτυπία με την ανθρώπινη δημιουργικότητα. Οι αλγόριθμοι τεχνητής νοημοσύνης ενδέχεται να δημιουργούν έργα τα οποία βασίζονται σε μοτίβα χωρίς να φέρουν το ίδιο επίπεδο ανθρώπινης δημιουργικότητας. Έτσι, πολλοί είναι αυτοί που αναρωτιούνται αν τα έργα αυτά πληρούν το όριο πρωτοτυπίας, τη στατιστική μοναδικότητα, που απαιτείται για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων.
- **Ευθύνη και Λογοδοσία:** Μια ακόμη νομική πρόκληση που έχουν να αντιμετωπίσουν οι νομοθέτες είναι ο καταλογισμός της ευθύνης σε παραγόμενα από την τεχνητή νοημοσύνη έργα που παραβιάζουν πνευματικά δικαιώματα άλλων έργων. Ο προσδιορισμός του αν η ευθύνη ανήκει στον προγραμματιστή που δημιούργησε το σύστημα AI, στον χρήστη ή στο ίδιο το σύστημα τεχνητής νοημοσύνης αποτελεί ένα αναπάντητο ερώτημα. Μπορεί ένα σύστημα τεχνητής νοημοσύνης να λογοδοτήσει;
- **Διάρκεια Προστασίας:** Η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων έχει περιορισμένη διάρκεια. Συνήθως διαρκεί για όλη τη ζωή του δημιουργού συν έναν ορισμένο αριθμό ετών μετά το θάνατο του. Δεδομένου ότι τεχνητή νοημοσύνη στερείται φυσικής διάρκειας ζωής ο καθορισμός της διάρκειας της προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων των έργων που δημιουργούνται από την Τεχνητή Νοημοσύνη αποτελεί ένα πολύπλοκο ζήτημα.
- **Έλλειψη ενιαίου νομικού πλαισίου:** Η παγκόσμια φύση της Τεχνητής Νοημοσύνης συνιστά ένα ενιαίο διεθνές νομικό πλαίσιο. Η εναρμόνιση των νόμων πνευματικής ιδιοκτησίας είναι μείζονος σημασίας για την αντιμετώπιση των διασυνοριακών ζητημάτων που σχετίζονται με την δημιουργία έργων από την Τεχνητή Νοημοσύνη.

Η εποχή των μηχανών λοιπόν είναι εδώ. Όχι όμως ως κατακτητές όπως έχουν παρουσιαστεί αρκετές φορές στις ταινίες φαντασίας και καταστροφολογίας του μέλλοντος του Hollywood, αλλά ως καλλιτέχνες και δημιουργοί. Οι «υπολογιστές» μπορούν να γράφουν ποιήματα, λογοτεχνικά βιβλία, να συνθέτουν μουσική, να ζωγραφίζουν και να επεξεργάζονται φωτογραφίες χάρη στη μηχανική και βαθιά μάθηση όπως έχει αναφερθεί σε προηγούμενο κεφάλαιο.

Μέχρι πρότινος, οι νομοθέτες και οι δικαστές έκριναν ότι μόνο ένα έργο που δημιουργείται από τον άνθρωπο μπορεί να προστατευτεί από πνευματικά δικαιώματα. Η εκκωφαντική εισβολή της τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινότητα μας έχει διευρύνει την προστασία και στα έργα στα οποία υπάρχει η ανθρώπινη συνεισφορά θεωρώντας ως δημιουργό και δικαιούχο των πνευματικών δικαιωμάτων τον άνθρωπο με του οποίου η συμβολή πραγματοποιήθηκε το έργο κρίνοντας το σύστημα τεχνητής νοημοσύνης ως έναν τύπο εργαλείου, όπως συμβαίνει και με τη δημιουργία έργων που παράγονται από προγράμματα ηλεκτρονικού υπολογιστή.

Είναι όμως αυτό αρκετό; Τι θα συμβεί με τα έργα που έχουν δημιουργηθεί εξ' ολοκλήρου χωρίς καμία ανθρώπινη παρέμβαση; Η Τεχνητή Νοημοσύνη χρησιμοποιείται ήδη για τη σύνθεση μουσικών έργων, για τη γραφή δημοσιογραφικών άρθρων, τη δημιουργία νέων βιντεοπαιχνιδιών και άλλα. Αυτά τα έργα απαλλαγμένα από πνευματικά δικαιώματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ελεύθερα από όλους; Αυτή η έλλειψη προστασίας μπορεί να επηρεάσει αρνητικά την καινοτομία και την ανάπτυξη στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης. Εάν οι προγραμματιστές και οι εταιρείες που δημιουργούν συστήματα και εφαρμογές AI αμφιβάλλουν αν οι δημιουργίες που δημιουργούνται μέσω των συστημάτων τους πληρούν τις προϋποθέσεις για προστασία στην πνευματική ιδιοκτησία, τότε ποιο είναι το κίνητρο για επένδυση σε τέτοια συστήματα;

Σύμφωνα με τον Andres Guadamuz, λέκτορα στο Πανεπιστήμιο του Sussex, υπάρχουν δυο τρόποι με τον οποίους η νομοθεσία της πνευματικής ιδιοκτησίας μπορεί να αντιμετωπίσει τα έργα που έχουν δημιουργηθεί χωρίς ή με ελάχιστη συνεισφορά από άνθρωπο. Ο ένας είναι να αρνηθεί ολοκληρωτικά την προστασία των έργων που έχουν

δημιουργηθεί από μηχανή ενώ ο δεύτερος να αποδώσει την πατρότητα των εν λόγω έργων στον δημιουργό του προγράμματος.

Τόσο στις Ηνωμένες Πολιτείες<sup>68</sup> <sup>69</sup> όσο και στην Ευρωπαϊκή Ένωση<sup>70</sup> οι φορείς πνευματικής ιδιοκτησίας έχουν δηλώσει ότι τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ισχύουν μόνο για πρωτότυπα έργα που προκύπτουν από τους καρπούς της πνευματικής εργασίας και η πρωτοτυπία αυτή αντανακλά την προσωπικότητα του ίδιου του δημιουργού στην πνευματική του δημιουργία.

Στον αντίποδα, το Ηνωμένο Βασίλειο έχει πρωτοστατήσει στην προστασία των έργων που δημιουργούνται από την Τεχνητή Νοημοσύνη. Στον Νόμο για την Πνευματική Ιδιοκτησία (CDPA – Copyright, Designs and Patents Act 1988) στην ενότητα 9, παρ. 3 αναφέρει: «Σε περίπτωση λογοτεχνικού, θεατρικού, μουσικού ή καλλιτεχνικού έργου που έχει δημιουργηθεί μέσω υπολογιστή, ως δημιουργός θεωρείται το πρόσωπο το οποίο αναλαμβάνει να θέσει τις απαραίτητες παραμέτρους για τη δημιουργία του έργου» <sup>71</sup>. Επιπρόσθετα, στην ενότητα 178 ορίζεται «ως έργο υπολογιστή το έργο που παράγεται από έναν υπολογιστή σε συνθήκες τέτοιες που δεν υπάρχει άνθρωπος – δημιουργός του έργου»<sup>72</sup>. Στην ενότητα 12, παρ. 7 ορίστηκε ότι η προστασία θα διαρκεί για 50 χρόνια από το τέλος του ημερολογιακού έτους κατά το οποίο δημιουργήθηκε το έργο<sup>73</sup>.

