



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

«ΔΙΚΑΙΟ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ»

Ακαδημαϊκό έτος 2022-2023

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

της Μυρσίνης Δεληγιαννίδου (Α.Μ.: ΜΔΙ2109)

**ΝΟΜΙΚΗ & ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΗΣ**

**ΤΕΧΝΗΣ ΤΟΥ ΧΟΡΟΥ**

**ΣΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ**

**LEGAL AND SOCIAL APPROACH TO THE PERFORMING ART OF DANCE**

**IN THE ANALOGUE AND DIGITAL WORLD**

**Επιβλέπουσα:**

Δρ. Μαρίνα Μαρκέλλου

Πειραιάς, Μάιος 2023

<b>ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ</b> .....	<b>4</b>
<b>ΠΕΡΙΛΗΨΗ</b> .....	<b>5</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>6</b>
<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b> .....	<b>7</b>
<b>I. ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ ΧΟΡΟΥ</b> .....	<b>9</b>
<b>1. Ο χορός ως τέχνη</b> .....	<b>9</b>
<b>2. Τεχνολογική προσέγγιση του χορού</b> .....	<b>12</b>
2.1 Χορός πολυμέσων – Διαδραστικός χορός (multimedia dance – interactive dance) .....	14
2.2 Παραστατική τέχνη (performance art) .....	15
2.3 Εικονική πραγματικότητα – εικονικός χορός (virtual reality – virtual dance) .....	16
2.4 Ταινίες χορού (video dances) – Ψηφιακός χορός (digital dance).....	17
2.5 Διαδίκτυο και χορός.....	19
<b>3. Κοινωνική προσέγγιση του χορού</b> .....	<b>20</b>
<b>II. Ο ΧΟΡΟΣ ΩΣ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΟΜΕΝΟ ΕΡΓΟ ΣΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ</b> .....	<b>23</b>
<b>1. Η έννοια του χορογραφικού έργου στο αναλογικό περιβάλλον</b> .....	<b>25</b>
1.1 Πνευματικό δημιούργημα .....	25
1.2 Πρωτοτυπία.....	26
1.3 Απόκτηση δικαιωμάτων επί του χορογραφικού έργου .....	29
<b>2. Δημιουργία χορογραφικών έργων με την χρήση τεχνητής νοημοσύνης</b> .....	<b>32</b>
<b>3. Τα δικαιώματα του δημιουργού χορογραφίας</b> .....	<b>37</b>
3.1 Περιουσιακό δικαίωμα .....	37
3.1.1 Δικαίωμα αναπαραγωγής .....	37
3.1.2 Το δικαίωμα παρουσίασης στο κοινό.....	38
3.1.3 Δημόσια εκτέλεση.....	39
3.1.4 Δικαίωμα δημιουργίας παράγωγου έργου (διασκευή, προσαρμογή).....	40
3.2 Ηθικό δικαίωμα .....	41
3.2.1 Δικαίωμα αναγνώρισης πατρότητας.....	42
3.2.2 Δικαίωμα περιφρούρησης της ακεραιότητας του έργου .....	43
<b>4. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας επί του χορογραφικού έργου</b> .....	<b>44</b>
4.1 Η χορογραφία ως σύνθετο έργο .....	45
4.2 Η χορογραφία ως έργο συνεργασίας.....	46
4.3 Δημιουργία χορογραφικού έργου από μισθωτό δημιουργό .....	47
4.4 Δημιουργία χορογραφικού έργου κατόπιν παραγγελίας .....	48
<b>5. Το συγγενικό δικαίωμα του χορευτή επί της ερμηνείας και της εκτέλεσης του έργου</b> .....	<b>48</b>
<b>6. Έννομη προστασία του χορογραφικού έργου</b> .....	<b>50</b>

<b>III. Ο ΧΟΡΟΣ ΩΣ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΟΜΕΝΟ ΕΡΓΟ ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ ΜΕΤΑVERSE ΚΑΙ ΤΩΝ ΑΝΑΔΥΟΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ .....</b>	<b>54</b>
<b>1. Η έννοια του metaverse .....</b>	<b>54</b>
<b>2. Τα χαρακτηριστικά του metaverse.....</b>	<b>54</b>
<b>3. Ιστορική επισκόπηση του metaverse.....</b>	<b>56</b>
3.1 Η απαρχή και εξέλιξη της Εικονικής Πραγματικότητας (VR).....	56
3.2 Η εξέλιξη της τεχνητής νοημοσύνης.....	57
3.3 Η σύλληψη του όρου «metaverse».....	57
3.4 Αποκέντρωση και τεχνολογία blockchain .....	58
3.5 Μη εναλλάξιμα κρυπτοστοιχεία (Non-Fungible Tokens, NFT).....	59
3.6 Η εξέλιξη του Διαδικτύου.....	60
<b>4. Δημιουργία χορογραφικού έργου στο metaverse.....</b>	<b>61</b>
<b>5. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας επί του χορογραφικού έργου στο metaverse .....</b>	<b>62</b>
<b>6. Η προστασία του χορογραφικού έργου στο metaverse .....</b>	<b>66</b>
<b>7. Τα avatars στο metaverse: έννοια και νομικά ζητήματα.....</b>	<b>68</b>
7.1 Η έννοια των avatars .....	69
7.2 Παροχή δικαιωμάτων στα avatars.....	70
<b>ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ .....</b>	<b>73</b>
<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ - ΑΡΘΡΟΓΡΑΦΙΑ .....</b>	<b>77</b>

## ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

DMCA	Digital Millenium Copyright Act του 1998
DSA	The Digital Services Act [Κανονισμός (ΕΕ) 2022/2065 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 19ης Οκτωβρίου 2022 σχετικά με την ενιαία αγορά ψηφιακών υπηρεσιών και την τροποποίηση της οδηγίας 2000/31/ΕΚ (Πράξη για τις Ψηφιακές Υπηρεσίες)]
DSM	Digital Single Market [Οδηγία ΕΕ 2019/790 ΤΟΥ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟΥ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟΥ για τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και τα συγγενικά δικαιώματα στην ψηφιακή ενιαία αγορά και την τροποποίηση των οδηγιών 96/9/ΕΚ και 2001/29/ΕΚ]
Infosoc	Οδηγία 2011/29/ΕΚ (Information Society)
NFT	Non-Fungible Tokens
VR	Virtual Reality
WIPO	World Intellectual Property Organization
Αιτ. σκ.	Αιτιολογική σκέψη
ΑΚ	Αστικός Κώδικας
Βλ.	Βλέπε
ΔΕΕ	Δικαστήριο της Ευρωπαϊκής Ένωσης
ΕΕ	Ευρωπαϊκή Ένωση
ΗΠΑ	Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής
κλπ.	και λοιπά
ν.	νόμος
ό.π.	όπως παραπάνω
Π.χ.	Παραδείγματος χάριν
Σελ.	Σελίδα
TN	Τεχνητή Νοημοσύνη

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία επιχειρείται, μέσω νομικής και κοινωνικής προσέγγισης, η μελέτη της παραστατικής τέχνης του χορού, τόσο σε αναλογικό όσο και σε ψηφιακό περιβάλλον.

Αρχικά, ο χορός περιγράφεται ως μορφή παραστατικής τέχνης αλλά και ως κοινωνική πράξη. Από το απώτατο παρελθόν ως σήμερα, η τέχνη αυτή αποτελεί το οπτικό αποτύπωμα της μη λεκτικής επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπων, οι οποίοι χρησιμοποιώντας τη γλώσσα του σώματος εκφράζουν νοήματα, ιδέες, προθέσεις, ένστικτα, συναισθήματα.

Ως τέχνη, ο χορός, αποτελεί μέρος κάθε πολιτισμού και, ταυτόχρονα, μια πηγή παραβίασης των δικαιωμάτων της πνευματικής ιδιοκτησίας. Γι' αυτό, στη συνέχεια, εξετάζεται η έννοια του χορογραφικού έργου και τα δικαιώματα του δημιουργού χορογραφίας στο δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, καθώς και το πλαίσιο έννομης προστασίας αυτών. Οι δυσκολίες που υπήρχαν λόγω εγγενών χαρακτηριστικών αυτής της μορφής παραστατικής τέχνης, ξεπεράστηκαν κατά τον 20ο αιώνα, πρώτα με την ανάπτυξη της σημειογραφίας του χορού, και έπειτα με την ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών καταγραφής και μετάδοσης χορών, οι οποίες με την σειρά τους αποτέλεσαν πηγή νέων προκλήσεων και διαφωνιών, ιδίως τα τελευταία χρόνια με την συγχώνευση του πραγματικού και του ψηφιακού κόσμου. Στο πλαίσιο αυτό, η οικειοποίηση χορογραφικών βημάτων έχει γίνει πιο εύκολη από ποτέ, θολώνοντας τα όρια μεταξύ έμπνευσης και παράνομης οικειοποίησης.

Ακόμη κι όταν το ρόλο του διαδικτύου θα επιτελεί το metaverse, το οποίο αποτελεί στον πυρήνα του μία τεχνολογία με κοινωνικό ρόλο, καθώς διευκολύνει την ανθρώπινη σύνδεση και την αυτοέκφραση, η παραστατική τέχνη του χορού θα υπάρχει κι εκεί. Μέσα από μία απόπειρα χαρτογράφησης του metaverse, προσεγγίζεται το ζήτημα της δημιουργίας χορογραφικού έργου, παρουσιάζονται ζητήματα που ανακύπτουν σε σχέση με τα δικαιώματα του δημιουργού – χορογράφου, εξετάζεται η έννοια των avatars καθώς και η δυνατότητα παροχής δικαιωμάτων σε αυτά. Τέλος, ερευνάται εάν οι ισχύοντες κανόνες περί πνευματικών δικαιωμάτων μπορούν να εφαρμοστούν στο metaverse ή εάν υφίσταται ανάγκη θέσπισης ενός κανονιστικού συστήματος αποκλειστικά για το συγκεκριμένο τρισδιάστατο εικονικό περιβάλλον.

## ABSTRACT

This paper attempts, through a legal and social approach, to study the performing art of dance, both in an analogue and digital environment.

Initially, dance is described as a form of performing art but also as a social act. From the distant past to the present, this art is the visual imprint of non-verbal communication between people, who use body language to express meanings, ideas, intentions, instincts, and emotions.

As an art, dance is part of every culture while, at the same time, a source of violation of intellectual property rights. Hence, subsequently, in the following, the concept of a choreographic work and the rights of the choreographer in intellectual property law, as well as the framework of their legal protection are examined. The difficulties that existed due to inherent characteristics of this form of performing art were overcome in the 20th century, first with the development of dance notation, and then with the emergence of new technologies for recording and broadcasting dances, which in turn have been a source of new challenges and controversies, especially in recent years with the merging of the real and digital worlds. In this context, the appropriation of choreographic steps has become easier than ever, blurring the boundaries between inspiration and illegal appropriation.

Even as the use of the internet will be replaced by the metaverse, which is at its core a technology with a social role, as it facilitates human connection and self-expression, the performative art of dance will still exist there. Through an attempt to map the metaverse, the issue of creating a choreographic work is addressed, questions that arise in relation to the rights of the creator-choreographer are presented, the concept of avatars is analysed, as well as the possibility of granting rights to them. Finally, the present essay examines whether the current copyright rules can be applied to the metaverse or whether there is a need to establish a regulatory system exclusively for this particular 3D virtual environment.

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ανθρώπινη κίνηση υπήρξε ανέκαθεν η πιο βασική μορφή ανθρώπινης επικοινωνίας, σε παγκόσμιο επίπεδο. Σε αντίθεση με τις εθνικές γλώσσες και διαλέκτους, όλοι αντιλαμβάνονται την γλώσσα του σώματος. Ο χορός είναι το στιγμιαίο οπτικό αποτύπωμα αυτής της μη λεκτικής επικοινωνίας, καθόσον, με τη μεσολάβηση του χορευτή, αποκρυπτογραφούνται όσα υποδηλώνει η κίνηση<sup>1</sup>.

Στο απώτατο παρελθόν, οι χοροί που ακολουθούσαν ένα καθιερωμένο μοτίβο, όπως σε έναν τελετουργικό χορό ή σε έναν λαϊκό χορό, λειτουργούσαν ως μέσο έκφρασης των συναισθημάτων της ομάδας των χορευτών. Σταδιακά, ο χορός εξελίχθηκε σε μια μορφή τέχνης, με την οποία οι σωματικές κινήσεις που εκτελούνται από τους επαγγελματίες ερμηνευτές γεννούν σκέψεις και συναισθήματα στο κοινό.

Η φευγαλέα αίσθηση αποτελεί ιδιαιτερότητα του χορού, καθόσον συνθέτει τον ενσώματο χρόνο της μάθησης με πολλαπλές πράξεις μνήμης<sup>2</sup>, τις οποίες ενσωματώνει σε ένα ζωντανό παρόν. Αυτή η διαπραγμάτευση μεταξύ πολλαπλών χρονικών επιπέδων περιπλέκεται περαιτέρω από ένα διαρκώς μεταβαλλόμενο σύνολο σχέσεων μεταξύ των ίδιων χορευτών αλλά και μεταξύ των χορευτών με τον χώρο και το κοινό<sup>3</sup>.

Ο χορός ως τέχνη αποτελεί μέρος κάθε πολιτισμού και, ταυτόχρονα, μια πηγή παραβίασης των δικαιωμάτων της πνευματικής ιδιοκτησίας. Ωστόσο, εγγενή χαρακτηριστικά αυτής της μορφής παραστατικής τέχνης (π.χ. η δυσκολία καταγραφής των χορευτικών κινήσεων σε κάποια σταθερή μορφή, η στιγμιαία και ανεπανάληπτη φύση της εκτελούμενης χορογραφίας) αποτελέσαν τροχοπέδη για την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας επί των χορογραφικών έργων. Οι δυσκολίες αυτές ξεπεράστηκαν μόλις στις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα, με την ανάπτυξη της σημειογραφίας του χορού και δη την ανάδυση των νέων τεχνολογιών καταγραφής και μετάδοσης χορών, οι οποίες με την σειρά τους αποτέλεσαν πηγή νέων προκλήσεων και διαφωνιών, ιδίως τα τελευταία χρόνια με την συγχώνευση του πραγματικού και του ψηφιακού κόσμου.

Στην μετά-Covid εποχή της ψηφιοποίησης που διανύουμε, όπου ο παραδοσιακός κόσμος του χορού βρίσκεται σε ένα σταυροδρόμι με τα ψηφιακά μέσα κοινωνικής δικτύωσης,

---

<sup>1</sup> Τσιρογιάννη Θεοδώρα, 2014, Πτυχιακή εργασία με θέμα «Χοροθεραπεία, Ο ρόλος και η σημασία της στην αναπηρία», Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, σελ. 9

<sup>2</sup> Kiri Miller, 2017, Playable Bodies: Dance Games and Intimate Media, Oxford University Press, σελ. 6

<sup>3</sup> Mario Biagioli-Ravetto and Kriss Ravetto-Biagioli, 2022, Riffing off intellectual property in contemporary dance, Cambridge University Press on behalf of the International Cultural Property Society

η οικειοποίηση χορογραφικών βημάτων έχει γίνει πιο εύκολη από ποτέ, θολώνοντας τα όρια μεταξύ έμπνευσης και παράνομης οικειοποίησης. Παράλληλα, το διαδίκτυο αποτελεί το κατεξοχήν μέσο επικοινωνίας και κοινωνικής αλληλεπίδρασης μεταξύ των χρηστών. Στο εγγύς μέλλον, την λειτουργία αυτή αναμένεται να επιτελεί το metaverse, το οποίο αποτελεί στον πυρήνα του μία τεχνολογία με κοινωνικό ρόλο που διευκολύνει την ανθρώπινη σύνδεση και την αυτοέκφραση. Αναπόφευκτα, ο χορός, αφενός ως συνεκτικό και εκφραστικό σύνολο ανθρώπινων κινήσεων, αφετέρου ως προστατευτέο έργο τέχνης, θα υπάρχει και στο metaverse.

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να περιγράψει, καταρχήν, τον χορό ως μορφή τέχνης αλλά και ως κοινωνική πράξη, ώστε ακολούθως, να εξετάσει την έννοια του χορογραφικού έργου και τα δικαιώματα του δημιουργού χορογραφίας στο δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, καθώς και το σύστημα έννομης προστασίας αυτών, και στη συνέχεια, να χαρτογραφήσει την έννοια του metaverse, ώστε, με αφετηρία το κλασσικό εννοιολογικό υπόβαθρο της πνευματικής ιδιοκτησίας, να προσεγγίσει το ζήτημα της δημιουργίας χορογραφικού έργου σε αυτό το ψηφιακό, τρισδιάστατο περιβάλλον. Στο πλαίσιο αυτό, γίνεται μια απόπειρα προσέγγισης των χαρακτηριστικών του metaverse και των επιμέρους τεχνολογιών που απαρτίζουν την λειτουργία του, παρουσιάζονται ζητήματα που ανακύπτουν σε σχέση με τα δικαιώματα του δημιουργού χορογραφικού έργου και πιθανές προκλήσεις που αναμένεται να εγείρει το metaverse σε σχέση με την προστασία τους, διερευνάται η έννοια των avatars καθώς και το ενδεχόμενο απονομής σε αυτά νομικής προσωπικότητας.



## I. ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ ΧΟΡΟΥ

### 1. Ο χορός ως τέχνη

Κάθε έργο τέχνης είναι ένα κομμάτι της ψυχής του καλλιτέχνη που αποκτά υπόσταση, είτε υλική είτε άυλη. Ανάλογα με την υπόσταση του έργου, η τέχνη διαίρεται σε δύο είδη<sup>4</sup>: την τέχνη του χώρου, όπου ο καλλιτέχνης μεταχειρίζεται ένα απτό και αντικειμενικό υλικό<sup>5</sup>, και την τέχνη του χρόνου, όταν το χρησιμοποιούμενο υλικό είναι ρευστό και μεταβλητό<sup>6</sup>. Συγκεκριασμό αυτών των δύο ειδών τέχνης αποτελεί ο χορός, καθώς υπάρχει ταυτόχρονα στον χώρο και στον χρόνο. Για τον λόγο αυτό, ο χορός έχει χαρακτηριστεί ως η «μητέρα» τέχνη, που επιδρά στο συγκινησιακό κομμάτι του ανθρώπου, εκφράζοντας την ψυχολογική του κατάσταση αλλά και το πολιτισμικό, κοινωνικό σύνολο στο οποίο ανήκει<sup>7</sup>, με μόνο μέσο το ανθρώπινο σώμα.