Στη γνωμοδότηση<sup>74</sup> που δημοσίευσε το Γραφείο Πνευματικής Ιδιοκτησίας του Ηνωμένου Βασιλείου πως «ορίζοντας έναν άνθρωπο ως δημιουργό (δικαιούχο) ενός έργου – author of a work – που δημιουργείται από την Τεχνητή Νοημοσύνη, η προσέγγιση του Ηνωμένου Βασιλείου διαχωρίζει επίσης την πατρότητα από τη δημιουργικότητα. Ο δημιουργός του πρωτότυπου έργου είναι η Τεχνητή Νοημοσύνη, αλλά ο «πατέρας» - ο δικαιούχος πνευματικών δικαιωμάτων – είναι, σύμφωνα με το νόμο, ένα άτομο το οποίο δεν έχει δημιουργική συμβολή στο έργο». Στόχος αυτής της προστασίας είναι η

---

<sup>68</sup> *Feist Publications v Rural Telephone Service Company*, 499 U.S. 340 (1991)

<sup>69</sup> *Thaler v Perlmutter* (2023)

<sup>70</sup> *Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening* (2009)

<sup>71</sup> <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/section/9/1998-05-28>

<sup>72</sup> <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/section/178>

<sup>73</sup> <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/section/12>

<sup>74</sup> «Artificial Intelligence call for views: Copyright and related rights»



ενθάρρυνση της καινοτομίας και η παροχή κινήτρων για επενδύσεις στον τεχνολογικό τομέα της Τεχνητής Νοημοσύνης.

Αν και την κατευθυντήρια γραμμή του νομικού πλαισίου του Ηνωμένου Βασιλείου ακολουθούν λίγες χώρες, όπως η Ινδία και η Ιρλανδία, το μέλλον μοιάζει να τείνει προς αυτή τη κατεύθυνση. Μια τέτοια προσέγγιση θα διασφαλίσει ότι οι τεχνολογικές εταιρείες θα συνεχίσουν να επενδύουν με ασφάλεια γνωρίζοντας ότι η επένδυση τους θα προστατεύεται επαρκώς.

## Ορθή Χρήση ή Παραβίαση Πνευματικών Δικαιωμάτων;

### ΗΠΑ

Ολοένα και περισσότεροι δημιουργοί, λογοτεχνικών και δημοσιογραφικών έργων, αντιτίθενται στη χρήση των προστατευόμενων έργων τους από τις τεχνολογίες της Γενετικής Τεχνητής Νοημοσύνης για την εκπαίδευση των Μεγάλων Γλωσσικών Μοντέλων (Large Language Models – LLM) τους. Και το ερώτημα είναι «Είναι όντως παραβίαση των πνευματικών τους δικαιωμάτων ή οι εταιρείες συστημάτων Τεχνητής Νοημοσύνης μπορούν να συνεχίσουν να χρησιμοποιούν προστατευόμενα έργα στο όνομα της έρευνας και της καινοτομίας»;

Στις ΗΠΑ, οι New York Times κατέθεσαν αγωγή εναντίον της Microsoft και της OpenAI<sup>75</sup> για παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων στα γραπτά της έργα<sup>76</sup>. Οι New York Times υποστηρίζουν ότι εκατομμύρια άρθρα τους έχουν χρησιμοποιηθεί για να εκπαιδεύσουν τα LLMs των δημοφιλών πλατφορμών AI και τα chat-bot τους πλέον μπορούν να ανταγωνιστούν τους New York Times ως πηγή αξιόπιστης ενημέρωσης. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρουν οι κατηγορούμενοι θα πρέπει να θεωρηθούν υπεύθυνοι για «δισεκατομμύρια δολάρια σε νόμιμες και πραγματικές ζημιές που αφορούν την παράνομη αντιγραφή και χρήση

---

<sup>75</sup> Αμερικάνικη Εταιρεία που κατέχει το γνωστό ChatGPT

<sup>76</sup> *The New York Times Company v Microsoft Corporation, OpenAI, INC., OpenAI LP, OpenAI GP, LLC, OpenAI, LLC, OpenAI OpCo LLC, OpenAI Global LLC, OAI Corporation, LLC, and OpenAI Holdings, LLC (Case 1:23-cv-11195)*

των πολύτιμων έργων των Times». Επιπλέον, καλεί τις εταιρείες να καταστρέψουν οποιαδήποτε μοντέλα chat-bot και δεδομένα εκπαίδευσης έχουν χρησιμοποιήσει προστατευόμενο υλικό που ανήκει στους Times.

Οι New York Times όμως δεν είναι οι μόνοι που αποφάσισαν να κινηθούν νομικά εναντίον των εταιρειών Τεχνητής Νοημοσύνης. Στο ίδιο μήκος κύματος και οι συγγραφείς λογοτεχνικών έργων έχουν καταθέσει συλλογική αγωγή κατά της OpenAI<sup>77</sup> για παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων για τη χρήση των βιβλίων τους από την εταιρεία με σκοπό την εκπαίδευση του ChatGPT. Σύμφωνα με την αγωγή, η OpenAI αντιγράφει τα βιβλία των εναγόντων εξ' ολοκλήρου χωρίς άδεια και χωρίς αμοιβή και «τροφοδοτήσει» το προστατευόμενο υλικό σε Μεγάλα Γλωσσικά Μοντέλα.

Με τη σειρά της, η OpenAI απάντησε ότι «η εκπαίδευση μοντέλων AI χρησιμοποιώντας υλικό που είναι διαθέσιμο δημοσίως στο Διαδίκτυο συνιστά ορθή χρήση». Η δήλωση της OpenAI βασίζεται στο δεδικασμένο της υπόθεσης *Authors Guild v. HathiTrust* και επικυρώθηκε στην υπόθεση *Authors Guild v. Google* στις οποίες το Εφετείο των ΗΠΑ έκρινε ότι «η μαζική ψηφιοποίηση μεγάλου όγκου βιβλίων, προστατευόμενα από πνευματικά δικαιώματα, με σκοπό να εξάγουν και να αποκαλύψουν νέες πληροφορίες σχετικά με τα βιβλία αποτελεί ορθή χρήση». Αν και οι εν λόγω υποθέσεις δεν αφορούσαν μοντέλα Γενετικής Τεχνητής Νοημοσύνης περιλάμβαναν όμως μηχανική μάθηση των υπολογιστών.

Όπως και με τους New York Times, οι συγγραφείς υποστηρίζουν ότι «η εκπαίδευση των εργαλείων AI θα δημιουργήσει έναν αθέμιτο ανταγωνισμό θέτοντας σε κίνδυνο τον βιοπορισμός τους καθώς τα LLM επιτρέπουν, πλέον, σε οποιονδήποτε να δημιουργήσει αυτόματα και ελεύθερα ή με πολύ μικρό κόστος, έργα (κείμενα) τα οποία σε διαφορετική περίπτωση θα πλήρωναν τους συγγραφείς για να δημιουργήσουν». Περαιτέρω θεωρούν ότι «τα LLM μπορούν να δημιουργήσουν παράγωγα έργα τα οποία βασίζονται, μιμούνται, παραφράζουν ή συνοψίζουν τα βιβλία τους» επηρεάζοντας αρνητικά με αυτόν τον τρόπο την αγορά τους. Καταλήγουν ότι το ChatGPT θα μπορούσε να εκπαιδευτεί σε έργα που αποτελούν κοινό κτήμα – public

---

<sup>77</sup> *Authors Guild v OpenAI Inc. (case 1:23-cv-08292)*

domain works – αντί να αντλεί υλικό το οποίο προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα.

Τι ισχύει όμως; Μπορούμε να απαντήσουμε με σιγουριά αν αποτελεί ορθή χρήση ή αν στο ηπειρωτικό δίκαιο της Ευρώπης πληροί τις προϋποθέσεις ώστε να θεωρείται εξαίρεση; Η απάντηση είναι «Εξαρτάται». Τόσο οι δικαστές, που εκδικάζουν αυτές τις υποθέσεις, όσο και οι νομοθέτες θα πρέπει να σταθμίσουν τα δικαιώματα των δημιουργών με την καινοτομία, την έρευνα και την ενθάρρυνση της ανάπτυξης των τεχνολογιών Γενετικής Τεχνητής Νοημοσύνης.

Σύμφωνα με τους Rachael G. Samberg, Timothy Vollmer και Samantha Teremi<sup>78</sup> θα πρέπει να συνεχίσουμε να αντιμετωπίζουμε την εκπαίδευση των ΑΙ εργαλείων ως ορθή χρήση καθότι είναι απαραίτητη για τη προστασία της έρευνας, συμπεριλαμβανομένων και των πρακτικών εξόρυξης δεδομένων και κειμένου (TDM – Text & Data Mining). Όπως, χαρακτηριστικά, αναφέρει και η Ένωση Ερευνητικών Βιβλιοθηκών «Εάν παύσουν να ισχύουν τα δικαιώματα ορθής χρήσης και οι ερευνητές περιοριστούν σε έργα που αποτελούν κοινό κτήμα τότε θα περιοριστεί και το εύρος των «ερωτημάτων – αιτημάτων» στη χρήση των εργαλείων ΑΙ. Τα έργα που αποτελούν κοινό κτήμα δεν είναι αντιπροσωπευτικά του φάσματος του πολιτισμού, της ιστορίας και της κοινωνίας και η εκπαίδευση της Τεχνητής Νοημοσύνης πάνω σε αυτά μόνο θα ήταν ελλιπής.

Στις ΗΠΑ, οι νομοθέτες και οι δικαστές θα πρέπει να σταθμίσουν και να λάβουν υπόψη τους, τους παρακάτω τέσσερις παράγοντες για να κρίνουν αν τελικά η χρήση των έργων που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα μπορεί να χαρακτηριστεί ως ορθή χρήση:

- **Τον σκοπό της χρήσης** – Θα πρέπει να κριθεί αν η χρήση των έργων για την εκπαίδευση των LLM γίνεται για εμπορικούς ή μη σκοπούς λαμβάνοντας υπόψη ότι η Γενετική Τεχνητή Νοημοσύνη είναι μετασχηματιστική.
- **Τη φύση του προστατευόμενου έργου** – Θα πρέπει να αναλυθεί αν το έργο είναι πραγματολογικό (μιλάει για γεγονότα) ή δημιουργικό (λογοτεχνικά βιβλία κτλ.)

---

<sup>78</sup> «Licensing Research Content via Agreements that Authorize uses of Artificial Intelligence», Rachael G. Samberg, Timothy Vollmer, and Samantha Teremi (2024)

- **Το σύνολο των προστατευόμενων έργων** – Ίσως μια από τις πιο δύσκολες σταθμίσεις που θα πρέπει να κρίνουν οι δικαστές και οι νομοθέτες καθώς για την εκπαίδευση των εργαλείων ΑΙ απαιτούνται μεγάλες «ποσότητες» υλικού
- **Τον αντίκτυπο στην αξία (οικονομική) του προστατευόμενου έργου** – Θα πρέπει να κριθεί η επίδραση που έχει η Τεχνητή Νοημοσύνη στο προστατευόμενο έργο και στην οικονομική του αξία στην αγορά.

Γίνεται εύκολα κατανοητό ότι η στάθμιση δεν είναι μια εύκολη υπόθεση. Μπορούμε μόνο να εικάσουμε προς ποια μεριά θα τείνουν οι δικαστικές αρχές των ΗΠΑ λαμβάνοντας υπόψη μας το δεδικασμένο των προηγούμενων υποθέσεων αλλά και το γενικό «λιγότερο περιοριστικό» νομικό πλαίσιο της πνευματικής ιδιοκτησίας στις ΗΠΑ όπου πρωταρχικός σκοπός είναι η ελευθερία της ανάπτυξη και η ενθάρρυνση της έρευνας και της οικονομικής ευημερίας. Αυτές οι δύο αγωγές, και όσες ακολουθήσουν, θα θέσουν τις βάσεις για το μελλοντικό γίνεσθαι στο νομικό πλαίσιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, της προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων και της Τεχνητής Νοημοσύνης, επηρεάζοντας όχι μόνο τις ΗΠΑ αλλά και τα νομοθετικές κατευθύνσεις άλλων χωρών. Το μόνο σίγουρο είναι ότι η πνευματική ιδιοκτησία βρίσκεται προς σε ένα πρωτόγνωρο μονοπάτι για τα δεδομένα της καθώς η Τεχνητή Νοημοσύνη και οι δυνατότητες της ξεπερνούν τα όρια των έργων όπως τα γνωρίζαμε ως σήμερα, φέρνοντας ολοένα και περισσότερες προκλήσεις στα παραδοσιακά πνευματικά δικαιώματα και στην έννοια της δημιουργίας.

### **Ηνωμένο Βασίλειο**

Στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού, και συγκεκριμένα στο Ηνωμένο Βασίλειο όπου η Τεχνητή Νοημοσύνη περιλαμβάνεται ήδη στο Νόμο της Πνευματικής Ιδιοκτησίας, το τοπίο παραμένει επίσης θολό.

Αν και αρχικά, το Γραφείο Πνευματικής Ιδιοκτησίας, τον Ιούνιο του 2022, έκρινε ότι δεν θα πρέπει να υπάρξουν αλλαγές στη νομοθεσία για τα έργα που παράγονται από υπολογιστή και τεχνητή νοημοσύνη, όπως είδαμε και νωρίτερα, και την προστασία των διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας. Ωστόσο, σε ότι αφορά την εξόρυξη δεδομένων και κειμένου, και κατά συνέπεια και την εκπαίδευση των εργαλείων ΑΙ με αυτή τη μέθοδο, πρότεινε την «εισαγωγή μιας νέας εξαίρεσης για τα πνευματικά

δικαιώματα και τις βάσεις δεδομένων που θα επιτρέψει την εξόρυξη δεδομένων για οποιονδήποτε σκοπό».

Το σκεπτικό αυτό δεν έτυχε θερμής υποδοχής ούτε από τους κατόχους πνευματικών δικαιωμάτων, οι οποίοι εξέφρασαν τις ανησυχίες τους ότι μια τέτοια εξαίρεση, που θα επέτρεπε την εξόρυξη δεδομένων και κειμένων για εμπορικούς σκοπούς θα μπορούσε να βλάψει τα έννομα συμφέροντα τους, αλλά ούτε και από την Επιτροπή Πολιτισμού, Μέσων και Αθλητισμού της Βουλής των Λόρδων<sup>79</sup>, η οποία στην Έκθεση<sup>80</sup> που απέστειλε στην Κυβέρνηση ζήτησε από την τελευταία να σταθμίσει καλύτερα τον αντίκτυπο που ένα τέτοιο νομικό πλαίσιο θα επέφερε στις «δημιουργικές βιομηχανίες».

Λαμβάνοντας υπόψη της τις ανησυχίες των δημιουργών και την έκθεση της Επιτροπής, η κυβέρνηση του Ηνωμένου Βασιλείου, υπογράμμισε πως η χρήση έργων που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα για την εκπαίδευση εργαλείων ΑΙ θα συνιστά παραβίαση, εκτός αν αυτό επιτρέπεται βάσει εξαίρεσης ή αν η εταιρεία έχει λάβει την απαραίτητη άδεια. Η νέα, αυτή, προσέγγιση δείχνει ότι το Ηνωμένο Βασίλειο στοχεύει στην εφαρμογή ενός κώδικα ορθής πρακτικής ο οποίος θα εξισορροπήσει τα δικαιώματα των δημιουργιών με την επιθυμία των προγραμματιστών ΑΙ να εκπαιδεύουν τα συστήματά τους με τη χρήση «ποιοτικών δεδομένων».