Οι όροι που χρησιμοποιήθηκαν, ανά τους αιώνες, για να περιγράψουν την έννοια του χορού είναι πολυάριθμοι και ποικίλοι. Ήδη από την αρχαιότητα, οι Έλληνες φιλόσοφοι ασχολήθηκαν με την προέλευση του χορού, τον οποίο συσχέτιζαν με την επιθυμία για ζωή: ο χορός προέρχεται από την φυσική επιθυμία όλων των νεαρών πλασμάτων να εκφράσουν τις συγκινήσεις τους και ιδιαίτερα την χαρά τους, μέσα από την κίνηση του σώματος<sup>8</sup>. Ο άνθρωπος, ως γνώστης της ρυθμικότητας των κινήσεων του σώματός του, μετατρέπει τον χορό σε μία μορφή τέχνης<sup>9</sup>. Κατά τον 20<sup>ο</sup> αιώνα, εκπρόσωποι της τέχνης, αντιλαμβάνονται τον χορό ως μια τέχνη «που απορρέει από την ίδια την ζωή, αφού δεν αποτελεί μόνο την δράση ολόκληρου του ανθρώπινου σώματος, αλλά μια δράση που μεταφέρεται σε ένα κόσμο, σε ένα είδος χώρου-χρόνου, που σε κάθε περίπτωση δεν είναι ακριβώς ο ίδιος με αυτόν της πρακτικής ζωής»<sup>10</sup>. Ο χορός είναι μια ξεχωριστή τέχνη, «μια διάταξη στο χρόνο-χώρο, που χρησιμοποιεί ανθρώπινα σώματα ως μέσο δημιουργίας», η οποία μπορεί να είναι ή να μην είναι δραματική,

---

<sup>4</sup> Delius, Rudolf von, 1956, [Άρθρο] Η τέχνη του χορού, Μεγάλη Μουσική Βιβλιοθήκη της Ελλάδας «Λίλιαν Βουδούρη» - Σύλλογος Οι Φίλοι της Μουσικής, Database Europeana

<sup>5</sup> Π.χ. τα έργα της αρχιτεκτονικής και της ζωγραφικής

<sup>6</sup> Π.χ. τα έργα της μουσικής και της ποίησης

<sup>7</sup> Τσιλιμίγκρα Καίτη Π., 1999, Ο χορός Ιστορία – Εκπαίδευση – Δημιουργία, Εκδοτικός Οίκος ΜΕΛΙΣΣΑ, σελ. 13

<sup>8</sup> Πλάτων, Νόμοι, 2, 635d-e, 672d, 673

<sup>9</sup> Παπαϊωάννου Χριστίνα, 2009, Μεταπτυχιακή διατριβή με θέμα «Ο ρόλος του χορού στα θρησκευτικά δράματα της κλασικής αρχαιότητας», Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, σελ. 9

<sup>10</sup> Valery Paule, 2013, Η φιλοσοφία του χορού, με μετάφραση, εισαγωγή και σημειώσεις του Π. Σ. Παπαδόπουλου, Εκδόσεις Principia, σελ. 15

να αφηγείται ή όχι μια ιστορία<sup>11</sup>. Σύμφωνα με ορισμό της σύγχρονης εποχής, ως χορός νοείται «κάθε ανθρώπινη κίνηση που χρησιμοποιείται (ατομικά ή ομαδικά), ως μορφή έκφρασης σε οποιοδήποτε επίπεδο, ή παρουσιάζεται ως κοινωνική, θρησκευτική, πνευματική, πολιτιστική, ψυχολογική στάση/θέση, παράσταση ή παρουσίαση. Περιλαμβάνει από την πιο απλή και ανεπαίσθητη κίνηση του ανθρώπινου σώματος μέχρι την πιο κωδικοποιημένη και τεχνική κίνηση ενός επαγγελματία χωρίς απαραίτητα να συνοδεύεται από τον ήχο της μουσικής. Χρησιμοποιείται ως μέθοδος επικοινωνίας χωρίς την χρήση ομιλίας (γλώσσα του σώματος) μεταξύ ανθρώπων ή ζώων για να εκφράσει νοήματα, ιδέες, προθέσεις, ένστικτα, συναισθήματα και για να περιγράψει την κίνηση «άψυχων» αντικειμένων»<sup>12</sup>.

Όλοι οι ανωτέρω ορισμοί στηρίζονται στην βασική παραδοχή ότι η τέχνη του χορού είναι μια νοητική λειτουργία, με *sine qua non* στοιχείο την κίνηση του ανθρώπινου σώματος στον χώρο και στον χρόνο, μέσω της οποίας εκφράζεται ταυτόχρονα ο εσωτερικός και εξωτερικός κόσμος του υποκειμένου. Κατά τούτο διαφέρει από την μίμηση, αντικείμενο της οποίας είναι πρωτευόντως η μετάδοση ενός μηνύματος και όχι η κίνηση αυτή καθ' εαυτή.

Η επικοινωνία του χορού λαμβάνει χώρα σε έναν ακριβή και ανεπανάληπτο χώρο και χρόνο, όπου δημιουργός και έργο είναι ένα και το αυτό<sup>13</sup>. Ο καλλιτέχνης, με μοναδικό υλικό το σώμα του, μετατρέπει την κίνηση σε χορό. Αυτή η διαδικασία είναι ατομική και μοναδική, καθώς η ενσάρκωση της χορογραφίας έχει διαφορετικό αποτέλεσμα από άτομο σε άτομο. Ο χορευτής δεν εκτελεί τον χορό, αλλά είναι ο χορός<sup>14</sup>. Ως εκ τούτου, ένα χορευτικό έργο υπάρχει μόνο την στιγμή που το παρακολουθούμε και αναδημιουργείται σε κάθε παρουσίαση<sup>15</sup>, ενώ η καταγραφή του σε οποιαδήποτε μορφή δεν μπορεί να το αποτυπώσει πλήρως. Όπως έχει εύστοχα ειπωθεί, «το άτομο που χορεύει φυλακίζεται σε μια χρονικότητα που γεννά το ίδιο. Μια διάρκεια φτιαγμένη από μια στιγμιαία ενέργεια που έχει το χαρακτηριστικό να μην διαρκεί»<sup>16</sup>.

---

<sup>11</sup> The New York Times, 1981, Section 2, Page 8 of the National edition with the headline: THE COPYRIGHT LAW AND DANCE

<sup>12</sup> Καλαματιανός Σταύρος, 2012, Χορού ένστικτο, Εκδόσεις Καλαματιανός, σελ. 13

<sup>13</sup> Curt Sachs, 1937, WORLD HISTORY OF THE DANCE – Introduction by Curt Sachs (Translated by Bessie Schönberg) W.W. Norton & Company Inc Publishers

<sup>14</sup> Brandão Mariana, 2017, Affirming versus Relating: Steps around, toward, and away from Dance and Performance Art, Dance Chronicle

<sup>15</sup> Πολυχρονιάδου Χ., 2002, Τεχνών Κρίσεις Κείμενα για την Κριτική - Απολαμβάνοντας την τέχνη: η επαφή του θεατή με την τέχνη του χορού, Εκδόσεις DIAN, σελ. 164

<sup>16</sup> Valery Paule, ό.π.

Τα ανωτέρω χαρακτηριστικά, σε συνδυασμό με την έλλειψη χορευτικής γραφής, στέρησαν από τον χορό, για πολλά χρόνια, αφενός την αναγνώρισή του ως τέχνη, αφετέρου την εξέλιξη που είχαν άλλες μορφές τέχνης, καθώς οι δημιουργίες χάνονταν μαζί με τους εκτελεστές τους<sup>17</sup>. Ειδικότερα, αν και ο χορός είναι μία από τις αρχαιότερες τέχνες, η καταγραφή του έχει την πιο πρόσφατη ιστορία. Τούτο διότι, σε αντίθεση με την μουσική, όπου οι μουσικές ιδέες και η σκοπούμενη από το συνθέτη ερμηνεία αποτυπώνονται με ακρίβεια και διασφαλίζονται μέσω της μουσικής κλίμακας, στην περίπτωση του χορού απαιτείται να καταγράφονται τόσο η κίνηση σε σχέση με τον χώρο και τον χρόνο, όσο και οι υφολογικές ιδιαιτερότητες της εκτέλεσης του έργου<sup>18</sup>. Οι συνήθεις πρακτικές καταγραφής των χορών, δηλαδή η μετάδοση από δάσκαλο σε μαθητή, η βιντεοσκόπηση, η χρήση σκίτσων και η λεκτική τους περιγραφή, δεν μπορούν, σε καμία περίπτωση, να καλύψουν τις ανάγκες που καλύπτει ένα ολοκληρωμένο σημειογραφικό σύστημα. Το βίντεο δεν μπορεί να αποδώσει σωστά την τρισδιάστατη φύση του χορού, ούτε ένα χορευτικό έργο βήμα προς βήμα, διότι η κάμερα συχνά εστιάζει σε ένα σημείο κάθε φορά με αποτέλεσμα την απώλεια των λεπτομερειών του συνόλου. Παράλληλα, η απομακρυσμένη λήψη της χορογραφίας δεν μπορεί να καταγράψει την δυναμική και το ύφος της κίνησης κάθε χορευτή. Επίσης, κατά τα συνήθως συμβαίνοντα, ο χορός βιντεοσκοπείται από την οπτική γωνία του κοινού, παρέχοντας μια κατοπτρική εικόνα του χορού που αντιστρέφει το αριστερό και το δεξιό μέρος<sup>19</sup>. Στην προβληματική αυτή πρέπει να προστεθεί και η χορευτική αντίληψη του λήπτη, η οποία μπορεί να επηρεάσει τον τρόπο καταγραφής του χορού. Από την άλλη, τα σκίτσα απεικονίζουν πόζες σε συγκεκριμένες μόνο χρονικές στιγμές, ώστε δεν επιτρέπουν την καταγραφή της κινησιολογικής ροής στον χώρο και τον χρόνο. Η λεκτική περιγραφή έχει περιορισμένη δυναμική λόγω του πλήθους των ερμηνειών που μπορεί κάποιος να αποδώσει σε αυτή, ιδίως σε διεθνές επίπεδο. Εν ολίγοις, η σημειογραφία, δηλαδή η γραπτή μορφή του χορού, συνιστά το πλέον απαραίτητο εργαλείο για την επικοινωνία, την εκπαίδευση, την

---

<sup>17</sup> Τσιλιμίγκρα Καίτη Π., *ό.π.*, σελ. 60

<sup>18</sup> Anya Peterson Royce, 2005, *Η Ανθρωπολογία του χορού, Μετάφραση, επιμέλεια, επίμετρο: Μάγδα Ζωγράφου, Εκδόσεις Νήσος*, σελ. 55

<sup>19</sup> Katie Lula, 2006, *THE PAS DE DEUX BETWEEN DANCE AND LAW TOSsing COPYRIGHT LAW INTO THE WINGS AND BRINGING DANCE CUSTOM CENTERSTAGE*, *Chicago-Kent Journal of Intellectual Property*

έρευνα και τη μελέτη στο χορό. Επιτρέπει το πέρασμα από «το μύθο στην ιστορία» του χορού<sup>20</sup>.

Αν και οι πρώτες ουσιαστικές προσπάθειες σημειογραφίας της τέχνης του χορού εμφανίζονται το 15ο αιώνα, η πρώτη συστηματική προσπάθεια καταγραφής της χορευτικής κίνησης έγινε μόλις το 1700 από τον Raoul Feuillet στο βιβλίο του «Choreographie, ou l' Art de décrire la Danse», στο γενικότερο πλαίσιο προσπάθειας να αναδειχθεί ο χορός ως μία μορφή τέχνης. Το σύστημα του Feuillet ήταν το πρώτο που περιλάμβανε κάποιες ενδείξεις για τη χρονική διάρκεια της κίνησης. Έκτοτε, ακολούθησαν πολλές προσπάθειες ανάπτυξης σημειογραφικών συστημάτων στον δυτικό κόσμο. Ωστόσο, μόνο κατά τον 20<sup>ο</sup> αιώνα, παράλληλα με την εμφάνιση του μοντέρνου χορού και την ανάπτυξη της επιστημονικής μελέτης του χορού, άρχισε να μεταβάλλεται ο χαρακτήρας της ανάπτυξης της σημειογραφίας του χορού. Κεντρική φιγούρα αυτής της νέας περιόδου υπήρξε ο Rudolf von Laban, ο οποίος τελειοποίησε την μέθοδο αποτύπωσης των κινήσεων, με την καταγραφή όχι μόνο των βημάτων αλλά και του ρυθμού και της διάρκειάς τους. Με την μέθοδο Labanotation μπορεί να αποτυπωθεί η δομή του χορού και των ιδιαίτερων κινήσεων του χορευτή με απόλυτη καθαρότητα, καθιστώντας περιττή οποιαδήποτε λεκτική περιγραφή<sup>21</sup>. Στον 21<sup>ο</sup> αιώνα, η ανάδυση των νέων τεχνολογιών καταγραφής και μετάδοσης χορών αποτέλεσε μια νέα τομή στην εκτέλεση και στην καταγραφή του χορού, όπως θα δούμε αμέσως παρακάτω.

## 2. Τεχνολογική προσέγγιση του χορού

Μία από τις κύριες αντιλήψεις στην τέχνη του 20<sup>ου</sup> αιώνα ήταν η τάση των δημιουργών να αμφισβητούν τις παραδοσιακές μορφές έκφρασης πειραματιζόμενοι με νέα, αναλογικά και ψηφιακά, τεχνολογικά μέσα<sup>22</sup>. Η τέχνη ακολούθησε την ταχεία ανάπτυξη της τεχνολογίας των πολυμέσων και της επικοινωνίας, κατά τις δεκαετίες 1950-1960, δημιουργώντας ένα νέο καλλιτεχνικό κλίμα όπου οι σύγχρονοι δημιουργοί χρησιμοποίησαν τις νέες πρακτικές της κινηματογράφησης και της εικονικής πραγματικότητας για να πειραματιστούν. Μεταγενέστερα, κατά την τελευταία δεκαετία του εικοστού αιώνα, οι

---

<sup>20</sup> Κουτσούμπα Μαρία Ι., 2005, ΣΗΜΕΙΟΓΡΑΦΙΑ ΤΗΣ ΧΟΡΕΥΤΙΚΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ Το πέρασμα από την προϊστορία στην ιστορία του χορού, Εκδόσεις ΠΡΟΠΟΜΠΟΣ, σελ. 19

<sup>21</sup> Σαβράμη Κάτια, 1990, Κινησιογραφικά, σελ. 11-12

<sup>22</sup> Για παράδειγμα, οι ζωγράφοι Braque και Picasso ενσωμάτωσαν στους πίνακές τους καθημερινά υλικά σε μια προσπάθεια να επεκτείνουν το περιεχόμενο του έργου πέρα από την ίδια την ζωγραφιά (Δεληγιάννης Γιάννης, 2007, Διαδραστικά Πολυμέσα και Ψηφιακή Τεχνολογία στις Τέχνες, Εκδόσεις Fagotto Books, σελ 133)

τεχνολογίες των υπολογιστών εισχώρησαν δυναμικά στις παραστατικές τέχνες, ενώ εμφανίστηκαν νέα είδη παραστάσεων σε διαδραστικές εγκαταστάσεις και στο διαδίκτυο.

Το πάντρεμα της τέχνης με την τεχνολογία επηρέασε και την τέχνη του χορού. Έτσι, από το 1960 προέκυψε μια νέα, ταχέως εξελισσόμενη, μορφή της τέχνης του χορού, η οποία, μέσω της χρήσης των νέων τεχνολογικών μέσων, δίνει την ευκαιρία στο κοινό όχι μόνο να δει και να ακούσει το χορευτικό έργο, αλλά επιπλέον να αγγίξει, να αισθανθεί και να αλληλεπιδράσει με τους χορευτές. Κυρίως, όμως, αυτή η πειραματική μορφή τέχνης ανατρέπεται την έννοια του πεπερασμένου χρόνου που συνδέεται άρρηκτα με την τέχνη του χορού. Ο Αμερικανός χορευτής και χορογράφος Merce Cunningham, πρωτοστάτησε στην χρήση των νέων τεχνολογιών. Ήδη από το 1989, χρησιμοποιούσε τον ηλεκτρονικό υπολογιστή για να χορογραφεί, με την βοήθεια του λογισμικού Liforms<sup>23</sup>, το οποίο επιτρέπει στον χρήστη να χειρίζεται τρισδιάστατες φιγούρες και να καθορίζει τις κινήσεις ακριβώς όπως επιθυμεί να εκτελεστούν. Με τον τρόπο αυτό, ο καλλιτέχνης μπορεί να είναι δημιουργικός οποιαδήποτε στιγμή, ακόμη και όταν δεν υπάρχουν διαθέσιμοι χορευτές<sup>24</sup>.

Πολλές από τις ακολουθίες κινήσεων που δημιούργησε ο Αμερικανός χορογράφος στο Liforms καθόριζαν τον τρόπο με τον οποίο θα κινούνταν το σώμα, ποια μέρη του σώματος θα χρησιμοποιούνταν ή ποια φυσικά σχήματα θα ενσωματώνονταν με τη χρήση τυχαίων διαδικασιών. Ακόμα και όταν αυτές οι ακολουθίες φαίνονταν ανθρωπίνως αδύνατες, οι χορευτές αναζητούσαν τρόπους για να εκτελέσουν την κίνηση<sup>25</sup>. Το 1977, ο Cunningham, χρησιμοποιώντας το βίντεο ως μέσο καταγραφής και δημιουργίας, δημιούργησε, από κοινού με τον σκηνοθέτη Eliot Caplan και τον κάμεραμαν Charles Atlas, μια σειρά από film dances (κινηματογραφικοί χοροί) και βίντεο<sup>26</sup>. Το Μάρτιο του 1991, παρουσίασε την χορογραφία «Trackers», το ένα τρίτο της οποίας είχε δημιουργηθεί μέσω ηλεκτρονικό υπολογιστή. Τα έργα του Cunningham άλλαξαν τα μέχρι τότε δεδομένα στον χορό και οι συνεχιστές του, ιδίως στην Αμερική, άρχισαν να χρησιμοποιούν τα νέα μέσα: ταινίες χορού (video dances), ψηφιακά μέσα (digital dances), πολυμέσα, εικονικούς χορευτές και διαδραστικά μέσα

---

<sup>23</sup> Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο εργαλείο σύνθεσης μέσω υπολογιστή για χορογραφία και για τη δημιουργία κίνησης χαρακτήρων. Παρέχει μια διαδραστική γραφική διεπαφή που επιτρέπει σε έναν χορογράφο να αναπτύξει τις ιδέες κίνησης στο χρόνο και στο χώρο, <https://isea-archives.siggraph.org/presentation/liforms-design-tools-for-choreography-and-computer-animation/>

<sup>24</sup> Katie Lula, ό.π.

<sup>25</sup> Dixon Steve, 2007, Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation, The MIT Press, σελ. 185

<sup>26</sup> Μπαρμπούση Βάσω, 2004, Ο χορός στον 20ο αιώνα, Εκδόσεις Καστανιώτη, σελ. 154-155

(interactive media)<sup>27</sup>. Ο Yacov Sharir χορογράφησε ολόκληρα έργα χορού στον υπολογιστή χρησιμοποιώντας τα λογισμικά LifeForms και Poser<sup>28</sup>.