Η δημοσίευση του Κώδικα ορθής πρακτικής αναμενόταν να δημοσιευθεί στα μέσα του 2023, μετατέθηκε για τις αρχές του 2024, όμως η αδυναμία του Γραφείου Πνευματικής Ιδιοκτησίας να καταφέρει να επιτύχει μια συμφωνία μετά των εταιρειών ΑΙ και της Δημιουργικής Βιομηχανίας θα καθυστερήσει περαιτέρω τη δημοσίευση του.

## **Ευρωπαϊκή Ένωση**

Θέλοντας να αποτελέσει παγκόσμιο πρότυπο για τη ρύθμιση νομοθετικού πλαισίου για την Τεχνητή Νοημοσύνη, η ΕΕ είναι η πρώτη που κατάφερε να έρθει σε ιστορική συμφωνία ανάμεσα στα κράτη μέλη της για την θέσπιση ενός Κανονισμού, την Πράξη για την Τεχνητή Νοημοσύνη όπως έχει ονομαστεί. Έχοντας έρθει σε κατ' αρχήν συμφωνία

---

<sup>79</sup> House of Lords Culture, Media and Sport Committee

<sup>80</sup> <https://publications.parliament.uk/pa/cm5803/cmselect/cmcomeds/1643/report.html>

στο τέλος του 2023 ανάμεσα στη Προεδρία του Συμβουλίου και τους διαπραγματευτές του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου, οι Επιτροπές Πολιτικών Ελευθεριών και Εσωτερικής Αγοράς του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου έδωσαν την έγκρισή τους στις 13 Φεβρουαρίου 2024 στον Κανονισμό της Τεχνητής Νοημοσύνης ενώ τον Απρίλιο του ίδιου έτους αναμένεται να τεθεί προς ψήφιση στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο.

Ο Κανονισμός αποτελεί την πρώτη νομοθετική πρόταση για την Τεχνητή Νοημοσύνη στον κόσμο και αποσκοπεί να διασφαλίσει ότι τα συστήματα ΑΙ που διατίθενται στην ευρωπαϊκή αγορά είναι ασφαλή και σέβονται τις θεμελιώδεις αξίες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Η Πράξη παρέχει ένα ολοκληρωμένο σύνολο κανόνων για την ανάπτυξη και χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης σε όλα τα κράτη μέλη της ΕΕ.

Δε θα μπορούσε, λοιπόν, να παραληφθεί και η ρύθμιση του νομοθετικού πλαισίου σε ότι αφορά τα πνευματικά δικαιώματα και την εκπαίδευση της Τεχνητής Νοημοσύνης. Ο Κανονισμός είναι σαφής και απαιτεί διαφάνεια από τους προγραμματιστές συστημάτων ΑΙ «γενικής χρήσης», οι οποίοι θα πρέπει να παρέχουν «λεπτομερή σύνοψη του περιεχομένου που χρησιμοποιείται για την εκπαίδευση του συστήματος» προκειμένου να «διευκολύνει όσους έχουν έννομα συμφέροντα, συμπεριλαμβανομένων και των κατόχων πνευματικών δικαιωμάτων, να ασκήσουν τα δικαιώματά τους βάσει του Δικαίου της Ένωσης».

Όπως και στο Ηνωμένο Βασίλειο, έτσι και εδώ, ο προτεινόμενος νόμος ορίζει ότι «οποιαδήποτε χρήση περιεχομένου που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα απαιτεί την άδεια του νόμιμου κατόχου, εκτός αν ισχύουν εξαιρέσεις και περιορισμοί των πνευματικών δικαιωμάτων». Θα πρέπει, όμως, να οριστεί ρητά τι συνιστά «σύστημα ΑΙ γενικής χρήσης» αλλά και σε ποιες περιπτώσεις και υπό ποιες προϋποθέσεις θα ισχύουν οι εξαιρέσεις.

Η αυστηρότητα του Κανονισμού, όπως τόνισε ο εκπρόσωπος της Γαλλίας κατά τη διάρκεια των διαπραγματεύσεων, ίσως οδηγήσει τις Ευρωπαϊκές εταιρείες τεχνητής νοημοσύνης να είναι λιγότερο ανταγωνιστικές σε σύγκριση με τους ανταγωνιστές τους εκτός ΕΕ. Ακολουθώντας τα βήματα του GDPR<sup>81</sup>, η ΕΕ θα εφαρμόσει τον Κανονισμό σε όλα τα συστήματα ΑΙ και τις εταιρείες που διατίθενται στην ευρωπαϊκή αγορά ανεξάρτητα από

---

<sup>81</sup> Γενικός Κανονισμός Προστασίας Δεδομένων

το «πού» εκπαιδεύτηκαν. Αυτή η διάταξη πιθανώς να οδηγήσει σε συγκρούσεις μεταξύ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και των άλλων δικαιοδοσιών, όπως των ΗΠΑ. Μένει μόνο να δούμε πως θα εξελιχθεί τα επόμενα χρόνια ο χάρτης των νομοθετικών ρυθμίσεων για τα πνευματικά δικαιώματα στον τομέα της Τεχνητής Νοημοσύνης και τι επιπτώσεις θα έχει ο Κανονισμός, η Πράξη για την Τεχνητή Νοημοσύνη, στις εταιρείες και τα συστήματα Τεχνητής Νοημοσύνης.

### **Βιντεοπαιχνίδια – Ζωντανές Μεταδόσεις**

Σήμερα<sup>82</sup> η παγκόσμια βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών – εφεξής Gaming – έχει διπλάσια αξία από ότι η μουσική και κινηματογραφική βιομηχανία μαζί. Το gaming αποτελεί την μεγαλύτερη και ταχύτερα αναπτυσσόμενη κατηγορία της βιομηχανίας του θεάματος με έσοδα τα οποία εκτιμάται ότι θα ξεπεράσουν τα 500 δισεκατομμύρια δολάρια μέχρι τις αρχές του 2025.

Η άνοδος της βιομηχανίας του Gaming δεν θα πρέπει να αποτελεί έκπληξη σε κανέναν. Οι κονσόλες νέας γενιάς και τα νέα παιχνίδια με καλύτερα γραφικά και δυνατότητες που αυτές μπορούν να προσφέρουν, η άνοδος των έξυπνων τηλεφώνων και tablets, η υπολογιστική ισχύς των οποίων ανταγωνίζεται τους ηλεκτρονικούς προσωπικούς υπολογιστές, έκανε ακόμη ευκολότερη την πρόσβαση σε βιντεοπαιχνίδια. Η πανδημία Covid-19 που οδήγησε τις περισσότερες χώρες σε απαγόρευση κυκλοφορίας – lockdowns – και η ανάγκη των ανθρώπων για επικοινωνία και κοινωνικοποίηση έδωσε ακόμη μεγαλύτερη ώθηση στη βιομηχανία του gaming, ιδίως με τις δυνατότητες πολλών παιχνιδιών να υποστηρίζουν τις λειτουργίες πολλών παικτών – multiplayer – και συνεργασίας μεταξύ των παικτών (co-op).