Η είσοδος των τεχνολογικών μέσων στο χορογραφικό έργο δεν στερήθηκε κριτικής από μερίδα χορογράφων που υποστήριζε ότι η τεχνολογία δεν μπορεί να εκφράσει το θεμελιώδες χορογραφικό στοιχείο του συναισθήματος. Ωστόσο, δεν μπορεί να αγνοηθεί το γεγονός ότι η τεχνολογία των υπολογιστών προκρίνεται ως ο καλύτερος τρόπος για να επιτευχθεί η γεφύρωση του χορού και του νομικού χώρου. Τούτο διότι «ο υπολογιστής είναι πληροφορίες, αλλά δεν είναι τέχνη. Ο νόμος κατανοεί την πληροφορία, όχι όμως την τέχνη»<sup>29</sup>.

### **2.1 Χορός πολυμέσων – Διαδραστικός χορός (multimedia dance – interactive dance)**

Την δεκαετία του 1960, σύγχρονοι χορογράφοι, όπως η Trisha Brown και ο Steve Paxton, χρησιμοποίησαν κατά κόρον τις νέες τεχνολογίες στα δρώμενά τους. Δημιουργήθηκε, έτσι, ο «χορός των πολυμέσων» (multimedia dance), μέρος του οποίου παράγεται μέσω της διαδραστικής συγχώνευσης της τεχνολογίας και της χορευτικής τέχνης. Πρόθεση αυτής της γενιάς χορογράφων ήταν να δημιουργήσουν «μηχανές χορού που φροντίζουν για ορισμένες πτυχές της χορευτικής δημιουργίας», η οποία είναι εγγενώς μια μηχανική διαδικασία<sup>30</sup>. Για παράδειγμα, το 1965, οι Merce Cunningham και John Cage συνεργάστηκαν με τον ηλεκτρολόγο μηχανικό, Billy Kluver, στο έργο «Variations V», μία από τις πρώτες παραστάσεις πολυμέσων, όπου οι κινήσεις των χορευτών γεννούσαν ήχους και εικόνες, συνδυασμένες με βίντεο, ενώ οι παραγόμενοι ήχοι λειτουργούσαν ως βάση της κίνησης των χορευτών<sup>31</sup>. Η ηχητική εγκατάσταση που χρησιμοποιήθηκε αποτέλεσε τον προάγγελο του συστήματος αλληλεπίδρασης υπό τον έλεγχο του ηλεκτρονικού υπολογιστή, το οποίο εμφανίστηκε στο χορό την δεκαετία του 1990.

Η εμφάνιση των πολυμέσων κατέρριψε πολλούς από τους περιορισμούς των παραδοσιακών σκηνικών και έδωσε ώθηση στην ανάπτυξη του χορού<sup>32</sup>, ο οποίος αποκτά πλέον έναν χαρακτήρα έντονα διαδραστικό και βιωματικό. Οι χορευτές έχουν την

---

<sup>27</sup> Τσιούκας Κώστας, 2002, Πληροφορικά και Χορός, Τερψιχόρη: επτά κινήσεις, Εκδόσεις DIAN, σελ. 146-147

<sup>28</sup> <https://www.posersoftware.com/>

<sup>29</sup> Katie Lula, ό.π

<sup>30</sup> Maaïke Bleeker, 2017, Transmission in Motion The Technologizing of Dance, Routledge, σελ. 216-217

<sup>31</sup> Δεληγιάννης Γιάννης, ό.π., σελ. 137

<sup>32</sup> Haijian Wu & Yan Leng, 2022, The Influence and Analysis of Multimedia Interaction on the Development of Dance, Hindawi Journal of Electrical and Computer Engineering

δυνατότητα να συνδιαλέγονται με τον περιβάλλοντα χώρο, μέσω συσκευών τεχνητής νοημοσύνης και αισθητήρων πάνω στο σώμα τους, και να αλληλεπιδρούν με το κοινό, το οποίο διαμορφώνει το δρώμενο και, εν τέλει, ολοκληρώνει το έργο τέχνης. Την δεκαετία του 1990, η γερμανική ομάδα χορού Palindrome χρησιμοποίησε μια διαδραστική τεχνολογία (interface parameters), η οποία βασιζόταν στα ηλεκτρικά σήματα που παράγει η σύσπαση των μυών. Τα σήματα αυτά ανιχνεύονταν με την χρήση ηλεκτροδίων τοποθετημένων στα σώματα των χορευτών και ενεργοποιούσαν είτε την μουσική είτε τον φωτισμό. Στο έργο τους «Heartbeat Duet», δύο χορευτές φορούσαν στο στήθος τους ηλεκτροδία και αναμεταδότες, παράγοντας έτσι με τον καρδιακό παλμό τους τον ήχο που συνόδευε την κίνησή τους. Την εκτέλεση του έργου συμπλήρωνε μια οθόνη πίσω από τους χορευτές, η οποία εμφάνιζε καρδιογραφήματα των χορευτών, σε συνάρτηση με τον χρόνο. Στο τέλος του έργου, αν και οι χορευτές επιβραδύνουν σταδιακά την κίνησή τους, το κοινό εξακολουθεί να ακούει τον έντονο καρδιακό παλμό που οφείλεται στον έντονο χορό του έργου<sup>33</sup>.

Σε σχέση με τους διαδραστικούς χορούς, επικράτησε για πολλά χρόνια η άποψη ότι η σχέση μεταξύ των κινήσεων των χορευτών και των τεχνολογικών μέσων ήταν ανύπαρκτη, καθώς δεν ήταν σαφές αν οι ερμηνευτές απλώς ακολουθούσαν ηχογραφημένες μουσικές φράσεις και βιντεσκοπημένες κινήσεις ή αν τις δημιουργούσαν σε πραγματικό χρόνο. Σύμφωνα με τους υποστηρικτές της θέσης αυτής, οι διαδραστικοί χειρισμοί των τεχνολογικών μέσων, δηλαδή ο συγχρονισμός μεταξύ της ζωντανής κίνησης και των αλλαγών της μουσικής ή της προβαλλόμενης εικόνας θα μπορούσε να επιτευχθεί με τον παραδοσιακό τρόπο του προκαθορισμού όλων των στοιχείων στην πρόβα<sup>34</sup>.

## 2.2 Παραστατική τέχνη (performance art)

Η παραστατική τέχνη κυριαρχεί ως μέσο έκφρασης κυρίως κατά την δεκαετία του 1970. Ως τέτοια νοείται κάθε φευγαλέα και δημόσια εκτέλεση ενός έργου τέχνης, που μπορεί να υλοποιηθεί σε οποιοδήποτε χώρο, με ελάχιστα ή πολλαπλά μέσα, μετατρέποντας το κοινό σε ενεργό παράγοντα της δημιουργίας. Δεν υπάρχει σταθερότητα στην διάρκεια του έργου και ο καλλιτέχνης αποτελεί το βασικό συστατικό του. Λόγω της δυναμικής της μορφής, η παραστατική τέχνη δεν μπορεί να πωληθεί, ακριβώς όπως και η διαδικτυακή τέχνη<sup>35</sup>.

---

<sup>33</sup> Wechsler, R., 1998, Computers and Dance: Back to the Future. Dance Research Journal, 30(1), 4–10.

<sup>34</sup> Dixon Steve, ό.π., σελ. 201-203

<sup>35</sup> Δεληγιάννης Γιάννης, ό.π., σελ. 148 επ., βλ. και κεφ. 2.5 της παρούσας

Παράδειγμα παραστατικής τέχνης αποτελεί το προαναφερόμενο έργο των Merce Cunningham και John Cage «Variations V», στο οποίο συμπεριλαμβάνονταν οπτικοακουστικές παραστάσεις, μέσω της χρήσης τεχνολογιών, ενώ απουσίαζε οποιαδήποτε δράση βασισμένη σε σενάριο και καθοδήγηση από τον χορογράφο<sup>36</sup>.

### *2.3 Εικονική πραγματικότητα – εικονικός χορός (virtual reality – virtual dance)*

Η εξέλιξη της επιστήμης της Βιολογίας και της Νανοτεχνολογίας διεύρυνε τις προοπτικές για ένα νέο σώμα, το οποίο δεν υφίσταται σε φυσική μορφή αλλά είναι κωδικοποιημένη πληροφορία (σε bits και bytes) που μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο επεξεργασίας από τον υπολογιστή καθώς και να υπερνικήσει την φυσική φθορά και τους τραυματισμούς, ως προβολή του φυσικού σώματος. Βέβαια, όταν το φυσικό σώμα «μετασχηματίζεται» ή μεταδίδεται τηλεματικά σε ψηφιακά περιβάλλοντα, δεν πρόκειται για πραγματική μεταμόρφωση του φυσικού σώματος αλλά για απλή αναπαράσταση αυτού. Τα εικονικά σώματα μπορεί να φαίνονται ως σωματικές μεταμορφώσεις στο μάτι και το μυαλό του δέκτη-θεατή, αλλά καμία μεταμόρφωση δεν λαμβάνει χώρα μέσα στο πραγματικό σώμα του αποστολέα-εκτελεστή<sup>37</sup>. Χαρακτηριστικά, όπως έχει υποστηριχθεί για τις γραφικές φιγούρες που δημιουργούνται μέσω του λογισμικού Life Forms, αποτελούν απλά χωρικά σχήματα (shapes of space), τα οποία «αντιδρούν με το πάτημα ενός δακτύλου, εμφανίζονται όταν ανοίγει η οθόνη και εξαφανίζονται όταν πατηθεί το σωστό πλήκτρο... χωρίς βούληση, δεν χρειάζεται ποτέ να αναρωτηθούν γιατί τους ζητείται να κάνουν κάτι»<sup>38</sup>.

Λαμβανομένου υπόψη ότι στις παραστατικές τέχνες ο καλλιτέχνης – ερμηνευτής αποτελεί το *sine qua non* στοιχείο του έργου ανεξάρτητα από το μέσο με το οποίο παρουσιάζεται, όταν το έργο εκτελείται μέσα σε ένα καταγεγραμμένο ψηφιακό περιβάλλον, είναι το μέσο που είναι εικονικό και όχι ο άνθρωπος-εκτελεστής μέσα σε αυτό. Ωστόσο, μελετητές του χώρου της ψηφιακής παράστασης τείνουν να συσχετίζουν τον μετασχηματισμό του φυσικού σώματος σε εικονικό με μια πραγματική, σωματική μεταμόρφωση ή με εξαΰλωση αυτού<sup>39</sup>.

Το 1996, η Diana Gromala σε συνεργασία με χορογράφους και τεχνικούς πληροφορικής, πραγματευόμενη το ανωτέρω ζήτημα, δημιούργησε το έργο «The virtual dervish – Virtual

---

<sup>36</sup> Maaik Bleeker, *ό.π.*, σελ. 220

<sup>37</sup> Dixon Steve, *ό.π.*, σελ. 212

<sup>38</sup> Bartosik, K., 2001, *Technogenderbody. Body, Space & Technology*, 1(2).

<sup>39</sup> Dixon Steve, *ό.π.*, σελ. 215



bodies», με το οποίο απέδωσε εύστοχα την συνεχή φθορά και τον ανασχηματισμό του φυσικού σώματος. Στις παραστάσεις του έργου, ο χορευτής και το κοινό αλληλοεπιδρούσαν, σε πραγματικό χρόνο, με ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας, βασισμένο σε οπτικοποιήσεις του ανθρώπινου σώματος μέσω υπολογιστή. Αν και στο χορό, η τυχαία λειτουργία προέρχεται από τυχαίες αποφάσεις, οι οποίες τελικά «παγώνουν» σε μια γραμμική ακολουθία που μπορεί να επαναληφθεί, εντούτοις σε μια διαδραστική προσομοίωση, η έννοια αυτή μπορεί να προχωρήσει παραπέρα, καθώς η τύχη εξαρτάται από την αλληλεπίδραση των χορευτών με την ίδια την προσομοίωση του υπολογιστή, με αποτέλεσμα όχι μία, αλλά πολλές πιθανές ενέργειες και συνέπειες με σημαντικό βαθμό απρόβλεπτου. Το 2001, η πρωτοπόρος ομάδα χορού «Company in Space» παρουσίασε το τηλεματικό έργο «CO3», μία παράσταση μεταξύ δύο χορευτών που βρίσκονταν ο ένας στη Φλόριντα και ο άλλος στη Μελβούρνη, οι οποίοι με την χρήση κοστουμιών καταγραφής κίνησης «ζωντάνευαν» δύο avatar που εκτελούσαν το έργο σε πραγματικό χρόνο μέσα σε ένα κοινό περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας. Συνεπώς, η τεχνολογία εικονικής πραγματικότητας τείνει να διαφοροποιεί τη φύση του τι και πώς δημιουργείται, υλοποιείται και εκτελείται το έργο τέχνης<sup>40</sup>.

#### **2.4 Ταινίες χορού (video dances) – Ψηφιακός χορός (digital dance)**

Οι ταινίες χορού (video dances) αποτέλεσαν μια υβριδική τέχνη, η οποία προήλθε από τον συγκεκριασμό της τέχνης του χορού και της κινηματογράφησης. Μέχρι τις αρχές της δεκαετίας του 1980, σπάνια γινόταν διάκριση μεταξύ του videodance και του βιντεσκοπημένου χορού. Έτσι, οι χορογράφοι αντί να προσαρμόζουν ένα έργο για κινηματογράφηση, κατά κανόνα δημιουργούσαν χορούς για την θεατρική σκηνή, οι οποίοι στη συνέχεια βιντεοσκοπούσαν<sup>41</sup>.

Η καταγραφή του χορού μέσω της ψηφιακής εικόνας παρέχει μια νέα εμπειρία αίσθησης του χορού, καθοριστική για την επικοινωνία μέσω της κίνησης, τόσο στον χρόνο όσο και στον χώρο. Έτσι, ενώ στον αναλογικό κόσμο, ένα χορευτικό έργο περιορίζεται στο χώρο της παράστασης, ένα έργο videodance μπορεί να χρησιμοποιήσει πολλαπλούς χώρους που μπορούν να μεταβληθούν ακόμη και μέσα σε μία μόνο χορευτική φράση. Επιπλέον, ο βιντεοσκοπικός χρόνος μπορεί να επιμηκύνει ή να συντομεύσει τη στιγμή και να την

---

<sup>40</sup> Gromala, D. & Sharir, Y., 1995, Dancing with the Virtual Dervish: Virtual Bodies. *Inter*, (63), 49–51.

<sup>41</sup> Maletic Vera, 1987, Videodance: Technology: Attitude Shift. *Dance Research Journal*, 19(2), 3–7

αντιπαραβάλλει με το παρελθόν και το μέλλον με πιο ευέλικτους τρόπους από ό,τι ο θεατρικός χρόνος. Διάφορες δυναμικές ιδιότητες, όπως αυτές της έλλειψης βαρύτητας, της ταχύτητας ή της βραδύτητας, μπορούν να ενισχυθούν από την τεχνολογία βίντεο. Ωστόσο, η αλληλεπίδραση μεταξύ του πραγματικού χορού, της καταγραφής και της μετάδοσής του μέσω του ψηφιακού, δεν δύναται να αναδημιουργήσει την αρχική, ενσώματη εμπειρία του χορού.

Με την εισαγωγή του ηλεκτρονικού υπολογιστή, η εικόνα αποτελεί πλέον ένα δυναμικό σύστημα<sup>42</sup>, μια οπτική πληροφορία που μπορεί να υποστεί επεξεργασία και να διαμορφωθεί. Έτσι, κατά την δεκαετία του 1980, οπότε παρατηρείται μια αυξημένη διαθεσιμότητα προσωπικών ηλεκτρονικών υπολογιστών, ολοένα περισσότεροι χορευτές και χορογράφοι βασίζουν την δουλειά τους στην χρήση γραφικών, ψηφιακών εικόνων και διαδραστικών δρώμενων που απαιτούν την συμμετοχή του θεατή – χορευτή. Οι δυνατότητες της ψηφιακής παράστασης, ωστόσο, αναγνωρίστηκαν μόλις το έτος 1999 με την παρουσίαση του έργου «BIPED», το οποίο λειτούργησε έκτοτε ως αρχέτυπο της ψηφιακής παράστασης. Το έργο αυτό, προϊόν συνεργασίας του Cunningham με την εταιρεία Riverbed, πήρε το όνομά του από το καινοτόμο λογισμικό που χρησιμοποιήθηκε για την τρισδιάστατη καταγραφή της κίνησης τριών χορευτών που εκτελούσαν περίπου είκοσι κινησιολογικούς συνδυασμούς. Η συγκεκριμένη τεχνολογία παρακολουθούσε τις κινήσεις των χορευτών, χρησιμοποιώντας αντανακλαστικούς δείκτες σε διάφορα σημεία του σώματός τους καθώς και κάμερες τοποθετημένες στο στούντιο, μεταφέροντας τις κινήσεις των χορευτών σε ψηφιακές εικόνες, με πλήρη ρεαλισμό και πιστότητα σε σχέση με την κινησιολογία τους. Με αυτόν τον τρόπο, οι «ζωντανοί» χορευτές μπορούσαν να αλληλεπιδρούν με τους εικονικούς χορευτές, οι οποίοι αποτελούνταν από λιτές και πολύχρωμες γραμμές. Κατά τη διάρκεια ενός ντουέτου, δύο χορευτές γύρισαν και άπλωσαν τα χέρια τους ο ένας προς τον άλλον, ενώ ο εικονικός χορευτής πατούσε αργά και διστακτικά πάνω στα απλωμένα χέρια τους. Κριτικοί της εποχής έγραψαν για το συγκεκριμένο έργο ότι υπήρξαν στιγμές όπου ο χορός και η τεχνολογία έμοιαζαν «να μιλούν την ίδια γλώσσα»<sup>43</sup>.

---

<sup>42</sup> Τσιούκας Κώστας, *ό.π.*, σελ. 153

<sup>43</sup> Dixon Steve, *ό.π.*, σελ. 187-192

## 2.5 Διαδίκτυο και χορός

Η διαδικτυακή τέχνη αποτελεί, ήδη από την δεκαετία του 1990, αυτόνομο τομέα καλλιτεχνικής έκφρασης που στηρίζεται στην ευρεία χρήση προγραμμάτων πλοήγησης στο διαδίκτυο και περιλαμβάνει τόσο την τέχνη που δημιουργείται και εξελίσσεται μέσω του διαδικτύου όσο και την τεχνολογία ως μέσο διάδοσης και υλοποίησης της τέχνης<sup>44</sup>. Με άλλα λόγια, η διαδικτυακή τέχνη στηρίζεται στην εξής αμφίδρομη σχέση: η τεχνολογία είναι πολιτισμός και ο πολιτισμός διαμορφώνει την τεχνολογία. Αναπόφευκτα, οι τεχνολογίες που υιοθετήθηκαν πριν τριάντα χρόνια, με σκοπό την καινοτομία στην δημιουργία και στην βίωση της τέχνης, θεωρούνται πλέον παρωχημένες, δεδομένου ότι οι καλλιτέχνες του χορού δημιουργούσαν έργα πολυμέσων στο διαδίκτυο με περιορισμένο υλικό, αδύναμο διαδικτυακό σήμα και κακή ποιότητα στην ανάλυση της εικόνας<sup>45</sup>.

Παράδειγμα διαδικτυακής τέχνης αποτελεί η παραγωγή «Oudeis – Μια παγκόσμια οδύσσεια», που έλαβε χώρα το 1998 στο Φεστιβάλ Ars Electronica και πραγματοποιείται το ταξίδι του Οδυσσέα, όχι όπως το διηγήθηκε ο Όμηρος, αλλά ως ταξίδι κατά μήκος «των γραμμών του Διαδικτύου». Στο δρώμενο αυτό συνεργάστηκαν, μέσω του διαδικτύου, άνθρωποι από διαφορετικές ηπείρους και πολιτιστικά περιβάλλοντα, όπου ο καθένας από αυτούς συμμετείχε από διαφορετικό τόπο, καταργώντας τις γεωγραφικές αποστάσεις. Το κοινό που παρακολουθούσε το έργο στις οθόνες των υπολογιστών του είχε την ευκαιρία να αλληλεπιδράσει και να σχολιάσει το έργο<sup>46</sup>.

Σήμερα, στην μετά Covid-19 εποχή που διανύουμε, η σχέση χορού και Διαδικτύου είναι, εκούσια ή ακούσια, πιο στενή από ποτέ δεδομένου ότι ο αριθμός των χρηστών – θεατών του Διαδικτύου έχει αυξηθεί κατακόρυφα και η τέχνη για να υπάρξει χρειάζεται κοινό. Το 2021, η Ειρήνη Καλαϊτζίδη<sup>47</sup> παρουσίασε το έργο «yaGrid»<sup>48</sup> όπου, στο πλαίσιο τηλεδιάσκεψης, ανθρώπινα και μετα-ανθρώπινα όντα (αφαιρετικές φιγούρες) συναντιούνται και συγχωρεύουν σε μία ψηφιακή πλατφόρμα με εικονικά παράθυρα. Αν και η καθιέρωση της χρήσης του Διαδικτύου αποδείχθηκε ευεργετική για πολλά επαγγέλματα, φαίνεται ότι αποτελεί πρόκληση για την παραστατική τέχνη του χορού, η οποία στην διαδικτυακή μορφή της καλείται να περάσει μέσα από την τεχνολογία, διατηρώντας όμως την εκφραστική

---

<sup>44</sup> Δεληγιάννης Γιάννης, *ό.π.*, σελ. 143

<sup>45</sup> Maaïke Bleeker, *ό.π.*, σελ. 173

<sup>46</sup> <https://archive.aec.at/print/showmode/17/>

<sup>47</sup> Ελληνίδα χορεύτρια και ερευνήτρια που εργάζεται με την τεχνολογία, την κωδικοποίηση και τη μηχανική μάθηση <https://irinikalaitzidi.com/about.html>

<sup>48</sup> <https://www.onassis.org/el/whats-on/onassis-new-choreographers-festival-8/yaagrid>

δύναμη και την οντότητα του ανθρώπινου στοιχείου. Εξάλλου, ας μην ξεχνάμε ότι οι θεατές ενός χορευτικού έργου δεν «βλέπουν» απλά κινήσεις, αλλά τις «βιώνουν» με τις αισθήσεις τους<sup>49</sup>.

### 3. Κοινωνική προσέγγιση του χορού

Όπως κάθε πολιτιστικό στοιχείο, έτσι και ο χορός φέρει την ιστορία της κοινωνικής ομάδας από την οποία προέρχεται και αποτυπώνει, σε κάθε εποχή, τόσο το ατομικό όσο και το συλλογικό παρελθόν. Το σώμα που χορεύει δεν αποτελεί απλά μια βιολογική οντότητα, αλλά «ένα πολιτισμικά κατασκευασμένο κείμενο, στο οποίο εγγράφονται οι κοινωνικές σημασίες και διαβάζεται από τους άλλους καθώς ξαναγράφεται από αυτούς που το φέρουν (χορεύουν) και το βιώνουν»<sup>50</sup>. Όταν ο χορός από έκφραση του ανθρώπινου ψυχισμού εξελίσσεται σε μοντέλο κίνησης, αναπτύσσεται μια οργανωμένη αλληλουχία κινήσεων, η οποία αποτελείται από σειρά βημάτων, στάσεων, θέσεων, ταχυτήτων, δυναμικών και συγκεκριμένο ρυθμό. Αυτή η αλληλουχία κινήσεων συνιστά ένα συγκεκριμένο χορό, από τον οποίο μπορούν να δημιουργηθούν άλλοι παρόμοιοι χοροί, και εν τέλει μια χορευτική μορφή, η οποία με την σειρά της εξελίσσεται, αντικατοπτρίζοντας τις πολιτιστικές – κοινωνικές αλλαγές της εποχής που δημιουργήθηκε<sup>51</sup> καθώς και τα ψυχολογικά και νοητικά χαρακτηριστικά των δρώντων (χορευτών, χορογράφων, θεατών). Εύλογα, λοιπόν, τα μέλη της αφρικανικής φυλής Bantu όταν συναντάνε κάποιον ξένο δεν τον ρωτάνε «ποιος είναι», αλλά «τι χορεύει», καθόσον το πώς χορεύει κάποιος αντιπροσωπεύει την φυλή του, τα έθιμα του, την θρησκεία και την κοινωνική του τάξη<sup>52</sup>. Το αυτό ισχύει και για τον χορό ως τέχνη. Έτσι, ο χορός των μαθητριών της Agrippina Vaganova αντανάκλασε την ουσία του σοβιετικού μπαλέτου, κύρια χαρακτηριστικά του οποίου ήταν το βαθύ νόημα, ο επιβλητικός λυρισμός και το ηρωικό πνεύμα<sup>53</sup>.

Σε όλη τη διάρκεια της ιστορίας, οι άνθρωποι χόρευαν για κοινωνικούς, πολιτιστικούς και θρησκευτικούς λόγους, αλλά και για λόγους ψυχαγωγίας και αυτοέκφρασης. Αναπόφευκτα λοιπόν, ο χορός αποτελεί έναν μικρόκοσμο της ευρύτερης κοινωνίας και του

---

<sup>49</sup> Τσιούκας Κώστας, *ό.π.*, σελ. 157-158

<sup>50</sup> Cowan J. (1998). *Η Πολιτική του Σώματος – Χορός και κοινωνικότητα στη Βόρεια Ελλάδα*, Μετάφραση Κ. Κουρεμένος, Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα.

<sup>51</sup> Καλαματιανός Σταύρος, *ό.π.*, σελ. 209

<sup>52</sup> Καλαματιανός Σταύρος, *ό.π.*, σελ. 295

<sup>53</sup> Vaganova Agrippina, 1934, *Βασικές αρχές του κλασσικού μπαλέτου*, Μετάφραση: Β. Τομανά, Επιμέλεια: Ρ. Παπαδάτου – Καφαντάρη, 2008, Εκδόσεις Ανδριάνα Κυρκοπούλου, σελ. 23

πολιτισμού που συνδέεται με αυτήν<sup>54</sup>. Τα μοτίβα κίνησης, ο τρόπος εκτέλεσης καθώς και η χρήση του χώρου και της εγγύτητας λειτουργούν ως σύμβολα για τις κοινωνικές σχέσεις μεταξύ ατόμων, μεταξύ ατόμων και ομάδων, και μεταξύ ομάδων (εθνοτικών, θρησκευτικών, κοινωνικών κ.λπ.) σε σχέση με το φύλο, την ηλικία, την οικογενειακή κατάσταση, το επάγγελμα και άλλα κριτήρια<sup>55</sup>. Για παράδειγμα, στους αγγλικούς λαϊκούς χορούς Morris οι χορευτές είναι αποκλειστικά άντρες και κάθε περιστασιακός γυναικείος ρόλος εκτελείται από άντρα ντυμένο με γυναικεία ενδυμασία. Στους ελληνικούς χορούς ο ανοιχτός κύκλος μπορεί καταρχάς να παραπέμπει σε ομαδικότητα, ωστόσο δεν είναι παρά ο μοναχικός χορός του μπροστάρη και δεν πρέπει να συγχέεται με τα φολκλορικά συγκροτήματα όπου όλοι οι χορευτές εκτελούν διαδοχικές φιγούρες. Ακόμα και όταν οι χορευτές εκτελούν τα ίδια βήματα, ο μπροστάρης εκφράζει την ατομικότητα του και οι υπόλοιποι το συλλογικό πνεύμα<sup>56</sup>. Επιπλέον, η κοινωνική δομή του χωριού συμβολίζεται από τη διάταξη των συμμετεχόντων στο χώρο του χορού, καθώς οι θέσεις κληρονομούνται διαδοχικά από τα μεγαλύτερα μέλη των οικογενειών<sup>57</sup>.

Ο χορός, σε αντίθεση με ένα χορογραφικό έργο, μεταβάλλεται από εποχή σε εποχή, παράλληλα με τις κοινωνικοπολιτικές και περιβαλλοντικές αλλαγές<sup>58</sup>. Αλλά και αντίστροφα, ο χορός συντελεί στο μετασχηματισμό των ανθρώπων και του τρόπου αλληλεπίδρασής τους. Επιπλέον, λειτουργεί -ιδίως στην εποχή της παγκόσμιας πολιτισμικής ομογενοποίησης<sup>59</sup>- αφενός ως μέσο διατήρησης της ταυτότητας, καθόσον οι κοινωνίες «φαίνεται ότι θεωρούν απαραίτητη μια σχετική ομοιομορφία στην κίνηση για την διάσωση της σταθερότητας του πνεύματος τους», αφετέρου ως αναγνωριστικό των ξένων (μη ντόπιων)<sup>60</sup>. Ενδεικτικά, ο χορός hora εκτελείται από τον βλάχικο πληθυσμό της Δανίας με διττό σκοπό: α) για την ενίσχυση της ενότητας της ομάδας και την διατήρηση των παραδόσεων της πατρίδας τους, και β) για την προετοιμασία της νεολαίας για την επίτευξη υψηλότερης κοινωνικοοικονομικής θέσης και την ενσωμάτωση στη δανική κοινωνία χωρίς

---

<sup>54</sup> Anya Peterson Royce, *ό.π.*, σελ. 114

<sup>55</sup> Giurchescu Anca, 2001, *The Power of Dance and Its Social and Political Uses*, Yearbook for Traditional Music, Vol. 33 (2001), pp. 109-121, Published by: Cambridge University Press, σελ. 113

<sup>56</sup> Ράφτης Άλκης, 1992, *Χορός, Πολιτισμός και Κοινωνία*, Εκδόσεις Ελληνικοί χοροί – Θέατρο «Δόρα Στράτου», σελ. 27

<sup>57</sup> Giurchescu Anca, *ό.π.*, σελ. 113

<sup>58</sup> Ράφτης Άλκης, *ό.π.*, σελ. 30

<sup>59</sup> Η οποία, κατά κύριο λόγο, αποτελεί συνέπεια της ευρύτατης διάδοσης της χρήσης του διαδικτύου και της ανάδυσης των νέων τεχνολογιών.

<sup>60</sup> Anya Peterson Royce, *ό.π.*, σελ. 158

απώλεια της εθνικής ταυτότητάς<sup>61</sup>. Ταυτόχρονα, όμως, η κοινή γλώσσα του χορού έχει τη δύναμη να ενώνει άτομα ή ομάδες διαφορετικών κοινωνικών, πολιτικών και εθνοτικών καταβολών (π.χ. στους χορούς του γάμου).

Με την εκβιομηχάνιση, την επέκταση του δικτύου επικοινωνίας ανά τον κόσμο και την ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών, επήλθαν πολιτισμικές αλλαγές που επηρέασαν και τον χορό. Φυσικά, οι άνθρωποι δεν σταμάτησαν να χορεύουν -κάτι τέτοιο, άλλωστε, θα ήταν αντίθετο προς την ανθρώπινη φύση- απλά άλλαξαν την μορφή και τον τρόπο εκτέλεσης των χορών τους. Ο χορός εξακολουθεί και σήμερα να αποτελεί μέρος των παραδοσιακών εκδηλώσεων, αλλά και ένας συνεχώς εξελισσόμενος τομέας παραστατικών εμπειριών που αλλάζει ανά πολιτισμό και χώρα. Η μαζική χρήση του διαδικτύου επέτρεψε τον διαμοιρασμό των βίντεο σε διάφορες πλατφόρμες, ώστε ολοένα και περισσότεροι άνθρωποι μπορούν πλέον να παρακολουθούν όλα τα είδη χορού παγκοσμίως.

Στηριζόμενοι στο αξίωμα ότι χορευτικό και κοινωνικό σύστημα βρίσκονται σε διαχρονική αλληλεξάρτηση, καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι ο ψηφιακός χορός αναμένεται να προκαλέσει σημαντικές κοινωνικές αλλαγές και να μετασχηματίσει τον τρόπο με τον οποίο η παραστατική τέχνη του χορού λειτουργεί στην μετά-ανθρώπινη κοινωνία, όπου η έννοια της τεχνολογίας ως εφαρμογή της επιστήμης αντικαθίσταται σταδιακά από την τεχνολογία ως αντικείμενο αναπαράστασης<sup>62</sup>. Μένει μόνο να δούμε εάν στο τέλος της μεταβατικής αυτής εποχής, η τεχνολογία θα εξακολουθεί να λειτουργεί ως προέκταση του ανθρώπινου σώματος ή το αντίστροφο.

---

<sup>61</sup> Giurchescu Anca, ό.π., σελ. 113

<sup>62</sup> Dixon Steve, ό.π., σελ. 8

## II. Ο ΧΟΡΟΣ ΩΣ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΟΜΕΝΟ ΕΡΓΟ ΣΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Μέχρι τον 19<sup>ο</sup> αιώνα, ο χορός, σε αντίθεση με την μουσική, την ζωγραφική και την ποίηση, δεν θεωρούνταν τέχνη. Τούτο, ενδεχομένως, οφείλεται στην έλλειψη χορευτικής γραφής, συνεπεία της οποίας όλες οι δημιουργίες χάνονταν με τους εκτελεστές τους<sup>63</sup>. Για τον λόγο αυτό, η προστασία των χορογραφικών έργων από το δίκαιο πνευματικής ιδιοκτησίας δεν αναγνωρίστηκε παρά μόνο μετά τα μέσα του 20<sup>ου</sup> αιώνα<sup>64</sup>. Στην δικαστική υπόθεση Fuller κατά Bemis, το 1892, μια υπόθεση – ορόσημο για την σχέση χορογραφίας και πνευματικών δικαιωμάτων, το Αμερικάνικο Δικαστήριο απέρριψε τον ισχυρισμό της χορογράφου περί παραβίασης των πνευματικών δικαιωμάτων, κρίνοντας ότι: «Οι καθαρά μηχανικές κινήσεις με τις οποίες παράγονται εφέ στη σκηνή, δεν αποτελούν αντικείμενο πνευματικής ιδιοκτησίας όταν δεν μεταφέρουν ιδέες των οποίων η διασκευή συνθέτει μια δραματική πλοκή»<sup>65</sup>.

Προκειμένου να εξεταστεί η δυνατότητα κατοχύρωσης των πνευματικών δικαιωμάτων μίας χορογραφίας, πρέπει να προκαθορισθεί η έννοια του χορογραφημένου έργου. Τα στοιχεία που συνθέτουν την έννοια αυτή αποτελούν, κατά κανόνα, αόριστες νομικές έννοιες που δυσχεραίνουν τον ακριβή ορισμό του έργου. Εξάλλου, οι άνθρωποι που δεν έχουν γνώση των συστημάτων σημειογραφίας χορού (π.χ. δικηγόροι και δικαστές) δεν δύνανται να κρίνουν ποιο σύστημα προκρίνεται ως το ιδανικότερο για την καταγραφή του χορού<sup>66</sup>.

Ως χορογραφικά έργα νοούνται, κατά κύριο λόγο, τα έργα στα οποία «οι κινήσεις των ερμηνευτών/εκτελεστών τους, δηλαδή των χορευτών, χρησιμοποιούνται για να μεταφέρουν μια ιστορία ή μια πλοκή, να δημιουργήσουν μια εικόνα ή μια αισθητική εντύπωση ή να προκαλέσουν ορισμένα συναισθήματα»<sup>67</sup>. Σύμφωνα με το Γραφείο Δικαιωμάτων των ΗΠΑ, ως χορευτικό έργο που μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο πνευματικής ιδιοκτησίας νοείται: α) κάθε σύνολο ρυθμικών κινήσεων των σωμάτων ενός ή περισσότερων χορευτών, σε καθορισμένη αλληλουχία και σε καθορισμένο χωρικό περιβάλλον, όπως η σκηνή, β) μια σειρά από χορευτικές κινήσεις ή μοτίβα οργανωμένα σε ένα ολοκληρωμένο, συνεκτικό και

---

<sup>63</sup> Τσιλιμίγκρα Καίτη Π., ό.π., σελ. 60

<sup>64</sup> Στην ελληνική έννομη τάξη, οι χορογραφίες προστατεύονται για πρώτη φορά δυνάμει του ν. 2121/1993.

<sup>65</sup> Anthony Paganelli, 2021, Legally Speaking – Dance and Copyright, Against the Grain

<sup>66</sup> Ann Hutchinson Guest, 1989, Choreographics: A Comparison of Dance Notation Systems from the Fifteenth Century to the Present, Routledge, app. A, p. 181-184

<sup>67</sup> Συνοδινού Τατιάνα – Ελένη, 2011, Χορός και πνευματική ιδιοκτησία, Τμήμα Νομικής, Πανεπιστήμιο Κύπρου

εκφραστικό σύνολο, γ) μια ιστορία, ένα θέμα, ή αφηρημένη σύνθεση που μεταφέρεται μέσω της κίνησης, δ) μια παρουσίαση ενώπιον κοινού, ε) μια παράσταση από δεξιότητες καλλιτέχνες, υπό τη συνοδεία μουσικού έργου ή έργου λόγου<sup>68</sup>. Ωστόσο, ως πιο αντιπροσωπευτικός ορισμός για τον χορό ως έργο τέχνης προκρίνεται ο εξής: «ο χορός είναι ένας παροδικός τρόπος έκφρασης, που εκτελείται με δεδομένη μορφή και ύφος από το ανθρώπινο σώμα που κινείται στο χώρο. Ο χορός πραγματοποιείται μέσω σκόπιμα επιλεγμένων και ελεγχόμενων ρυθμικών κινήσεων - το φαινόμενο που προκύπτει αναγνωρίζεται ως χορός τόσο από τον εκτελεστή όσο και από τα παρατηρούμενα μέλη μιας δεδομένης ομάδας». Ο ορισμός αυτός αφήνει την τελική απόφαση για το τι είναι και τι δεν είναι χορός -και επομένως τι είναι και δεν είναι αντικείμενο πνευματικής ιδιοκτησίας- στους ανθρώπους: τους χορευτές και το κοινό τους<sup>69</sup>. Με άλλα λόγια, το ζήτημα του κατά πόσον μια κίνηση είναι πράγματι χορός ή όχι κρίνεται από την κοινωνία που την γεννά<sup>70</sup>.