Ταυτόχρονα, πλατφόρμες όπως το Twitch και το YouTube έχουν αλλάξει ολοκληρωτικά τον τρόπο που «καταναλώνουμε» τα βιντεοπαιχνίδια

---

<sup>82</sup> Έως τον Φεβρουάριο του 2024

προσελκύοντας ένα νέο κοινό που απολαμβάνει να παρακολουθεί «Let's play» βίντεο και τουρνουά eSports. Η άνοδος του live-streaming από τους δημιουργούς περιεχομένου (content creators) που επιλέγουν να μεταδίδουν ζωντανά τα βιντεοπαιχνίδια προσθέτοντας τη δική τους δημιουργική απόχρωση στο παιχνίδι, μετέτρεψαν το live-streaming από ένα απλό χόμπι σε ένα βιοποριστικό επάγγελμα. Κάτι που δε πέρασε απαρατήρητο από τις εταιρείες που δημιουργούν βιντεοπαιχνίδια οι οποίες σε συνεργασία πολλές φορές και με τους content creators έχουν την ευκαιρία να έρθουν πιο κοντά από ποτέ με τον παίκτη – καταναλωτή. Οι εταιρείες δεν δημιουργούν απλά βιντεοπαιχνίδια αλλά διοργανώνουν τουρνουά στα οποία οι καλύτεροι παίκτες διεκδικούν χρηματικά έπαθλα και φήμη, ανοίγοντας το δρόμο για νέες καριέρες όπως αυτή του επαγγελματία παίκτη βιντεοπαιχνιδιών. Η συνδρομή του Twitch και του YouTube δεν ήταν αμελητέα μιας και η ζωντανή μετάδοση των τουρνουά στις πλατφόρμες τους συγκεντρώνει χιλιάδες θεατές κάθε φορά.

Η βιομηχανία του gaming και οι εταιρείες παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών εκμεταλλεύτηκαν στο έπακρο τις συγκυρίες φέρνοντας την στη κορυφή της ψυχαγωγίας. Σε αυτό συνετέλεσε και η αντιμετώπιση των δημιουργών περιεχομένου που παίζουν τα βιντεοπαιχνίδια τους από τις εταιρείες ως ένα μέσον για «δωρεάν διαφήμιση» που θα ωθήσει και άλλους, το κοινό του δημιουργού, στην αγορά του παιχνιδιού.

Τι σημαίνει όμως αυτό για την πνευματική ιδιοκτησία; Είναι νόμιμο τελικά ένας δημιουργός περιεχομένου να δημιουργεί περιεχόμενο και να μεταδίδει ζωντανά βιντεοπαιχνίδια;

Η αρχική απάντηση είναι «Ναι, είναι απολύτως νόμιμο». Όμως η πραγματικότητα είναι ότι η νομιμότητα ή μη της ζωντανής μετάδοσης και της δημιουργίας περιεχομένου δεν έχει εξεταστεί διεξοδικά είτε δικαστικά είτε νομοθετικά. Και η αλήθεια είναι πως, τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή, κανείς από τους εμπλεκόμενους δεν ενδιαφέρεται ή θέλει να μάθει. Οι εταιρείες μέσω των Πολιτικών τους επιτρέπουν στους παίκτες να δημιουργούν περιεχόμενο, επιλέγοντας να «αγνοήσουν» τα αποκλειστικά δικαιώματα τους, και οι παίκτες – δημιουργοί περιεχομένου – streamers<sup>83</sup> δρουν στο πλαίσιο της Ορθής Χρήσης. Έτσι, η gaming βιομηχανία και οι content creators λειτουργούν σε ένα

---

<sup>83</sup> Streamer = Ο δημιουργός περιεχομένου που κάνει live-streaming και μεταδίδει ζωντανά



αυτορρυθμιζόμενο περιβάλλον, σε ένα status quo που βασίζεται στη «συμφωνία κυριών» (Gentlemen's Agreement).

Η μετάδοση βιντεοπαιχνιδιών περιλαμβάνει περίπλοκα νομικά ζητήματα που σχετίζονται με την πνευματική ιδιοκτησία. Ας δούμε, περιληπτικά, τι ισχύει για τα πνευματικά δικαιώματα:

- **Περιεχόμενο του Παιχνιδιού:** Οι χαρακτήρες, τα γραφικά, η μουσική, ο διάλογος, η πλοκή, οι ήχοι του παιχνιδιού προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα και ανήκουν στους δημιουργούς και κατόχους των πνευματικών δικαιωμάτων του παιχνιδιού.
- **Δημόσια Εκτέλεση:** Η μετάδοση - ζωντανή ή μη<sup>84</sup> - θεωρείται δημόσια εκτέλεση περιεχομένου που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα. Οι κάτοχοι πνευματικών δικαιωμάτων έχουν το αποκλειστικό δικαίωμα να ελέγχουν τις δημόσιες εκτελέσεις του έργου τους.
- **Άδειες Χρήσης:** Συνήθως, μέσω των Όρων Χρήσης και Πολιτικής του βιντεοπαιχνιδιού, παρέχεται άδεια χρήσης στους streamers και τους δημιουργούς περιεχομένου που τους επιτρέπει τη δημόσια εκτέλεση του έργου τους.
- **Ορθή Χρήση - Fair Use:** Η μετάδοση ενός βιντεοπαιχνιδιού συνιστά Ορθή Χρήση στις περισσότερες περιπτώσεις. Εφόσον ο δημιουργός παρέχει σχολιασμό ο οποίος προσδίδει μία μετασχηματιστική<sup>85</sup> ιδιότητα στο έργο. Το δόγμα του Fair Use χρησιμοποιείται στις ΗΠΑ ως αμυντικός μηχανισμός για την παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων εφόσον χρησιμοποιείται το έργο κάποιου άλλου για σκοπούς όπως η κριτική, ο σχολιασμός, η διδασκαλία, η έρευνα και η μετάδοση ειδήσεων. Ο σχολιασμός κατά τη μετάδοση ενός παιχνιδιού σχετικά με τον τρόπο παιχνιδιού και το ίδιο το παιχνίδι ικανοποιεί τις προϋποθέσεις του δόγματος του Fair Use.
- **Μουσική:** Πολλά βιντεοπαιχνίδια χρησιμοποιούν μουσικά τραγούδια και συνθέσεις από τρίτους ως μουσική υπόκρουση του παιχνιδιού. Αυτά τα μουσικά έργα προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα, έχουν παραχωρηθεί με άδεια

---

<sup>84</sup> *Μετάδοση περιεχομένου σε video on demand. Εν ολίγοις μεταφόρτωση ενός βίντεο σε πλατφόρμες κοινής χρήσης βίντεο*

<sup>85</sup> *Transformative Quality*

εκμετάλλευσης ή χρήσης στους δημιουργούς του παιχνιδιού. Αυτή η άδεια όμως δεν επεκτείνεται και στους δημιουργούς περιεχομένου και τους streamers. Έτσι, η δημόσια εκτέλεση τους κατά τη διάρκεια της ζωντανής μετάδοσης συνιστά παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων και οι κάτοχοι αυτών μπορούν να ασκήσουν τις εξουσίες τους και να ζητήσουν από τις πλατφόρμες να αποσύρουν το «παράνομο περιεχόμενο».

- **DMCA - Κατάργηση Περιεχομένου:** Ο Νόμος DMCA των ΗΠΑ επιτρέπει στους κατόχους των πνευματικών δικαιωμάτων να ειδοποιούν τις πλατφόρμες σε περίπτωση που τα δικαιώματά τους παραβιάζονται και εκείνες με τη σειρά τους οφείλουν να καταργήσουν το παράνομο περιεχόμενο. Πλατφόρμες όπως το Twitch και το YouTube ακολουθούν τις πολιτικές του DMCA και μπορούν να καταργήσουν το περιεχόμενο ή να άρουν τη δυνατότητα των δημιουργών περιεχομένου να κερδίσουν έσοδα - demonetization - από το βίντεο ή τη ζωντανή μετάδοση που παραβιάζει πνευματικά δικαιώματα.
- **Gameplay<sup>86</sup>:** Το gameplay αυτό καθαυτό, δηλαδή οι ενέργειες που κάνει ένας παίκτης ενώ παίζει το παιχνίδι, δεν θεωρείται από ξεχωριστό έργο άξιο προστασίας. Το gameplay θεωρείται ιδέα και ως τέτοια δεν προστατεύεται από το δικαίωμα της πνευματικής ιδιοκτησίας.