Στην ελληνική έννομη τάξη, ο νόμος για την προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας περιέχει ρητή αναφορά στα έργα χορογραφίας, ορίζοντας ότι: «(άρθρο 2) 1. Ως έργο νοείται κάθε πρωτότυπο πνευματικό δημιούργημα λόγου, τέχνης ή επιστήμης, που εκφράζεται με οποιαδήποτε μορφή, ιδίως τα γραπτά ή προφορικά κείμενα, οι μουσικές συνθέσεις, με κείμενο ή χωρίς, τα θεατρικά έργα, με μουσική ή χωρίς, οι χορογραφίες και οι παντομίμες, ...». Οι τρεις κατηγορίες έργων που θεσπίζονται με την διάταξη του ανωτέρω νόμου, ήτοι τα έργα λόγου, τέχνης ή επιστήμης, συνιστούν γενικές κατηγορίες – πλαίσιο, οι οποίες ερμηνεύονται ευρέως επί τη βάση του στοιχείου της πρωτοτυπίας. Δεδομένου ότι δεν υφίσταται ένας κοινά αποδεκτός ορισμός για την τέχνη, η κατηγοριοποίηση των έργων τέχνης που υπάγονται στο ρυθμιστικό πεδίο του ν. 2121/1993 παρίσταται δυσχερής. Οποιοδήποτε κριτήριο περί έργου τέχνης πρέπει να εστιάζει στην πρωτοτυπία και σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να συγχέεται με αισθητικά ή αξιολογικά κριτήρια ή κριτήρια που αφορούν τον σκοπό του έργου. Συνεπώς, η νομική έννοια του έργου τέχνης δεν συμπίπτει απαραίτητα με αυτήν που αντιλαμβάνεται ένας καλλιτέχνης ή κριτικός τέχνης<sup>71</sup>.

---

<sup>68</sup> Anthony Paganelli, ό.π.

<sup>69</sup> Gerald Jonas, 1992, DANCING: THE PLEASURE, POWER, AND ART OF MOVEMENT, Harry N. Abrams, Inc, Publishers, New York, in association with Thirteen/Went, σελ. 35

<sup>70</sup> Katie Lula, ό.π.

<sup>71</sup> Σταματούδη Ειρήνη, 2009, Νόμος για την πνευματική ιδιοκτησία – Κατ' άρθρο ερμηνεία του ν. 2121/1993 Αρθρογραφία – Βιβλιογραφία – Νομολογία, Επιστημονική Επιμέλεια: Λάμπρος Κοτσίρης, Ειρήνη Σταματούδη, Εκδόσεις Σάκκουλα Αθήνα-Θεσσαλονίκη, σελ. 40



## 1. Η έννοια του χορογραφικού έργου στο αναλογικό περιβάλλον

Σύμφωνα με την διάταξη του άρθρου 5 παρ. 2 της Διεθνούς Σύμβασης της Βέρνης, η απόλαυση και η άσκηση των δικαιωμάτων δεν υπόκειται σε οποιαδήποτε διατύπωση. Ομοίως, το άρθρο 1 παρ. 1 του ν. 2121/1993 προβλέπει αυτοδίκαιη απόκτηση από τον δημιουργό πνευματικής ιδιοκτησίας πάνω στο έργο του με μόνη την δημιουργία του, η οποία συνεπάγεται την αυτόματη προστασία του έργου εφόσον πληρούνται οι νόμιμες προϋποθέσεις. Ο κανόνας αυτός διευκολύνει την χορήγηση της προστασίας και εγγυάται την ισότητα μεταξύ των δημιουργών, αφού η προϋπόθεση της καταχώρισης μπορεί να στερεί την προστασία από τον άπειρο ή τον στερούμενο οικονομικής επιφάνειας καλλιτέχνη<sup>72</sup>.

### 1.1 Πνευματικό δημιούργημα

Πρώτο στοιχείο ενός έργου είναι να αποτελεί προϊόν του πνεύματος και να έχει προκύψει ως αποτέλεσμα δημιουργικής πράξης. Η προστασία του έργου, δηλαδή, απαιτεί την ύπαρξη νοηματικού -όχι απαραίτητα λογικού- περιεχομένου, αλλά δεν εξαρτάται, ούτε προϋποθέτει συγκεκριμένη πλοκή και σενάριο. Επιπλέον, απαιτεί την ενέργεια κάποιου φυσικού προσώπου. Ως εκ τούτου, αποτελέσματα ξένων προς τον άνθρωπο ενεργειών δεν αποτελούν έργα, δεδομένου ότι δεν υφίσταται ο ανθρώπινος παράγοντας, ο οποίος και μόνο έχει την ικανότητα να σκέφτεται<sup>73</sup>, να νιώθει και να «δημιουργεί».

Με βάση την αρχή του δημιουργού, γίνεται δεκτό ότι σε περίπτωση δημιουργίας έργου με την χρήση τεχνικών μέσων (π.χ. ρομπότ, Η/Υ), η ιδιότητα του δημιουργού αποδίδεται στα φυσικά πρόσωπα που ελέγχουν ή χειρίζονται το τεχνικό μέσο και είναι οι αρχικοί δικαιούχοι του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής και κάθε άλλη τεχνολογία λειτουργούν ως «μέσα» δημιουργίας και δεν δημιουργούν τα ίδια.

Ένα χορογραφικό έργο είναι κατεξοχήν πνευματικό δημιούργημα, εφόσον, όπως προαναφέρθηκε<sup>74</sup>, αποτελεί έκφραση του εσωτερικού κόσμου, των ιδεών και συναισθημάτων του δημιουργού του. Το πρώτο στοιχείο του έργου συνδέεται άρρηκτα με τα υπόλοιπα και συγκεκριμένα την πρωτοτυπία ως αποτέλεσμα δημιουργικής πράξης και την μορφή με την οποία αποτυπώνεται η δημιουργία.

---

<sup>72</sup> Συνοδινού Τατιάνα – Ελένη, ό.π.

<sup>73</sup> Ένν. ενεργοποιούμαι νοητικά παρατηρώντας, συσχετίζοντας, διαπιστώνοντας, αιτιολογώντας, αξιολογώντας και ερμηνεύοντας, <https://www.greek-language.gr>

<sup>74</sup> Κεφ. Ι.1 της παρούσας

## 1.2 Πρωτοτυπία

Το στοιχείο της πρωτοτυπίας καθορίζει κατά πόσο ένα έργο προστατεύεται ή όχι από το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, αποτελεί δε ζήτημα πραγματικό<sup>75</sup>. Ελλείψει σχετικού νομοθετικού ορισμού, η έννοια της πρωτοτυπίας διαμορφώνεται από την θεωρία και τη νομολογία, όπου επικρατεί διχογνωμία σχετικά με το αν αποτελεί αόριστη νομική έννοια ή ζήτημα πραγματικό. Η αντιμετώπιση της πρωτοτυπίας ως αόριστης νομικής έννοιας κρίνεται ορθότερη και σκοπιμότερη προς όφελος των δημιουργών, καθώς σε διαφορετική περίπτωση η κρίση του δικαστή της ουσίας περί της ύπαρξής της θα ήταν ανέλεγκτη<sup>76</sup>.

Η ελληνική νομική πραγματικότητα ακολουθούσε (και στην πλειονότητα των περιπτώσεων συνεχίζει να ακολουθεί) σε μεγάλο βαθμό τη θεωρία της «στατιστικής μοναδικότητας», σύμφωνα με την οποία ένα έργο θεωρείται πρωτότυπο εάν «κάτω από όμοιες συνθήκες και με όμοιους στόχους κανένας άλλος δεν θα δημιουργούσε ένα ίδιο έργο»<sup>77</sup>. Υπό αυτή την έννοια, η πρωτοτυπία είναι το αποτέλεσμα της προσωπικής συμβολής του δημιουργού, χάρη στην οποία το έργο παρουσιάζει κάποια ιδιαίτερη ατομικότητα, έτσι ώστε να διακρίνεται από τα προϊόντα διανοίας της καθημερινότητας και να απέχει από τα τετριμμένα και τα κοινότυπα. Αντιθέτως, πρωτοτυπία δεν υφίσταται όταν η δημιουργία υπαγορεύεται από τεχνικές εκτιμήσεις, κανόνες ή δεσμεύσεις που δεν αφήνουν περιθώριο για δημιουργική ελευθερία<sup>78</sup>.

Εναλλακτικά, κριτήριο μπορεί να αποτελέσει μία ατομική ιδιομορφία ή ένα ελάχιστο όριο «δημιουργικού ύφους» του έργου, χάρη στα οποία ξεχωρίζει και διαφοροποιείται από τα έργα της καθημερινότητας ή από άλλα παρεμφερή γνωστά έργα<sup>79</sup>. Η πρωτοτυπία εξαρτάται, επίσης, και από τις υπάρχουσες δυνατότητες δημιουργικής επιλογής, δηλαδή από το εάν υπάρχει περιθώριο για την ανάπτυξη της προσωπικής, δημιουργικής επιλογής. Το γεγονός ότι το έργο δεν συνιστά αντίγραφο ενός άλλου δεν είναι αρκετό για να το καταστήσει πρωτότυπο. Κατά τούτο, η πρωτοτυπία διαφοροποιείται από την έννοια του «νέου», η οποία προϋποθέτει την μη ύπαρξη άλλου όμοιου έργου, και όχι την διαφοροποίηση του νέου σε σχέση με τα ήδη υπάρχοντα ως προς την μορφή<sup>80</sup>.

---

<sup>75</sup> ΑΠ 484/2020 ΤΝΠ ΝΟΜΟΣ

<sup>76</sup> Παπαδοπούλου Μαρία-Δάφνη, Παρατηρήσεις στην ΜΠρΑθ 2280/2022 (Ασφ) - Η έννοια της πρωτοτυπίας στην ελληνική νομολογία, ΤΝΠ QUALEX, ΔιΜΕΕ, 4/2022, σελ. 583 - 588

<sup>77</sup> ΑΠ 509/2015, ΑΠ 152/2005 ΤΝΠ ΝΟΜΟΣ

<sup>78</sup> Μαρία-Δάφνη Παπαδοπούλου, ό.π.

<sup>79</sup> Μαρία-Δάφνη Παπαδοπούλου, ό.π.

<sup>80</sup> Σταματούδη Ειρήνη, 2009, ό.π., σελ. 34

Η έννοια της πρωτοτυπίας απαντάται και εντός του ευρωπαϊκού νομοθετικού κεκτημένου (acquis communautaire), όπου έχει εν μέρει εναρμονιστεί σε σχέση με τις φωτογραφίες (Οδηγία 93/98/ΕΕΚ για τη διάρκεια προστασίας του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας και ορισμένων συγγενικών δικαιωμάτων), το λογισμικό (Οδηγία 91/25 για τη νομική προστασία των προγραμμάτων ηλεκτρονικών υπολογιστών) και τις βάσεις δεδομένων (Οδηγία 96/9/ΕΟΚ για τη νομική προστασία των βάσεων δεδομένων). Και στις τρεις περιπτώσεις, το κριτήριο πρωτοτυπίας που προβλέφθηκε ήταν το έργο να είναι αποτέλεσμα της προσωπικής πνευματικής εργασίας του δημιουργού του (the author's own intellectual creation), με μόνη διαφορά το γεγονός ότι αναφορικά με τις φωτογραφίες γίνεται ειδική αναφορά και στην αντανάκλαση της προσωπικότητας του δημιουργού<sup>81</sup>. Ο ενωσιακός νομοθετικός ορισμός της έννοιας της πρωτοτυπίας που δίνεται ad hoc σε κάθε μία από τις προαναφερθείσες Οδηγίες αντιστοιχεί σε μία έννοια-πλαίσιο, η οποία εφαρμόζεται και εξειδικεύεται από το Δικαστήριο<sup>82</sup>.

Η απόφαση Infopaq<sup>83</sup>, η οποία αφορούσε σύντομα αποσπάσματα έργων λόγου, αποτέλεσε ορόσημο για τη νομολογιακή διαμόρφωση του κριτηρίου της πρωτοτυπίας. Στην υπόθεση αυτή το ΔΕΕ χρησιμοποιεί για πρώτη φορά το νομοθετικό ορισμό του «αποτελέσματος προσωπικής πνευματικής εργασίας του δημιουργού» εκτός του πεδίου εφαρμογής των προαναφερόμενων τριών Οδηγιών, επεκτείνοντάς τον με τον τρόπο αυτό σε όλα τα έργα και καθιστώντας τον ως την ελάχιστη στάθμη της έννοιας της πρωτοτυπίας στην ΕΕ. Με μεταγενέστερες αποφάσεις του, το Δικαστήριο εμπλούτισε τον παραπάνω ορισμό κρίνοντας ότι «το αποτέλεσμα προσωπικής εργασίας του δημιουργού» προϋποθέτει την έκφραση δημιουργικού πνεύματος (creativity) ή δημιουργικών ικανοτήτων (creative ability)<sup>84</sup>, με πρωτότυπο τρόπο. Επιπλέον, η έκφραση του δημιουργικού πνεύματος πρέπει να στηρίζεται σε ελεύθερες και δημιουργικές επιλογές<sup>85</sup>, οι οποίες αποτυπώνουν το

---

<sup>81</sup> Σταματούδη Ειρήνη, 2016, Η Πρωτοτυπία στο Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας της Ευρωπαϊκής Ένωσης, ΤΝΠ QUALEX, ΔιΜΕΕ, 1/2016, σελ. 49 - 64

<sup>82</sup> Χίος Θ., Η πρόσφατη νομολογία του ΔΕΕ και πώς επηρεάζει το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας στην Ελλάδα: Η έννοια της πρωτοτυπίας, Εισηγήση που εκφωνήθηκε στις 14 Μαΐου 2016 στο 2ο Συνέδριο ΔιΜΕΕ, Νομική Βιβλιοθήκη, Αθήνα.

<sup>83</sup> ΔΕΕ C-5/08 - Infopaq International, InfoCuria-Νομολογία

<sup>84</sup> ΔΕΕ C-145/2010 Painer και συνεκδ. υποθ. C-403/2008 και C-429/2008 Football Association Premier League Ltd and Karen Murphy, σκ. 38, InfoCuria-Νομολογία

<sup>85</sup> ΔΕΕ C-403/08 - Football Association Premier League and Others σκ. 98, μιλώντας για «δημιουργική ελευθερία», C-145/2010, Eva-Maria Painer v. Standard VerlagsGmbH and others, σκ. 89 και 94, InfoCuria-Νομολογία

«προσωπικό άγγιγμα» (stamp of 'personal touch') του δημιουργού και οδηγούν στην παραγωγή ενός αποτελέσματος προσωπικής εργασίας του δημιουργού<sup>86</sup>.

Πέραν του ανωτέρω υιοθετούμενου ορισμού της πρωτοτυπίας, το ΔΕΕ δίνει και ορισμένα στοιχεία που αναφέρονται στην εκτίμηση της πρωτοτυπίας. Έτσι, το υιοθετούμενο από το δικαστήριο κριτήριο είναι υποκειμενικό και το ίδιο για όλα τα έργα, ανεξαρτήτως της έκτασής τους<sup>87</sup>. Επίσης, είναι το μοναδικό κριτήριο για προστασία με δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας, αποκλείοντας κάθε άλλο κριτήριο πχ. της καλλιτεχνικής αξίας τους<sup>88</sup>. Υπό αυτή την έννοια, θα μπορούσε κάποιος να υποστηρίξει ότι οποιοδήποτε άλλο (βάσει εθνικής νομοθεσίας) προαπαιτούμενο αντίκειται στο δίκαιο της ΕΕ και επομένως δεν μπορεί να εφαρμοστεί<sup>89</sup>. Η εξακρίβωση της πλήρωσης του κριτηρίου της πρωτοτυπίας απόκειται στο εθνικό δικαστήριο, το οποίο θα εξετάσει, σε κάθε συγκεκριμένη περίπτωση, κατά πόσο στο υπό κρίση έργο υφίσταται έκφραση δημιουργικού πνεύματος βασιζόμενη σε ελεύθερες και δημιουργικές επιλογές του δημιουργού οι οποίες αποτυπώνουν το προσωπικό του άγγιγμα<sup>90</sup>.

Ενόψει όλων των ανωτέρω συνάγονται τα εξής σε σχέση με τον χορό ως προστατευόμενο έργο: τα συστήματα του μπαλέτου και οι τεχνικές του σύγχρονου χορού περιέχουν μεν βασικές κινήσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από οποιοδήποτε, ωστόσο είναι ο μοναδικός συνδυασμός συγκεκριμένων βημάτων που καθορίζουν την «πρωτοτυπία» του έργου. Δεδομένου ότι η παρεχόμενη από το νόμο προστασία δεν εκτείνεται σε τεχνικές, διδασκαλίες, μεθόδους διδασκαλίας και στα κινήματα της τέχνης<sup>91</sup>, οι θέσεις του χορού (π.χ. positions των ποδιών και των χεριών, epaulement), οι στάσεις του σώματος (π.χ. attitudes, arabesques), οι συνδυαστικές κινήσεις (π.χ. pas de bourrée, flic-flac, passe), τα πηδήματα (π.χ. changements de pieds, sissonne, cabriole), οι στροφές (tours ή pirouettes), καθώς επίσης η δυναμική της κίνησης, το στυλ και το ύφος του χορού, δεν προστατεύονται ως έργα πνευματικής ιδιοκτησίας. Αντίθετα, προστατεύονται συγκεκριμένα βήματα και κινήσεις που συντίθενται βάσει συγκεκριμένης προδιαγεγραμμένης αλληλουχίας, κατά τρόπο πρωτότυπο. Έτσι, ιστορικά ήταν ευκολότερο να θεωρηθεί προστατευτέο ένα έργο μπαλέτου ή σύγχρονου χορού π.χ. του George

---

<sup>86</sup> ΔΕΕ C-145/2010, σκ. 92, C-604/2010, Football Dataco Ltd and Others v. Yahoo! UK Ltd and Others, σκ. 38, InfoCuria-Νομολογία

<sup>87</sup> ΔΕΕ C-5/08 - Infopaq International, C-355/12 - Nintendo κ.λπ., σκ. 22], InfoCuria-Νομολογία

<sup>88</sup> ΔΕΕ C-145/2010 Painer σκ. 98, InfoCuria-Νομολογία

<sup>89</sup> Σταματούδη Ειρήνη, 2016, ό.π.

<sup>90</sup> Χίος Θ. ,ό.π.

<sup>91</sup> Σταματούδη Ειρήνη, 2009, ό.π., σελ. 29-30

Balanchine και της Martha Graham αντίστοιχα, σε αντίθεση με διάφορους χορούς που είχαν μεν πολιτιστικό αντίκτυπο, αλλά περιλάμβαναν απλές καθημερινές κινήσεις και μεμονωμένα βήματα χορού, όπως το «The Macarena».

Περαιτέρω, στην ελληνική έννομη τάξη<sup>92</sup>, οι εκφράσεις της λαϊκής παράδοσης, και ως εκ τούτου, οι δημοτικοί χοροί, αποκλείονται από την προστασία του νόμου, καθώς αποτελούν μεν αποτελέσματα μιας δημιουργικής πράξης, ωστόσο, οι δημιουργοί τους είναι κατά κανόνα άγνωστοι και η διάρκεια της προστασίας τους έχει παρέλθει. Η προστασία τέτοιων έργων δεν αποκλείεται σε περίπτωση διασκευής ή άλλου είδους τροποποίησής τους. Συνεπώς, η χορογραφία που δημιουργείται βάσει παραδοσιακών ελληνικών χορών θεωρείται παράγωγο έργο, έστω και αν το χρησιμοποιηθέν υλικό αποτελεί κοινό κτήμα, και ο δημιουργός του διασκευασμένου έργου προστατεύεται έναντι πάντων, πλην όμως εξακολουθεί να ευθύνεται έναντι του δημιουργού του πρωτότυπου έργου, εφόσον εξακολουθεί η διάρκεια προστασίας του τελευταίου<sup>93</sup>. Επισημαίνεται ότι η ποσοτική σύντμηση ενός χορογραφικού έργου, π.χ. με την αφαίρεση σκηνών ή συνδυασμών βημάτων, δεν θεωρείται ως παράγωγο έργο<sup>94</sup>.

### **1.3 Απόκτηση δικαιωμάτων επί του χορογραφικού έργου**

Σύμφωνα με το εθνικό δίκαιο, προκειμένου ένα δημιούργημα πνεύματος να προστατεύεται πρέπει να έχει εκφραστεί σε κάποια μορφή, προσιτή στις αισθήσεις, η οποία αποτελεί το προστατευόμενο στοιχείο ενός έργου, σε αντίθεση με την ιδέα, η οποία ως κοινό κτήμα της ανθρωπότητας, είναι ελεύθερη και προσιτή στον καθένα. Συνεπώς, η μορφή προστατεύεται, ανεξάρτητα του τρόπου και των μέσων έκφρασης. Τα χορογραφικά έργα, όπου η κίνηση αποτελεί *sine qua non* στοιχείο τους, προστατεύονται χωρίς να απαιτείται άλλη πρόσθετη προϋπόθεση, όπως ενσωμάτωση του έργου σε υλικό φορέα. Ως εκ τούτου, δεν προστατεύεται μόνον μια καταγεγραμμένη χορογραφία, αλλά και μια χορογραφία που εκτελείται για πρώτη φορά, αυθόρμητα, μπροστά στο κοινό<sup>95</sup>.

---

<sup>92</sup> Άρθρο 2 παρ. 5 του ν. 2121/1993

<sup>93</sup> Κοτσίρης, Λ., 2010, Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας, Εκδόσεις Σάκκουλα Αθήνα – Θεσσαλονίκη, §§125, 127-129

<sup>94</sup> Κοτσίρης Λ., 2010, ό.π., §§137

<sup>95</sup> Παναγιωτίδου Ευφημία, 11. Διαχείριση Πνευματικής Ιδιοκτησίας

Αντίθετα, σε διάφορες αλλοδαπές νομοθεσίες πνευματικής ιδιοκτησίας τίθεται ως απαραίτητη προϋπόθεση προστασίας ενός έργου η υλική του ενσωμάτωση<sup>96</sup>. Στα δικαϊκά αυτά συστήματα, το έργο δεν δύναται να προστατευτεί χωρίς την καταγραφή του χορογραφικού έργου με οιοδήποτε τρόπο, ικανό να αποδώσει τη συνολική αλληλουχία των κινήσεων, των βημάτων και τον ρυθμό, κατόπιν αδείας του δημιουργού. Για παράδειγμα, δυνάμει της Εγκυκλίου 52<sup>97</sup> σχετικά με την καταχώρηση χορογραφιών και παντομίμας στο Γραφείο Δικαιωμάτων των ΗΠΑ ορίζεται ότι για να πληροί τις προϋποθέσεις εγγραφής ένα χορογραφικό έργο, πρέπει να καταγραφεί σε ένα από μέσο, όπως είναι η σημειογραφία του χορού, η εγγραφή βίντεο, η περιγραφή κειμένου, οι φωτογραφίες ή τα σχέδια. Συνεπώς, το να διδάξει κάποιος τη χορογραφία του δεν αρκεί. Επίσης, δεν υπάρχει προσβολή πνευματικής ιδιοκτησίας στην περίπτωση που ένα πρόσωπο έχει την ιδέα να δημιουργήσει μια χορογραφία συγκεκριμένου θέματος, την οποία περιγράφει σε τρίτο, και ο τελευταίος δημιουργεί χορογραφία με το θέμα αυτό, εφόσον το (αρχικό) πρόσωπο που είχε την ιδέα δεν την αποτύπωσε με κάποια υλική μορφή<sup>98</sup>. Λαμβανομένου υπόψη ότι ο χορός προορίζεται να είναι «εφήμερος», δηλαδή να υπάρχει μόνο τη στιγμή της παράστασης, η παραπάνω κανονιστική επιλογή οδηγεί στο εξής παράδοξο: η απαίτηση καταγραφής του έργου σε ένα από μέσο είναι το αναγκαίο στοιχείο για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων των έργων χορού, αλλά ταυτόχρονα αποτελεί εμπόδιο, καθόσον ο χορός είναι εγγενώς καταγεγραμμένος στις «μνήμες και τα σώματα των χορευτών», όπου τα σώματα θεωρούνται υλικά αντικείμενα<sup>99</sup>.

Επιπλέον, το Γραφείο Πνευματικών Δικαιωμάτων των ΗΠΑ δεν καταχωρεί ως έργα σύντομες χορογραφίες που αποτελούνται από λίγες μόνο κινήσεις ή βήματα με μικρές γραμμικές ή χωρικές παραλλαγές, ακόμη και αν η χορογραφία είναι νέα ή ξεχωριστή. Για τον λόγο αυτό δεν κατοχυρώθηκε ποτέ πνευματικό δικαίωμα επί της εμβληματικής χορευτικής κίνησης «moonwalk», η οποία έγινε παγκοσμίως γνωστή από τον Michael Jackson το 1983, εκτελέστηκε το πρώτον από τον Cab Calloway γύρω στο 1930 και αργότερα από τον Bill Baily κατά τη διάρκεια παραστάσεων το 1955, καθώς θεωρήθηκε «απλή χορογραφία», η οποία δεν καλύπτεται από το νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας<sup>100</sup>.

---

<sup>96</sup> Κοτσίρης, Λ., 2010, ό.π., §100, Καλλινίκου Δ., 2005, Πνευματική Ιδιοκτησία και Συγγενική Δικαιώματα, Δίκαιο & Οικονομία, Π.Ν. Σάκουλας, σελ. 32-33

<sup>97</sup> <https://www.copyright.gov/circs/circ52.pdf>

<sup>98</sup> Συνοδινού Τατιάνα – Ελένη, ό.π.

<sup>99</sup> Maaik Bleeker, ό.π., σελ. 176, Mario Biagioli-Ravetto and Kriss Ravetto-Biagioli, ό.π.

<sup>100</sup> Sam L. Marcelo, 2022, Michael Jackson and the moonwalk: copyright and dance

Στις ΗΠΑ, ο χορός μπήκε στο νομικό χάρτη ως αποτέλεσμα μιας δικαστικής υπόθεσης σχετικά με την κυριότητα των χορών της χορογράφου Martha Graham<sup>101</sup>. Ειδικότερα, η Martha Graham είχε εκφράσει την ευχή τα πνευματικά δικαιώματα για τη χορογραφία να περάσουν, μετά το θάνατό της, στον κληρονόμο της Ronald Protas. Το 2002, το ομοσπονδιακό Δικαστήριο αποφάσισε ότι η χορευτική εταιρεία «Martha Graham Dance Company», και όχι ο Protas, κατείχε τα πνευματικά δικαιώματα για τους περισσότερους χορούς της χορογράφου, καθόσον η Graham δεν είχε κατοχυρώσει πνευματικά δικαιώματα στους χορούς της, ούτε είχε υπογράψει συμβόλαιο με το κέντρο. Πάντως, αν και η εν λόγω αντιδικία υπήρξε έντονη ως προς για τα δικαιώματα επί των χορογραφικών έργων, κανείς δεν αμφισβήτησε ότι τα έργα ήταν προστατευόμενα από το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας<sup>102</sup>.

Σπουδαία υπόθεση σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα του χορού υπήρξε και η Horgan εναντίον MacMillan, Inc.<sup>103</sup>, το έτος 1986, η οποία αφορούσε την παρουσίαση του μπαλέτου «The Nutcracker» του χορογράφου George Balanchine μέσω φωτογραφιών που συμπεριλήφθηκαν σε βιβλίο. Αν και αρχικά το πρωτοβάθμιο Δικαστήριο έκρινε ότι δεν υπήρχε παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων, καθόσον οι φωτογραφίες δεν παραβίαζαν τη χορογραφία που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα, το Εφετείο των ΗΠΑ, τελικά, έκρινε ότι οι φωτογραφίες που χρησιμοποιήθηκαν καθιστούσαν δυνατή την αναδημιουργία της χορογραφίας. Η αποδοχή της θέσης αυτής συνεπάγεται ότι ακόμα και οι σύντομες αναπαραγωγές ενός χορογραφικού έργου, που αποτυπώνουν στην πραγματικότητα ένα μόνο βήμα που εκτελείται από έναν ή περισσότερους χορευτές, μπορεί να αρκούν για να υπάρξει παραβίαση των πνευματικών δικαιωμάτων<sup>104</sup>. Κατά του παραπάνω σκεπτικού του Δικαστηρίου έχει ασκηθεί κριτική καθόσον μια και μόνο φωτογραφία δεν αποτελεί από μόνη της επαρκές αποδεικτικό στοιχείο για να αποδειχθεί η παραβίαση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Τούτο διότι, μια φωτογραφία ενός άλματος που «πιάστηκε» στον αέρα, δεν μπορεί να καθορίσει με ακρίβεια τις προηγούμενες ή τις επόμενες χορευτικές κινήσεις που απαρτίζουν την χορογραφία<sup>105</sup>.

---

<sup>101</sup> Maaike Bleeker, *ό.π.*, σελ. 174

<sup>102</sup> Laura Kees, 2020, Copyright for Choreography: When is Copying a Dance a Copyright Violation?

<sup>103</sup> Horgan v. MacMillan Inc., 789 F.2d 157 (2d Cir. 1986)

<sup>104</sup> Mathilde Pavis, 2019, The Fortnite lawsuits: why performers stand a fighting chance to beat the game

<sup>105</sup> Katie Lula, *ό.π.*

Μια άλλη σημαντική υπόθεση είναι η *Norowzian v. Arks LTD*<sup>106</sup>, όπου κρίθηκε ότι η καταγραφή ενός χορού σε φιλμ που έχει πολλαπλές επεμβάσεις με την τεχνική *jump cut*, δεν μπορεί να θεωρηθεί ως ενσωμάτωση του χορού και άρα να προστατευτεί ως έργο. Τούτο διότι η προαναφερόμενη τεχνική επεξεργασίας δημιουργεί ένα οπτικό αποτέλεσμα που δεν καθιστά εφικτή την αναδημιουργία του χορού. Με την ίδια απόφαση, κρίθηκε ότι ο δημιουργός του φιλμ ή ο σκηνοθέτης απολαμβάνει των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας πάνω στο δικό του έργο (την ταινία), εφόσον αυτό θεωρηθεί ως πρωτότυπο, ακόμη και εάν έχει βιντεοσκοπήσει τον χορό χωρίς την άδεια χορογράφου και χορευτών.

## 2. Δημιουργία χορογραφικών έργων με την χρήση τεχνητής νοημοσύνης

Η τεχνολογία της τεχνητής νοημοσύνης εδράζεται στην εξέλιξη της λειτουργίας του εγκεφάλου και συμπεριλαμβάνει διάφορους τύπους μηχανικής μάθησης, προκειμένου να υλοποιεί προγράμματα ικανά να μιμηθούν ανθρώπινες γνωστικές ικανότητες, με απώτερο σκοπό την δημιουργία συστημάτων ικανών να ενεργούν καλύτερα από τον άνθρωπο. Συγκεκριμένα, τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης λειτουργούν λαμβάνοντας δεδομένα, από τη συλλογή και την επεξεργασία των οποίων προκύπτει ένα αποτέλεσμα, το οποίο δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένας αλγόριθμος, που ανταποκρίνεται στη ρύθμιση για την οποία το σύστημα έχει τεθεί σε λειτουργία. Τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης, όταν επαναλαμβάνουν τον ίδιο τρόπο λειτουργίας, μπορούν να δημιουργούν το δικό τους «ιστορικό» αναλύοντας τις συνέπειες προηγούμενων δράσεων και προσαρμόζοντας τη συμπεριφορά τους<sup>107</sup>, αποκτώντας έτσι σχετική αυτονομία. Υποσύνολο της μηχανικής μάθησης αποτελεί η βαθιά μάθηση (*deep learning*), η οποία στηρίζεται στα *artificial neural networks*, δηλαδή σε δίκτυα που, «καθ' ομοίωση» του νευρικού δικτύου του εγκεφάλου, βασίζονται κυρίως σε γνωστά σύνολα δεδομένων εκπαίδευσης που βοηθούν τους αλγορίθμους αυτο-μάθησης να εκτελούν μια εργασία (π.χ. *face/image recognition* (Facebook)). Ο συγκεκριμένος τύπος τεχνητής νοημοσύνης αναπτύχθηκε πρόσφατα λόγω της αύξησης της υπολογιστικής δύναμης και της διαθεσιμότητας ολοένα αυξανόμενου όγκου δεδομένων (*big data*).

---

<sup>106</sup> *Norowzian v Arks* (nos 1 and 2) [1999] EMLR 57, [2000] ECDR 205

<https://www.copyrightuser.org/educate/the-game-is-on/episode-3-case-file-23/>

<sup>107</sup> Α. Κριαρή, 2021, «Τεχνητή Νοημοσύνη και Ισότητα - Φοιτητές γράφουν για την Τεχνητή Νοημοσύνη»



Υπό την υφιστάμενη νομοθεσία, τόσο στην Ευρωπαϊκή Ένωση όσο και στις Ηνωμένες Πολιτείες, τα έργα που δημιουργούνται αποκλειστικά μέσω κώδικα δεν προστατεύονται, καθώς αποτελούν δημόσιο κτήμα<sup>108</sup>. Συνεπώς, στην περίπτωση που η τεχνολογία βαθιάς μηχανικής εκμάθησης ενός συστήματος είναι τέτοια που το δημιουργικό αποτέλεσμα παράγεται πλήρως αυτοματοποιημένα και ανεξάρτητα από οποιαδήποτε ανθρώπινη δημιουργική παρέμβαση, τότε το αποτέλεσμα αυτό δεν μπορεί να θεωρηθεί πρωτότυπο και να τύχει προστασίας υπό το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας.

Περαιτέρω, αμφισβητείται εάν οι προϋποθέσεις του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας εφαρμόζονται στα παραγόμενα μέσω τεχνητής νοημοσύνης έργα, στην περίπτωση που ο ρόλος του ανθρώπινου παράγοντα περιορίζεται στην «δημιουργική» απόφαση, δεδομένου ότι κάθε έργο προϋποθέτει μια πνευματική διαδικασία και δημιουργική πράξη, η οποία ενέχει κατ' ανάγκη την ενέργεια κάποιου φυσικού προσώπου<sup>109</sup>. Το ζήτημα που τίθεται, εν προκειμένω, είναι εάν ένα έργο παραγόμενο από μηχανή μπορεί να θεωρηθεί ως αποτέλεσμα προσωπικής πνευματικής εργασίας του δημιουργού του, στον βαθμό που δεν αποτελεί προϊόν πρωτότυπης έκφρασης αυτού, αλλά είναι αποτέλεσμα μιας αυτοματοποιημένης διεργασίας σε ένα σύστημα τεχνητής νοημοσύνης. Περίπτωση τέτοιου έργου θα συνιστούσε η δημιουργία ενός χορογραφικού έργου με την χρήση αλγορίθμων βαθιάς μάθησης και τεχνικών αναγνώρισης σωματικών κινήσεων, ώστε ο υπολογιστής, μέσω ανάλυσης των τεχνικών και του στυλ του χορογράφου Hofesh Shechter, να δημιουργεί νέα (όχι αντίγραφα) χορογραφικά έργα, όπως και στο έργο ζωγραφικής «The Next Rembrandt»<sup>110</sup>.

Τον παραπάνω προβληματισμό ενισχύει το γεγονός ότι η δημιουργική πράξη, ως αιτία δημιουργίας του έργου, δηλαδή η σύνδεση της ανθρώπινης δημιουργικότητας με το παραγόμενο από την μηχανή έργο, είναι σχεδόν αδύνατο να ανιχνευθεί στην περίπτωση της δημιουργικής τεχνητής νοημοσύνης. Η ύπαρξη πολλαπλών σταδίων ανάπτυξης και «εκπαίδευσης» της μηχανής, καθιστά δυσχερή την απόδειξη ανθρώπινης παρέμβασης που θα σχετίζεται με την πρωτότυπη συμβολή και τις δημιουργικές επιλογές σε ένα έργο<sup>111</sup>.