Από τα παραπάνω γίνεται ξεκάθαρο ότι σε γενικές γραμμές η μετάδοση και δημόσια εκτέλεση ενός παιχνιδιού είναι νόμιμη και δεν επιφέρει νομικές συνέπειες ή συνιστά παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων εφόσον γίνεται εντός των κανόνων που έχουν θέσει οι δημιουργοί του παιχνιδιού και η προσθήκη της προσωπικής και μοναδικής δημιουργικής έκφρασης του streamer/content creator στο παιχνίδι πληροί τις προϋποθέσεις του Fair Use καθώς θεωρείται μετασχηματιστικό έργο.

Ωστόσο, η έλλειψη ενός νομικού πλαισίου δημιουργεί αρκετές νομικές γκριζες ζώνες. Τι συμβαίνει στις περιπτώσεις που μεταφορτώσω ή μεταδίδω μόνο gameplay χωρίς να προσθέσω σχολιασμό; Το gameplay,

---

<sup>86</sup> *Gameplay = ο συγκεκριμένος εκείνος τρόπος με τον οποίο ο παίκτης αλληλεπιδρά με ένα βιντεοπαιχνίδι*

όπως είπαμε, συνιστά ιδέα και δεν προστατεύεται. Όταν μεταδίδεται το παιχνίδι, χωρίς να υπάρχει σχολιασμός από τον δημιουργό, τότε θεωρείται ότι μεταδίδει τις λειτουργικές πτυχές του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων των μηχανισμών και των κανόνων του, την κεντρική, δηλαδή, ιδέα του παιχνιδιού.

Πολλοί είναι εκείνοι όμως που αντιδρούν υποστηρίζοντας ότι οι ενέργειες που κάνει ένας παίκτης όταν παίζει ένα βιντεοπαιχνίδι, οι οποίες διαφέρουν από παίκτη σε παίκτη προσδίδοντας τους έτσι προσωπικό χαρακτήρα, θα πρέπει να θεωρούνται μετασχηματιστικό έργο. Εξάλλου, αν δεν υπήρχε η συμβολή του παίκτη, το παιχνίδι δεν θα μπορούσε να κάνει τίποτα από μόνο του· ο σούπερ Μάριο θα στεκόταν ακίνητος μέχρι το τέλος του κόσμου.

Και μπορεί παλαιότερα τα παιχνίδια να είχαν γραμμική ροή (linear games)<sup>87</sup> όμως η εξέλιξη της τεχνολογίας έχει επιτρέψει στους προγραμματιστές να δημιουργήσουν μη-γραμμικά παιχνίδια (non-linear games) τα οποία επιτρέπουν στους παίκτες να κινηθούν ελεύθερα, να αλλάξουν τη ροή των γεγονότων του παιχνιδιού με τις αποφάσεις τους, να εξερευνήσουν τον κόσμο του παιχνιδιού όπως εκείνοι επιθυμούν (open world παιχνίδια) και να καθορίσουν τον τρόπο με τον οποίο θα παίξουν το παιχνίδι.

Θα μπορούσαμε πιθανώς να προσεγγίσουμε το gameplay όπως προσεγγίζουμε τα παράγωγα έργα της Τεχνητής Νοημοσύνης; Στην πνευματική ιδιοκτησία, ένα έργο που έχει δημιουργηθεί από ένα εργαλείο AI λαμβάνει προστασίας εφόσον υπάρχει ανθρώπινη συνεισφορά και η πατρότητα του αποδίδεται στον άνθρωπο – δημιουργό που έθεσε τις παραμέτρους ώστε να επιτευχθεί η δημιουργία. Σε αυτές τις περιπτώσεις, όπως αναφέραμε παραπάνω, η Τεχνητή Νοημοσύνη αποτέλεσε εργαλείο στα χέρια του δημιουργού.

Θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε, λοιπόν, ότι το ίδιο συμβαίνει και με το gameplay. Χωρίς τη συνεισφορά του παίκτη, τις αποφάσεις του και τις επιλογές του το βιντεοπαιχνίδι δεν θα είχε λάβει συγκεκριμένη τροπή και ούτε θα μπορούσε να παραχθεί οποιοδήποτε αποτέλεσμα. Αυτό γίνεται πιο εμφανές στα multiplayer παιχνίδια στα οποία οι αποφάσεις των

---

<sup>87</sup> *Linear Games = Παιχνίδια που ακολουθούν συγκεκριμένη ροή στο gameplay περιορίζοντας την ελευθερία του παίκτη σε ένα συγκεκριμένο σενάριο από την αρχή μέχρι το τέλος. Στα γραμμικά παιχνίδια η ιστορία δεν μπορεί να αλλάξει με τις αποφάσεις ή δράσεις του παίκτη.*

παικτών αλλάζουν την ροή του παιχνιδιού σχεδόν κάθε δευτερόλεπτο. Κανένα gameplay δεν είναι ολόιδιο με άλλο δίδοντας τους έτσι, θα έλεγε κανείς, μια στατιστική μοναδικότητα. Έτσι, όπως στην Τεχνητή Νοημοσύνη, απαιτείται ο ανθρώπινος παράγοντας που θα υποδείξει στο εργαλείο AI, τις παραμέτρους ώστε να δημιουργήσει έργο, έτσι και στο gameplay και στα βιντεοπαιχνίδια οι εντολές του παίκτη καθορίζουν το αποτέλεσμα της δημιουργίας.

Ένα ακόμη σημείο που θα πρέπει να σταθούμε είναι η αρχή της εδαφικότητας για το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας. Αν και οι δημιουργοί περιεχομένου και οι streamers δημιουργοί μπορεί να βρίσκονται σε οποιοδήποτε μέρος του πλανήτη, το εφαρμοστέο δικαίωμα που φαίνεται να ισχύει είναι ο νόμος DMCA των ΗΠΑ μαζί με το νομικό δόγμα της Ορθής Χρήσης, όπως αυτό περιγράφεται στον Νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας των ΗΠΑ. Η βιομηχανία του gaming πρωτοστατεί σε αυτόν τον τομέα μιας και οι εμπλεκόμενοι - οι δημιουργοί περιεχομένου, οι προγραμματιστές και οι εταιρείες βιντεοπαιχνιδιών και οι πλατφόρμες - μοιάζουν να κινούνται σε ένα Ενιαίο Παγκόσμιο Νομικό Πλαίσιο.

Όμως κάτι τέτοιο αποτελεί «αχαρτογράφητα νερά», όπως θα μπορούσε να χαρακτηριστεί, αφού ουσιαστικά δεν έχει δοκιμαστεί ποτέ στις δικαστικές αίθουσες. Για παράδειγμα, στο ευρωπαϊκό δικαίωμα αλλά και στο εθνικό μας δικαίωμα, η μετάδοση ενός βιντεοπαιχνιδιού συνιστά παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων μιας και δεν φαίνεται να εμπίπτει σε καμία από τις εξαιρέσεις ή τους περιορισμούς της πνευματικής ιδιοκτησίας. Ο Eirik Jungar στο άρθρο του «Streaming Video Games: Copyright Infringement or Protected Speech?»<sup>88</sup> καταλήγει στο συμπέρασμα ότι το νομικό πλαίσιο θα πρέπει να προσαρμοστεί στα νέα δεδομένα, αδυνατώντας να βρει πάτημα στις εξαιρέσεις και τους περιορισμούς των πνευματικών δικαιωμάτων και στρέφεται προς την «Ελευθερία της Έκφρασης» υποστηρίζοντας ότι θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί για την παροχή εξαίρεσης στους δημιουργούς, νομιμοποιώντας έτσι τη μετάδοση - ζωντανή ή μη - του βιντεοπαιχνιδιού σε ορισμένες περιπτώσεις.