---

<sup>108</sup> Kop, Mauritz, 2019, AI & Intellectual Property: Towards an Articulated Public Domain, University of Texas School of Law, Texas Intellectual Property Law Journal (TIPLJ), Vol. 28, No. 1, 2020, σελ. 7

<sup>109</sup> Σταματούδη Ειρήνη, 2009, ό.π., σελ. 26-27

<sup>110</sup> <https://www.nextrembrandt.com/>

<sup>111</sup> Βλαχοπούλου Α., 2022, Τεχνητή Νοημοσύνη και Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας – Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, σελ. 42

Προς επίλυση του συγκεκριμένου ζητήματος, έχουν προταθεί οι παρακάτω λύσεις: α) η θεώρηση των δημιουργιών τεχνητής νοημοσύνης ως αγαθών κοινής χρήσης, β) η ρυθμιστική παρέμβαση για την απόδοση πατρότητας στο έργο που παράγονται αποκλειστικά από δημιουργικό λογισμικό (computer-generated works), ώστε ως δημιουργός του θα πρέπει να θεωρείται ο προγραμματιστής του συστήματος της τεχνικής νοημοσύνης ή ο χρήστης του συστήματος ή ο επιμελητής της εκπαιδευτικής διαδικασίας και της επιλογής και συλλογής των εκπαιδευτικών δεδομένων (training data set) ή ο επενδυτής που συνεισέφερε το κεφάλαιο για την ανάπτυξη του συστήματος και φέρει τον οικονομικό κίνδυνο<sup>112</sup>, και γ) η αναγνώριση της μηχανής, δηλαδή του συστήματος που διαθέτει τεχνητή νοημοσύνη, ως δημιουργού, καθ' υπέρβαση της κλασσικής αντίληψης που δέχεται ως υποκείμενα δικαιωμάτων μόνο φυσικά πρόσωπα. Ως ορθότερη προκρίνεται η άποψη ότι τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης πρέπει να αντιμετωπίζονται ως εξαρτημένοι δημιουργοί και να μεταβιβάζονται ex lege τα περιουσιακά δικαιώματα επί των παραγόμενων έργων στον χρήστη που έθεσε τις μεταβλητές και έκανε τις δημιουργικές επιλογές, με την βοήθεια του λογισμικού<sup>113</sup>.

Τέλος, ζήτημα ανακύπτει σχετικά με το εάν η χρήση δεδομένων εκπαίδευσης στο πλαίσιο της δημιουργικής μηχανικής, π.χ. στο παραπάνω παράδειγμα τα δεδομένα που προκύπτουν από υφιστάμενες χορογραφίες του Hofesh Shechter, συνιστά μη εξουσιοδοτημένη αναπαραγωγή, με αποτέλεσμα να δημιουργείται ευθύνη για παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων. Προς επίλυση αυτής της νομικής αβεβαιότητας, και ανταγωνιζόμενη τα νομικά συστήματα που προσφέρουν ένα πιο φιλικό περιβάλλον για τις δραστηριότητες εξόρυξης δεδομένων<sup>114</sup>, η ΕΕ εξέδωσε την Οδηγία 2019/790 (Οδηγία DSM), με την οποία εισήχθησαν δύο υποχρεωτικές εξαιρέσεις για την εξόρυξη κειμένων και δεδομένων: α) η πρώτη (άρθρο 3), επιτρέπει, για σκοπούς επιστημονικής έρευνας, την εξαγωγή και αναπαραγωγή έργων που προστατεύονται από δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας αλλά για έναν περιορισμένο κατάλογο δικαιούχων, ήτοι ερευνητικών

---

<sup>112</sup> Σκραπαλιώρη Τ., 2019, Οι προκλήσεις της τεχνητής νοημοσύνης στο δίκαιο της Πνευματικής Ιδιοκτησίας, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, σελ. 42

<sup>113</sup> Ιγγλεζάκης Ι., 2022, Το Δίκαιο της ψηφιακής οικονομίας, Εκδόσεις Σάκκουλα Αθήνα – Θεσσαλονίκη, σελ. 210-214

<sup>114</sup> Π.χ. η Ιαπωνία έλυσε το σχετικό πρόβλημα μέσω της αναθεώρησης του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων, το έτος 2018, επιτρέποντας την εκμετάλλευση ενός έργου, εάν χρησιμοποιείται στην ανάλυση δεδομένων. (Seung Hoon Park, 2021, Copyright Issues for AI and Deep Learning Services: A Comparison of U.S., South Korean, and Japanese Law).

οργανισμών και ιδρυμάτων πολιτιστικής κληρονομιάς, β) η δεύτερη εξαίρεση (άρθρο 4) επιτρέπει πράξεις αναπαραγωγής και εξαγωγής σε οποιονδήποτε έχει νόμιμη πρόσβαση σε έργα και άλλο υλικό, συμπεριλαμβανομένων των βάσεων δεδομένων, των δημοσιεύσεων στον τύπο και των ηλεκτρονικών προγραμμάτων ηλεκτρονικών υπολογιστών, υπό την προϋπόθεση ότι ο κάτοχος του δικαιώματος επί του έργου δεν έχει εκφράσει επιφύλαξη.

Η διατύπωση της εξαίρεσης για την έρευνα στο άρθρο 3 της Οδηγίας DSM εγκρίνει προβληματισμούς όσον αφορά το πεδίο εφαρμογής της, ιδίως όταν εφαρμόζεται στην εξαγωγή δεδομένων με σκοπό τη δημιουργικότητα με βάση την TN. Τούτο διότι, το άρθρο 3 περιορίζεται μεταξύ άλλων σε ερευνητικούς οργανισμούς, χωρίς να δίνει σαφή ορισμό του όρου. Για να τύχουν της εξαίρεσης, οι ερευνητικοί οργανισμοί πρέπει να λειτουργούν είτε σε μη κερδοσκοπική βάση ή επενδύοντας όλα τα κέρδη στην επιστημονική τους έρευνα, είτε προς το σκοπό δημοσίου συμφέροντος. Ακόμη και αν η αιτιολογική σκέψη 11 της οδηγίας DSM παρέχει τη δυνατότητα για de facto σύμπραξη δημόσιου και ιδιωτικού τομέα, τούτο δεν ισχύει για ερευνητικά ιδρύματα που υποστηρίζονται τουλάχιστον εν μέρει από ιδιωτική χρηματοδότηση<sup>115</sup>. Το γεγονός αυτό μπορεί να οδηγήσει σε ακραίο κόστος συναλλαγών για τους οργανισμούς και τους ιδιωτικούς φορείς που ενδιαφέρονται για την εξόρυξη δεδομένων στο πλαίσιο ανάπτυξης της δημιουργικής TN, ιδίως στην περίπτωση μεγάλου όγκου δεδομένων, και συνακόλουθα στην μείωση της ποιότητας των ερευνητικών αποτελεσμάτων και της ανταγωνιστικότητας της ΕΕ έναντι τρίτων χωρών<sup>116</sup>.

Περαιτέρω, στο πλαίσιο της γενικής εξαίρεσης που περιέχεται στο άρθρο 4, η αναπαραγωγή και εξαγωγή έργων επιτρέπεται για κάθε είδους δραστηριότητα, υπό την προϋπόθεση ότι αυτή εμπίπτει στον σχετικό ορισμό που περιέχεται στο άρθρο 2 παράγραφος 2 της οδηγίας DSM<sup>117</sup>. Ωστόσο, δεδομένης της δυνατότητας ρητής επιφύλαξης ('opt-out' mechanism), στην πραγματικότητα επαφίεται στον κάτοχο του δικαιώματος να επιτρέψει την σχετική δραστηριότητα, είτε με σύμβαση είτε με μονομερή δήλωση. Σε κάθε

---

<sup>115</sup> Christensen K., A European solution for Text and Data Mining in the development of creative Artificial Intelligence - With a specific focus on articles 3 and 4 of the Digital Single Market Directive, STOCKHOLM INTELLECTUAL PROPERTY LAW REVIEW VOLUME 4, ISSUE 2, DECEMBER 2021

<sup>116</sup> Gatti L., Access to data: The European solution for text and data mining and the development of artificial intelligence, Master of Laws in Intellectual Property - 2019/2020, WIPO Academy, University of Turin and International Training Centre of the ILO.

<sup>117</sup> «Εξόρυξη κειμένων και δεδομένων»: κάθε αυτοματοποιημένη αναλυτική τεχνική που αποσκοπεί στην ανάλυση κειμένων και δεδομένων σε ψηφιακή μορφή με στόχο την παραγωγή πληροφοριών, συμπεριλαμβανομένων, ενδεικτικά, προτύπων, τάσεων και συσχετισμών.

περίπτωση, ανεξάρτητα από το αν έχει δηλωθεί ή όχι επιφύλαξη, η διασφάλιση ότι δεν υφίσταται καμία νομική προστασία ενέχει δυσκολίες, ιδίως όταν χρησιμοποιείται μεγάλος όγκος δεδομένων, καθόσον το άρθρο 4 της Οδηγίας δεν διευκρινίζει πού πρέπει να γίνει μια τέτοια επιφύλαξη για να επιφέρει έννομες συνέπειες<sup>118</sup>. Με τον τρόπο αυτό, υποστηρίζεται ότι η Οδηγία νομιμοποιεί μια παράγωγη αγορά εξόρυξης δεδομένων, επιτρέποντας αποκλειστικά στους δικαιούχους να ελέγχουν, να αδειοδοτούν ή να απαγορεύουν πλήρως τις δραστηριότητες αυτές<sup>119</sup>.

Επιπλέον, αμφότερα τα παραπάνω άρθρα της Οδηγίας θέτουν την «νόμιμη πρόσβαση» στα έργα ως προϋπόθεση για την απόλαυση της εξαίρεσης, χωρίς, ωστόσο, να διευκρινίζουν αν η νομιμότητα της πρόσβασης αξιολογείται μόνο αντικειμενικά ή αν μπορούν να ληφθούν υπόψη και άλλοι παράγοντες. Στην πράξη, τούτο καθιστά την εξαίρεση για την εξόρυξη κειμένων και δεδομένων υποκείμενη στην ιδιωτική βούληση, πράγμα που σημαίνει ότι η απόλαυση αυτής εξαρτάται από τις αποφάσεις των κατόχων δικαιωμάτων, οι οποίοι δύνανται να αρνηθούν την πρόσβαση σε έργα ή να χορηγήσουν πρόσβαση μόνο υπό όρους. Κατά συνέπεια, μπορεί να είναι δύσκολο, ιδίως για τις νεοσύστατες και τις μικρές-μικρομεσαίες επιχειρήσεις, να διαπραγματευτούν με τους κατόχους μεγάλων συνόλων δεδομένων για τις σχετικές άδειες, με εύλογους όρους, γεγονός που θέτει το κίνδυνο αποκλεισμού τους από το πεδίο εφαρμογής της DSM και την ανάπτυξη της αυτοματοποιημένης παραγωγής περιεχομένου με τεχνητή νοημοσύνη<sup>120</sup>. Επιπλέον, η εν λόγω απαίτηση θέτει προκλήσεις για τους προγραμματιστές, διότι η επαλήθευση της προέλευσης του πηγαιού υλικού είναι αδύνατη όταν πρόκειται για μεγάλα σύνολα δεδομένων<sup>121</sup>. Λαμβανομένης υπόψη της σημασίας των αρχικών συνόλων δεδομένων που παράγονται από την διαδικασία εξόρυξης για την εκπαίδευση της δημιουργικής ΤΝ, τόσο από πλευράς ποιότητας όσο και από πλευράς ποσότητας, εγκυμονεί ο κίνδυνος το αποτέλεσμα της ΤΝ να είναι χαμηλότερης ποιότητας εάν εκπαιδεύεται σε μικρά σύνολα δεδομένων, στα οποία μπορούν εύκολα να έχουν πρόσβαση οι προγραμματιστές<sup>122</sup>. Μια πιθανή λύση θα ήταν η προώθηση των δεξαμενών δεδομένων (data pools), δηλαδή

---

<sup>118</sup> Vesala J., *Developing Artificial Intelligence-Based Content Creation: Are EU Copyright and Antitrust Law Fit for Purpose?*. IIC 54, 351–380 (2023).

<sup>119</sup> Gatti L., *ό.π.*

<sup>120</sup> Christensen K., *ό.π.*

<sup>121</sup> Vesala J., *ο.π.*

<sup>122</sup> Vesala J., *ό.π.*

κεντρικών αποθετηρίων διαφόρων δεδομένων/πληροφοριών, όπου τα δεδομένα μπορούν να λαμβάνονται, να διατηρούνται ή να ανταλλάσσονται μεταξύ των διαφόρων φορέων της αγοράς, ώστε να μην απαιτείται η αδειοδότηση ανά έργο<sup>123</sup>.

Συμπερασματικά, οι κίνδυνοι παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων ενδέχεται να εμποδίσουν την ανάπτυξη καινοτόμων έργων ΤΝ στον τομέα της αλγοριθμικής δημιουργικότητας. Ενώ η εξαίρεση για την εξόρυξη κειμένων και δεδομένων μπορεί να εφαρμοστεί στην ανάπτυξή τους, η πιθανότητα επιφυλάξεων των δικαιούχων εμποδίζει την εφαρμογή της. Η μεταφορά της οδηγίας DSM στις εθνικές έννομες τάξεις μπορεί να αποτελέσει μια σημαντική ευκαιρία διαμόρφωσης ενός πιο ευνοϊκού περιβάλλοντος, βελτιώνοντας τις σχετικές υποχρεωτικές εξαιρέσεις, ιδίως μέσω της ερμηνείας του μηχανισμού εξαίρεσης στο άρθρο 4 της Οδηγίας.

### **3. Τα δικαιώματα του δημιουργού χορογραφίας**

Το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας απαρτίζεται από δύο απόλυτα και αποκλειστικά δικαιώματα: α) το περιουσιακό δικαίωμα, που εξασφαλίζει τη δυνατότητα οικονομικής εκμετάλλευσης του έργου, και β) το ηθικό δικαίωμα, δυνάμει του οποίου προστατεύεται ο προσωπικός δεσμός του δημιουργού προς το έργο. Όπως θα αναλυθεί παρακάτω, ο δημιουργός – χορογράφος απολαμβάνει επιμέρους εξουσίες των δύο αυτών δικαιωμάτων.

#### **3.1 Περιουσιακό δικαίωμα**

Σύμφωνα με το άρθρο 3 του ν. 2121/1993, το περιουσιακό δικαίωμα περιλαμβάνει ένα φάσμα εξουσιών – δικαιωμάτων, αυτοτελών μεταξύ τους, που κατατείνουν στον ίδιο σκοπό, και των οποίων η ενδεικτική απαρίθμηση αντιστοιχεί στους βασικούς γνωστούς τρόπους εκμετάλλευσης ενός έργου.

##### **3.1.1 Δικαίωμα αναπαραγωγής**

Η προσθήκη του «ψηφιακού» στο κλασσικό περιβάλλον δημιουργίας και διακίνησης των έργων, η τεχνολογική εξέλιξη με τους εγγενείς κινδύνους για ευχερέστερη, χωρίς άδεια του δημιουργού, πρόσβαση, αντιγραφή και αναπαραγωγή των έργων τους, και την συνακόλουθη ανάγκη ενός αυστηρότερου συστήματος προστασίας των δημιουργών,

---

<sup>123</sup> Gatti L., ό.π.

επέβαλαν έναν ευρύ ορισμό του δικαιώματος της αναπαραγωγής<sup>124</sup>. Στην ελληνική έννομη τάξη, το δικαίωμα αυτό ρυθμίζεται στην διάταξη του άρθρου 3 παρ. 1 περ. α' του ν. 2121/1993, στην οποία έχει ενσωματωθεί η οικεία διάταξη της Οδηγίας 2001/29 (InfoSoc). Ως αναπαραγωγή νοείται κάθε πολλαπλασιασμός του έργου (ολόκληρου ή μέρους του), ανεξαρτήτως ποσότητας, σε οποιαδήποτε μορφή, με οποιονδήποτε τρόπο ή μέσο, επί υλικού ή άυλου φορέα, άμεση ή έμμεση, προσωρινή ή σταθερή<sup>125</sup>. Το δικαίωμα αυτό προβλέπεται ρητά και στο άρθρο 9 παρ. 1 της Διεθνούς Σύμβασης της Βέρνης.

Η αναπαραγωγή, υπό την ευρεία της έννοια, περιλαμβάνει και την εγγραφή, στις περιπτώσεις που το έργο έχει αρχικά άυλη μορφή. Συνεπώς, ο χορογράφος έχει δικαίωμα να επιτρέψει ή να απαγορεύει την βιντεοσκόπηση της χορογραφίας του με κάμερα ή κινητό, καθώς και την αποτύπωση της με συμβολική γραφή. Από την άλλη, το αρνητικό περιεχόμενο του δικαιώματος αναπαραγωγής απαγορεύει κάθε αναπαραγωγή της χορογραφίας από άλλους χορευτές σε ταινία, οπτικοακουστικό έργο, βιντεοκλίπ ή διαφημιστικό σποτ. Υποστηρίζεται ότι αναπαραγωγή τελείται και όταν η χορογραφία αναπαράγεται από εικονικούς χορευτές σε ηλεκτρονικό παιχνίδι<sup>126</sup>, καθόσον είναι νομικά αδιάφορο εάν η αναπαραγωγή τελείται με ανθρώπινες δυνάμεις ή με ψηφιακής φύσης τεχνικές.

### *3.1.2 Το δικαίωμα παρουσίασης στο κοινό*

Το δικαίωμα παρουσίασης στο κοινό αποτελεί την πλέον σημαντική εξουσία του περιουσιακού δικαιώματος που απολαμβάνει ο δημιουργός ενός χορογραφικού έργου και περιλαμβάνει κάθε πράξη που καθιστά ένα έργο προσιτό στο κοινό, χωρίς το τελευταίο να είναι παρόν στον τόπο από τον οποίο προέρχεται η επικοινωνία<sup>127</sup>. Το δικαίωμα αυτό, συμπεριλαμβανομένης της διάθεσης έργων, κατά τέτοιο τρόπο, ώστε οποιοσδήποτε από το κοινό να μπορεί να έχει πρόσβαση σε αυτά από τον τόπο και κατά τον χρόνο της επιλογής του, αναγνωρίζεται στο άρθρο 8 της Συνθήκης WIPO Copyright Treaty. Με την ρύθμιση αυτή καλύπτονται και οι νέοι τρόποι διάδοσης έργων μέσω ηλεκτρονικών και ψηφιακών δικτύων και ειδικότερα η κατ' αίτηση μετάδοση (transmission on demand), η οποία προβλέπεται ενιαία για τους δημιουργούς και για όλους τους δικαιούχους συγγενικών δικαιωμάτων.

---

<sup>124</sup> Κοτσίρης Λ., 2010, ό.π., §226

<sup>125</sup> Σταματούδη Ειρήνη, 2009, ό.π., σελ. 106

<sup>126</sup> Συνοδινού Τατιάνα – Ελένη, ό.π.

<sup>127</sup> Σταματούδη Ειρήνη, 2009, ό.π., σελ. 126

Συνεπώς, ο χορογράφος και ο ερμηνευτής – χορευτής του έργου έχουν το αποκλειστικό δικαίωμα της ψηφιακής μετάδοσης.

Σύμφωνα με το άρθρο 3 παρ. 1 περ. η' του ν. 2121/1993, η εξουσία παρουσίασης συνίσταται στο αποκλειστικό δικαίωμα του δημιουργού να επιτρέπει ή να απαγορεύει κάθε παρουσίαση στο κοινό των έργων του, ενσύρματα ή ασύρματα. Στην ίδια διάταξη ρυθμίζεται και η εξουσία ψηφιακής μετάδοσης του έργου με άμεση επικοινωνία ή διάθεσης στο κοινό. Δεδομένου ότι τόσο σε διεθνές και ενωσιακό όσο και σε εθνικό επίπεδο δεν υφίσταται ορισμός του κοινού, η εκτίμηση ad hoc και κατά περίπτωση της έννοιας αυτής αποτελεί το βασικό κανόνα.