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω, καθώς και την Οδηγία 2019/790 της ΕΕ και ιδίως το Άρθρο 17, γίνεται σαφές ότι αν οι πλατφόρμες επέλεγαν

---

<sup>88</sup> <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/63>

να εφαρμόσουν πρακτικά και εξ' ολοκλήρου τις διατάξεις του άρθρου 17, ανεξαιρέτως, χωρίς δηλαδή να λαμβάνουν υπόψη τη κατηγορία που το περιεχόμενο εμπίπτει, θα έπρεπε να αποσύρουν αυτόματα κάθε ζωντανή μετάδοση βιντεοπαιχνιδιού που προέρχεται από χρήστες της ΕΕ ή να αποκλείσουν τους χρήστες, κατοίκους της ΕΕ, από το περιεχόμενο τους. Αν και οι περισσότερες εταιρείες βιντεοπαιχνιδιών παρέχουν, όπως είπαμε, άδειες χρήσης στους παίκτες τους ώστε οι τελευταίοι να δημιουργούν περιεχόμενο, αβέβαιο είναι τι θα μπορούσε να συμβεί για τα παιχνίδια που είτε δεν περιλαμβάνουν τέτοια πολιτική είτε έχουν παραλείψει να ενσωματώσουν στους όρους τους.

Η ανάγκη για τη θέσπιση ενός νέου νομικού πλαισίου και τη προσαρμογή των ήδη υπαρχόντων νόμων κρίνεται σχεδόν επιτακτική ώστε να επιτύχει την προστασία όλων των μερών. Αν και το υπάρχον αυτορυθμιζόμενο περιβάλλον της βιομηχανίας του gaming μοιάζει μέχρι στιγμής να δουλεύει σαν ένα καλοκουρδισμένο ρολόι κανείς δεν μπορεί να είναι βέβαιος για το τι επιφυλάσσει το μέλλον. Η νομοθετική ρύθμιση θα πρέπει να είναι ενιαία σε ένα παγκόσμιο επίπεδο με πρωταρχικό στόχο την ισορροπία της προστασίας των δημιουργών - προγραμματιστών βιντεοπαιχνιδιών και των δημιουργών περιεχομένου, σεβόμενη τις ελευθερίες που απολαμβάνουν ως τώρα τα ενδιαφερόμενα μέρη.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ο ψηφιακός κόσμος εξελίσσεται, αλλάζει και γεννά νέες μορφές έργων και δυνατότητες στη δημιουργική διαδικασία. Η τεχνητή νοημοσύνη, αν και ακόμη απαιτεί τη συνδρομή του ανθρώπινου παράγοντα, θα είναι σε θέση σύντομα να δημιουργεί έργα που υπό άλλες συνθήκες θα λάμβαναν προστασία από το δίκαιο πνευματικής ιδιοκτησίας. Από το ChatGPT στο Dall-E και το Midjourney, στη νέα τεχνολογία της OpenAI, το Sora, τα συστήματα Τεχνητής Νοημοσύνης «μεγαλώνουν» με γοργούς ρυθμούς προκαλώντας έκπληξη, ενθουσιασμό αλλά παράλληλα και φόβο στις δημιουργικές βιομηχανίες. Τα ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας θα πρέπει να αντιμετωπιστούν πριν να είναι αργά. Ο νέος Κανονισμός, η Πράξη για την Τεχνητή Νοημοσύνη, που αναμένεται το 2024 από την Ευρωπαϊκή Ένωση βαδίζει προς αυτή τη κατεύθυνση. Η αυστηρότητα του, όμως, έχει προκαλέσει ήδη ανησυχίες και αντιδράσεις υπό το φόβο ότι οι διατάξεις του θα επιβραδύνουν την πρόοδο και την καινοτομία της τεχνολογίας της Τεχνητής Νοημοσύνης.

Γίνεται σαφές, ότι είναι επιτακτική η ανάγκη, η ΕΕ, να αναθεωρήσει κάποιες διατάξεις της προσδίδοντας μεγαλύτερη ελευθερία στους δημιουργούς συστημάτων Τεχνητής Νοημοσύνης, ιδίως για σκοπούς έρευνας και εκπαίδευσης. Παράλληλα, θα πρέπει να αντιμετωπιστούν οι ασάφειες ώστε μην υπάρξουν νομικές παρερμηνεύσεις και νομικά κενά στην ενσωμάτωση του στις Εθνικές νομοθεσίες.

Στις μέρες μας, περισσότερο από ποτέ, κρίνεται απαραίτητο η πνευματική ιδιοκτησία να παρέχει ένα ενιαίο νομικό πλαίσιο προστασίας. Η Οδηγία 2019/790 έρχεται σε πολλά σημεία της σε πλήρη αντίθεση με το δίκαιο Copyright των ΗΠΑ το οποίο δείχνει να επικρατεί στον ψηφιακό κόσμο προκαλώντας σύγχυση τόσο στους χρήστες όσο και στους παρόχους ψηφιακών και διαδικτυακών υπηρεσιών. Αν και οι εταιρείες κολοσσοί προσαρμόστηκαν παρά την αντίθεση τους στα «φίλτρα ανεβάσματος», οι επιβαρύνσεις που προκάλεσαν σε μικρότερες πλατφόρμες καθώς και οι αντιδράσεις των χρηστών φοβούμενοι ένα Διαδίκτυο Λογοκρισίας, γέννησαν ερωτηματικά σχετικά με το μέλλον της πνευματικής ιδιοκτησίας.

Παράλληλα, το Ενωσιακό Δίκαιο επιμένει σε ένα παρωχημένο πλαίσιο Εξαιρέσεων και Περιορισμών το οποίο όμως δεν μπορεί να ανταποκριθεί στις νέες εξελίξεις, στη φύση του Διαδικτύου, στις νέες μορφές έργων αλλά κυρίως στη βιομηχανία του gaming και τις νέες ευκαιρίες που φέρνει σε

ότι αφορά τη δημιουργία περιεχομένου - είτε ζωντανά είτε κατ' απαίτηση. Κρίνεται απαραίτητη η ενσωμάτωση της Ορθής Χρήσης, του νομικού δόγματος του Fair Use, τόσο στο δίκαιο της ΕΕ όσο και στα εθνικά δίκαια των κρατών μελών της. Οι χρήστες δρουν στο πλαίσιο του Fair Use, οι πλατφόρμες ακολουθούν τον νόμο του DMCA ενώ ταυτόχρονα πράττουν τα ελάχιστα ώστε να πληρούν τις προϋποθέσεις και τις ενέργειες που απαιτεί η Οδηγία 2019/790 από αυτές.

Σε ότι αφορά το τοπίο της βιομηχανίας παιχνιδιών και των δημιουργών περιεχομένου, παρά το αυτορρυθμισμένο περιβάλλον που έχουν καταφέρει να δημιουργήσουν οι εμπλεκόμενοι φορείς, γίνεται κατανοητό ότι τα νομικά κενά και οι γκρίζες ζώνες χρήζουν άμεσης αντιμετώπισης με τη δημιουργία ενός νέου ενιαίου και παγκόσμιου νομικού πλαισίου που θα προστατεύει τόσο τον δημιουργό - streamer όσο και τους developers δημιουργούς του παιχνιδιού παρέχοντας τους τόσο ελευθερίες όσο και υποχρεώσεις ο ένας απέναντι στον άλλον με γνώμονα την περαιτέρω άνοδο και εξέλιξη τους. Το Gaming έχει μπει για τα καλά στη ζωή μας ως μορφή ψυχαγωγίας, αντικαθιστώντας πολλές φορές την παραδοσιακή έννοια της παρακολούθησης, π.χ. εκπομπών στην τηλεόραση, και το μέλλον διαγράφεται πιο λαμπρό από ποτέ.

Εντούτοις, η πνευματική ιδιοκτησία βρίσκεται αντιμέτωπη με περίπλοκες προκλήσεις και ζητήματα στη προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργιών στον ψηφιακό κόσμο του σήμερα και του αύριο. Τα υπάρχοντα νομικά πλαίσια θα πρέπει να προσαρμοστούν στις νέες ανάγκες με γνώμονα τη προστασία των δημιουργών, τη αναγνώριση και κατανόηση των νέων μορφών έργων, την καινοτομία και την περαιτέρω εξέλιξη της τεχνολογίας. Μένει να δούμε, λοιπόν, τι μας επιφυλάσσει το μέλλον του ψηφιακού κόσμου και των πνευματικών δικαιωμάτων.

## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ - ΠΗΓΕΣ**

### **Ελληνική Βιβλιογραφία - Αρθρογραφία**

- Αλεξανδροπούλου - Αιγυπτιάδου, Ε., Πνευματική Ιδιοκτησία και Πληροφορική, Εκδόσεις Σάκκουλα, (2012)
- Καλλινίκου, Δ., Πνευματική Ιδιοκτησία και συγγενικά δικαιώματα, Δίκαιο και Οικονομία, Π.Ν. Σάκκουλας, (2008)
- Κοτσίρης, Λ., Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας, Εκδόσεις Σάκκουλα, (2017)
- Χριστοδούλου, Κ., Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας, Νομική Βιβλιοθήκη, (2018)
- Γιαννακόπουλος, Ηρ. Π., Πληροφορική & Κοινωνία, Εκδόσεις Παναγιώτης Γιαννακόπουλος (2009)
- Βαγενά Ε., Ζητήματα προστασίας κι επιβολής των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας στο περιβάλλον του διαδικτύου, (2007)
- Μαρίνος, Μ - Θ., Πνευματική Ιδιοκτησία, Αντ. Ν. Σάκκουλας , (2004)
- Κουμάντος, Γ., Πνευματική Ιδιοκτησία, Αντ. Ν. Σάκκουλας, (2002)
- Σερενίδης, Δ., Προσβολές της πνευματικής ιδιοκτησίας στα ψηφιακά δίκτυα, Νομική Βιβλιοθήκη, (2010)
- Σουνοδινού, Τ. - Ε., Η νομική προστασία των βάσεων δεδομένων, Εκδόσεις Σάκκουλα, (2004)
- Κανελλοπούλου - Μπότη, Μ., Νομική Προστασία των Βάσεων Δεδομένων, Νομική Βιβλιοθήκη, (2004)
- Μαρίνος, Μ. - Θ., Κουμάντος, Γ., Κοτσίρης, Λ., Κοριατοπούλου - Αγγέλη, Π., Σταύριδου, Σ., - Κοινωνία των πληροφοριών και πνευματική ιδιοκτησία - Η νέα κοινοτική ρύθμιση, Αντ. Ν. Σάκκουλας, (2001)



- Κριθαράς, Θ., *Η προστασία των προγραμμάτων των Η/Υ κατά το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, Digesta*, (2004)
- Τρίκη, Α., *Πνευματική Ιδιοκτησία*
- Χασάπη, Λ., *Deep Learning*, Πανεπιστήμιο Πατρών

### **Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία - Αρθρογραφία**

- *Allan Turing, Computing Machinery and Intelligence*, (1950)
- *Andrew S. Tanenbaum, Computer Networks, 4<sup>th</sup> edition*, (2003)
- *James F. Kurose, Keith W. Ross, Computer Networking: A Top-Down Approach Featuring the Internet, 3rd Edition*, (2004)
- *Danah Boyd & Nicole B. Ellison, Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship, Journal of Computer-Mediated Communication*, (2007)
- *W. Richard Stevens, The Protocols (TCP/IP Illustrated, Volume 1)*, (1994)
- *Patrice Flichy, Une histoire de la communication moderne*, (2001)
- *Barry M. Leiner, Vinton G. Cerf, David D. Clark, Robert E. Kahn, Leonard Kleinrock, Daniel C. Lynch, Jon Postel, Larry G. Roberts, Stephen Wolff, A brief history of the internet*, (1997)
- *Tim Berners – Lee, Weaving the Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web*, (2000)
- *Intellectual Property Office of UK, Artificial Intelligence call for views: copyright and related rights*, (2021)
- *Lemley Mark & Chris Sprigman, Why notice-and-takedown is a bit of copyright law worth saving, Los Angeles Times (eNewspaper)*, (2016)

- Rachael G. Samberg, Timothy Vollmer, and Samantha Teremi, *Licensing Research Content via Agreements that Authorize uses of Artificial Intelligence*, (2024)
- Dakota D Foster, *Protecting Video Game Gameplay Creators: A Two-Pronged Copyright Approach*, (2022)
- Eirik Evert Elias Jungar, *Streaming Video Games: Copyright Infringement or Protected Speech?*, (2016)

### **Ηλεκτρονικές Πηγές**

- <https://www.lawspot.gr>
- <https://www.opi.gr>
- <https://www.wipo.int/>
- <https://www.copyright.gov/legislation/dmca.pdf>
- <https://eur-lex.europa.eu/homepage.html?locale=el>
- <https://www.vox.com/a/internet-maps>
- <https://www.copyright.eu/docs/protection-of-a-video-game>
- <https://creativecommons.org>
- <https://creativecommons.ellak.gr>
- [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/)
- <https://www.nytimes.com/2023/12/27/business/media/new-york-times-open-ai-microsoft-lawsuit.html>
- <https://www.theverge.com/2023/9/20/23882140/george-r-r-martin-lawsuit-openai-copyright-infringement>
- <https://www.authorsalliance.org/2024/01/10/licensing-research-content-via-agreements-that-authorize-uses-of-artificial-intelligence>
- <https://publications.parliament.uk/pa/cm5803/cmselect/cmcomeds/1643/report.html>
- <https://www.linklaters.com/en/insights/blogs/digilinks/2024/february/uk-fails-to-agree-ai---copyright-code-of-practice>
- <https://www.pinsentmasons.com/out-law/news/ai-report-confirms-decision-on-protection-of-copyright-works>
- <https://www.lawspot.gr/nomika-nea/ai-act-istoriki-symfonia-tis-ee-gia-toys-ptoys-kanones-gia-tin-tehniti-noimosyni-ston>

- <https://www.europarl.europa.eu/news/en/press-room/20231206IPR15699/artificial-intelligence-act-deal-on-comprehensive-rules-for-trustworthy-ai>

### Νομολογία - Κοινοτικές Οδηγίες - Υποθέσεις

- Νόμος 2121/1993 (Ελληνικό Δίκαιο)
- Νόμος 4481/2017
- Οδηγία WIPO 1977 – *Model Provisions on the Protection of Computer Software*
- Οδηγία 2019/790 (Δίκαιο ΕΕ)
- Οδηγία 2014/26 (Δίκαιο ΕΕ)
- Οδηγία 2001/29 (Δίκαιο ΕΕ)
- Οδηγία 96/9 (Δίκαιο ΕΕ)
- Οδηγία 93/98 (Δίκαιο ΕΕ)
- Οδηγία 91/250 (Δίκαιο ΕΕ)
- *Copyright Act of 1976* (Δίκαιο ΗΠΑ)
- *DMCA - Digital Millenium Copyright Act 1998* (Δίκαιο ΗΠΑ)
- *CDPA - Coryright, Designs and Patents Act 1988* (Δίκαιο ΗΒ)
- *Authors Guild v HathiTrust* (2014)
- *Authors Guild v. OpenAI* (2023)
- *The New York Times Company v Microsoft Corporation, OpenAI, INC., OpenAI LP, OpenAI GP, LLC, OpenAI, LLC, OpenAI OpCo LLC, OpenAI Global LLC, OAI Corporation, LLC, and OpenAI Holdings, LLC* (2023)
- *Feist Publications, Inc., v. Rural Telephone Service Co.* (1991)
- *Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening* (2009)