Για να ενεργοποιηθεί το δικαίωμα παρουσίασης πρέπει η εν λόγω πράξη να τελείται δημόσια, καθώς μια παρουσίαση μέσα στο πλαίσιο της έννοιας της ιδιωτικής σφαίρας δεν ενεργοποιεί το δικαίωμα ώστε να χωρά παραβίασή του<sup>128</sup>. Υπό αυτή την έννοια, ως παρουσίαση νοείται κάθε πράξη μέσω της οποίας το έργο γίνεται προσιτό στο κοινό, δηλαδή σε αριθμό ατόμων που δεν χαρακτηρίζονται μεταξύ τους από ιδιαίτερες οικογενειακές, συγγενικές ή προσωπικές σχέσεις<sup>129</sup>. Έτσι, παρουσίαση θα τελείται π.χ. όταν ένα βίντεο χορογραφίας «ανεβαίνει» στο Youtube ή σε ιστοσελίδα. Αντίθετα, το δικαίωμα δεν περιλαμβάνει τη δημόσια εκτέλεση, όπως ζωντανές παραστάσεις χορού, καθόσον προϋποθέτει το στοιχείο της απόστασης μεταξύ του τόπου παρουσίασης και του τόπου όπου το έργο γίνεται αισθητό στο κοινό<sup>130</sup>. Επιπλέον, δεν καλύπτει την ραδιοτηλεοπτική μετάδοση της εκτέλεσης μιας χορογραφίας, διότι η εξουσία αυτή ρυθμίζεται αυτοτελώς στον ελληνικό νόμο (άρθρο 3 εδ. 1 περ. ζ).

### 3.1.3 Δημόσια εκτέλεση

Ενόψει της γενικότητας του δικαιώματος παρουσίασης στο κοινό, η εξουσία δημόσιας εκτέλεσης πρέπει να θεωρηθεί, εξ αντιδιαστολής, ότι περιορίζεται στην «ομόχωρη» παρουσίαση των έργων. Στην περίπτωση αυτή, δηλαδή, το κοινό βρίσκεται στον τόπο της μετάδοσης του έργου, π.χ. στην θεατρική σκηνή, στον συναυλιακό χώρο, σε νυχτερινά κέντρα ή στην αίθουσα όπου εκτελείται η χορογραφία, στο πλαίσιο «ανοιχτού» μαθήματος

---

<sup>128</sup> Σταματά Μ., 2020, Στον απόηχο της νέας Οδηγίας 2019/790 για τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και τα συγγενικά δικαιώματα στην ενιαία ψηφιακή αγορά: μια σύντομη εξέταση του άρθρου 17

<sup>129</sup> Καλλινίκου Δ., ό.π. σελ. 132-133

<sup>130</sup> Κοτσίρης Λ., 2010, ό.π., §§258-259

μιας σχολής χορού. Είναι αδιάφορο εάν η πρόσβαση στους παραπάνω χώρους γίνεται δωρεάν ή με καταβολή αντιτίμου. Αδιάφορη, επίσης, είναι η ύπαρξη κοινού, αφού αρκεί η ενδεχόμενη ύπαρξη κοινού<sup>131</sup>.

Δημόσια εκτέλεση είναι και η ταυτόχρονη αναμετάδοση του χορογραφικού έργου μέσω οθόνης, έξω από τον χώρο εκτέλεσής του. Συνεπώς, ο δημιουργός που έχει δώσει άδεια να παρουσιαστεί μια προστατευόμενη πρωτότυπη χορογραφία σε μια εκδήλωση όπου υπάρχει κοινό, διατηρεί το δικαίωμα να απαγορεύσει αυτήν την αναμετάδοση. Εν ολίγοις, για κάθε ένα τρόπο δημόσιας εκτέλεσης απαιτείται η άδεια του χορογράφου<sup>132</sup>.

Επισημαίνεται ότι προσβολή θα υπάρχει είτε όταν θα εκτελείται ολόκληρη η χορογραφία χωρίς την άδεια του δημιουργού, είτε όταν θα εκτελείται μέρος αυτής, εφόσον τα σημεία, οι κινήσεις ή οι ενότητες που θα εκτελούνται αποτελούν τον πυρήνα της πρωτοτυπίας του έργου.

### *3.1.4 Δικαίωμα δημιουργίας παράγωγου έργου (διασκευή, προσαρμογή)*

Το δικαίωμα διασκευής περιλαμβάνει κάθε μετατροπή του αρχικού έργου στη μορφή, στο ρυθμό, στην μελωδία ή σε οποιοδήποτε άλλο στοιχείο<sup>133</sup>, έχει δε διττή λειτουργία: α) μια θετική, η οποία συνίσταται στην εξουσία του δημιουργού να επιτρέπει ή να απαγορεύει την διασκευή, προσαρμογή ή άλλη μετατροπή του έργου του, και β) μια αρνητική, δυνάμει της οποίας τίθενται όρια ως προς την επιτρεπόμενη χρήση στοιχείων ενός έργου για την δημιουργία ενός νέου έργου, χωρίς την άδεια του δημιουργού του αρχικού έργου. Ο εντοπισμός της αντιγραφής ή του δανεισμού στοιχείων από ένα ήδη υφιστάμενο έργο παρίσταται ιδιαίτερα δυσχερές, δεδομένου ότι στα έργα της τέχνης δεν υφίσταται παρθενογένεση και η κάθε δημιουργία ενέχει αναπόφευκτα στοιχεία από άλλες προϋπάρχουσες δημιουργίες. Σχετικά επισημαίνεται ότι ο «δανεισμός» γενικών χαρακτηριστικών, π.χ. η τεχνοτροπία, το στυλ και το ύφος μιας χορογραφίας, δεν συνιστά απομίμηση ή αντιγραφή δεδομένου ότι τα στοιχεία αυτά δεν προστατεύονται από το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας<sup>134</sup>.

Εφαρμογή του δικαιώματος αυτού υφίσταται π.χ. όταν μια κλασική χορογραφία διασκευάζεται για να γίνει ροκ ή εμπλουτίζεται με στοιχεία χιπ χοπ. Εν προκειμένω, για την

---

<sup>131</sup> Σταματούδη Ειρήνη, 2009, ό.π., σελ. 120-122

<sup>132</sup> Κοτσίρης Α., 2010, ό.π., §248

<sup>133</sup> Καλλινίκου Δ., ό.π., σελ. 126

<sup>134</sup> Σταματούδη Ειρήνη, 2009, ό.π., σελ. 111-112



νόμιμη διασκευή ή μετατροπή του έργου, κατά περίπτωση, απαιτείται σχετική άδεια του δημιουργού, άλλως υπάρχει προσβολή της πνευματικής ιδιοκτησίας. Ομοίως, στην περίπτωση που ο δημιουργός μιας χορογραφίας διασκευάζει ένα λογοτεχνικό ή ένα θεατρικό έργο για να το μετατρέψει σε χορογραφία (π.χ. η μετατροπή σε έργο χορογραφίας του μυθιστορήματος του Βίκτωρος Ουγκώ «Η Παναγία των Παρισίων»<sup>135</sup>, από τον Roland Petit, το έτος 1965), απαιτείται η άδεια του δικαιούχου των πνευματικών δικαιωμάτων επί του αρχικού έργου.

### **3.2 Ηθικό δικαίωμα**

Το ηθικό δικαίωμα είναι ανεξάρτητο από το περιουσιακό και παραμένει στο φυσικό πρόσωπο - δημιουργό του ακόμη και μετά την μεταβίβαση του περιουσιακού δικαιώματος. Διαθέτει αυτοτέλεια σε σχέση με την προσωπικότητα του ατόμου καθώς αντικείμενο προστασίας είναι ο δεσμός του δημιουργού με το προστατευτέο έργο και όχι ο δημιουργός<sup>136</sup>. Κατά συνέπεια, δεν αποσβέννυται με τον θάνατο του δημιουργού αλλά περιέρχεται στους νόμιμους κληρονόμους (άρθρο 12 παρ. 2 ν. 2121/1993).

Όσον αφορά τα έργα που παράγονται μέσω τεχνητής νοημοσύνης το υφιστάμενο διεθνές και ευρωπαϊκό κανονιστικό και νομολογιακό πλαίσιο τάσσεται υπέρ του ανθρωποκεντρικού χαρακτήρα των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Τούτο διότι, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, τα έξυπνα υπολογιστικά συστήματα αυτά καθαυτά δεν μπορούν να εξομοιωθούν με ανθρώπινα όντα και άρα τα έργα που παράγουν δεν αποτελούν προϊόν πνευματικής/διανοητικής δημιουργίας.

Το ηθικό δικαίωμα περιλαμβάνει επιμέρους ηθικές εξουσίες, δύο εκ των οποίων θα εξετάσουμε στην παρούσα ενότητα: την εξουσία πατρότητας και την εξουσία διατήρησης της ακεραιότητας του έργου. Αμφότερες οι εξουσίες έχουν παράλληλα και κοινωνική προέκταση διότι προστατεύουν τα πολιτιστικά (εν προκειμένω χορογραφικά) έργα και την αντίστοιχη γνώση από οποιαδήποτε τροποποίηση ή αλλοίωση, ως δείκτης αξιοπιστίας και ποιότητας<sup>137</sup>.

---

<sup>135</sup> Συνοδινού Τατιάνα – Ελένη, ό.π.

<sup>136</sup> Παπαδοπούλου Ανθούλα, 2009, Νόμος για την πνευματική ιδιοκτησία – Κατ' άρθρο ερμηνεία του ν. 2121/1993 Αρθρογραφία – Βιβλιογραφία – Νομολογία, Επιστημονική Επιμέλεια: Λάμπρος Κοτσίρης, Ειρήνη Σταματούδη, Εκδόσεις Σάκκουλα Αθήνα-Θεσσαλονίκη, σελ. 136-145

<sup>137</sup> Στραγαλινός Αιμίλιος-Αρτέμιος, Το ηθικό δικαίωμα του δημιουργού στο ψηφιακό περιβάλλον, Επιθεώρηση Δικαίου Πληροφορικής @ Information Law Journal T. 2 (2021) E-ISSN: 2732-6004

### 3.2.1 Δικαίωμα αναγνώρισης πατρότητας

Δυνάμει της εξουσίας αναγνώρισης της πατρότητας, ο δημιουργός δικαιούται να απαιτεί είτε να αναγνωρίζεται και να κατονομάζεται σε κάθε αντίτυπο του έργου και σε κάθε δημόσια χρήση, είτε να διατηρεί την ανωνυμία του ή να χρησιμοποιεί ψευδώνυμο ή ένα συγκεκριμένο καλλιτεχνικό σύμβολο. Η δυνατότητα αυτή παρέχεται μόνο στον δημιουργό και όχι στον τρίτο που έχει αναλάβει την εκμετάλλευση του έργου, οπότε στην τελευταία περίπτωση το όνομα του δημιουργού πρέπει να αναφέρεται με τον ενδεικνυόμενο κάθε φορά τρόπο, ανάλογα με το είδος του έργου και τον τρόπο δημοσίευσης. Μια μνεία, με πολύ μικρά γράμματα ή σε θέση που δεν είναι προφανής, δεν αρκεί<sup>138</sup>. Το δικαίωμα αυτό περιορίζεται στο «μέτρο του δυνατού», όπως το κριτήριο αυτό διαμορφώνεται από τις συνήθειες του συγκεκριμένου κλάδου ή την φύση του έργου<sup>139</sup>. Έτσι, σε συναυλία μουσικής που συνοδεύεται από χορό ή σε θεατρική παράσταση που ενσωματώνει χορογραφία μπορεί να αναφέρεται γραπτά στο πρόγραμμα ή στην αφίσα αλλά δεν μπορεί να απαιτηθεί να γίνει διακοπή στο έργο για να αναφερθεί το όνομα του χορογράφου<sup>140</sup>. Σε περίπτωση αμφιβολίας, υπερισχύει η αξίωση για μνεία του ονόματος του δημιουργού.

Η μνεία του ονόματος του δημιουργού πρέπει να συντελείται και κατά τη χρήση πνευματικών έργων στο ψηφιακό περιβάλλον. Ωστόσο, στο διαδίκτυο πολλές φορές η μνεία του ονόματος του δημιουργού δεν είναι εφικτή, είτε λόγω της φύσης του έργου, είτε λόγω τεχνικών δυσχερειών, είτε λόγω της μεταφοράς του έργου σε ψηφιακή μορφή. Στην τελευταία περίπτωση θα μπορούσε να γίνει μνεία στο όνομα του δημιουργού μέσω μιας λεζάντας.

Ο σεβασμός και η εξασφάλιση εφαρμογής της εξουσίας της πατρότητας κρίνεται ως καθοριστικής σημασίας στο ψηφιακό περιβάλλον καθώς μέσω αυτής οι ενδιαφερόμενοι χρήστες μπορούν να εντοπίζουν τον δικαιούχο, ώστε να του ζητήσουν την απαιτούμενη άδεια για τη χρήση του έργου. Επιπλέον, στο πλαίσιο της ταχύτατης και ευρείας διάδοσης έργων στο διαδίκτυο, επιτρέπει την προβολή του δημιουργού και κατ' επέκταση, επιτρέπει στο κοινό να τον συνδέει με το συγκεκριμένο έργο<sup>141</sup>.

---

<sup>138</sup> Παπαδοπούλου Ανθούλα, *ό.π.*, σελ. 154

<sup>139</sup> Κοτσίρης Λ., 2010, *ό.π.*, §210

<sup>140</sup> Συνοδινού Τατιάνα – Ελένη, *ό.π.*

<sup>141</sup> Στραγαλινός Αιμίλιος-Αρτέμιος, *ό.π.*

### 3.2.2 Δικαίωμα περιφρούρησης της ακεραιότητας του έργου

Το περιεχόμενο της εξουσίας αυτής εξοπλίζει τον δημιουργό με την δυνατότητα γενικής απαγόρευσης τροποποιήσεων επί του έργου του από τρίτο πρόσωπο, με απώτερο σκοπό την προστασία της ατομικότητας του έργου του, των προσωπικών του ιδεών και πεποιθήσεων που εκφράζονται μέσω αυτού καθώς και της φήμης του. Κάθε επέμβαση στη δομή του έργου (περικοπή, αλλοίωση, προσθήκη, τροποποίηση) η οποία θίγει την φήμη ή την τιμή του δημιουργού συνιστά προσβολή της εξουσίας αυτής, εφόσον το έργο γίνεται προσιτό στο κοινό. Σε αντίθεση με την Σύμβαση της Βέρνης, στην ελληνική έννομη τάξη δεν τίθενται περιορισμοί ως προς το είδος των μεταβολών που μπορεί να υποστεί το έργο, ούτε ως προς την επίδραση που μπορεί να έχουν αυτές στο πρόσωπο του δημιουργού. Ως εκ τούτου, απαγορεύονται ακόμα και οι επωφελείς για το έργο και τον δημιουργό τροποποιήσεις<sup>142</sup>.

Οι μεταβολές που επηρεάζουν την ακεραιότητα ενός έργου διακρίνονται σε άμεσες και έμμεσες. Οι μεν πρώτες θίγουν την ουσία και το περιεχόμενο του έργου, οι δε δεύτερες παρουσιάζουν το έργο κατά τρόπο ώστε να υπάρχει αρνητική επίδραση σε αυτό και στο πρόσωπο του δημιουργού. Περιπτώσεις της πρώτης κατηγορίας αποτελούν π.χ. η σύντμηση μιας χορογραφίας και η τροποποίηση του χαρακτήρα ενός χορογραφικού έργου. Έμμεση προσβολή της ακεραιότητας του χορογραφικού έργου συνιστά η διασκευή χορογραφίας ειρηνιστή χορογράφου, με την προσθήκη κινήσεων από πολεμικές τέχνες προκειμένου να χρησιμοποιηθεί σε νεοναζιστική εκδήλωση ή η αναπαραγωγή σε βιντεοκλίπ με τολμηρό περιεχόμενο χορογραφίας που συνοδεύει έργο θρησκευτικού χαρακτήρα<sup>143</sup>.

Η προσβολή της ακεραιότητας του έργου κρίνεται σε συσχετισμό με τις συνθήκες παρουσίασης του έργου στο κοινό, όπως για παράδειγμα στην περίπτωση παρουσίασης χορογραφίας μέσω μιας πολύ κακής ερμηνείας και εκτέλεσης από τους χορευτές, η οποία (ερμηνεία και εκτέλεση) δίνει την εντύπωση ότι πρόκειται για χαμηλής ποιότητας χορογραφία, που λειτουργεί προσβλητικά για την προσωπικότητα του δημιουργού και υποβαθμίζει το έργο του.

Στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή, απαραίτητη προϋπόθεση για την κυκλοφορία και εκμετάλλευση ενός έργου στο διαδίκτυο αποτελεί η ψηφιοποίησή του, με την πραγματοποίηση της οποίας είναι δυνατή η περαιτέρω επεξεργασία του από ηλεκτρονικό υπολογιστή. Η δυνατότητα αυτή συνεπάγεται την αύξηση των ενδεχόμενων κινδύνων

---

<sup>142</sup> Παπαδοπούλου Ανθούλα, ό.π., σελ. 157-161

<sup>143</sup> Συνοδινού Τατιάνα – Ελένη, ό.π.

προσβολής του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας και του συγγενικού δικαιώματος που αναγνωρίζονται στους δημιουργούς και τους ερμηνευτές ή εκτελεστές καλλιτέχνες αντίστοιχα, διότι στο ψηφιακό περιβάλλον αλλάζει η μορφή του υλικού φορέα στον οποίο ενσωματώνεται το έργο, τα μέσα διάδοσης και εκμετάλλευσης του, καθώς και η έκταση της προσβολής, λόγω της έκθεσης και κυκλοφορίας του έργου, σε παγκόσμιο πλέον επίπεδο, μέσω του διαδικτύου. Εξάλλου, το γεγονός ότι το κοινό μπορεί να επέμβει σε ένα ψηφιοποιημένο έργο τροποποιώντας το, χάρη στη διαδικασία διάδρασης και στη χρήση των σύγχρονων τεχνολογικών μέσων, μεγιστοποιεί τον κίνδυνο βλάβης ή ζημίας που θα προκληθεί στο δημιουργό και το έργο του. Εφόσον οι τροποποιήσεις που υφίσταται ένα έργο στο πλαίσιο της ψηφιοποίησής του, είναι αναγκαίες και αναπόφευκτες, ο δημιουργός οφείλει να τις ανέχεται. Σε αντίθετη περίπτωση, π.χ. αν ο χορογράφος επιλέξει να μην ψηφιοποιηθεί το έργο του, διότι κατά την κρίση του θα χανόταν η αναγκαία άμεση οπτική επαφή του κοινού με το έργο στην πρωτότυπη μορφή του, η ψηφιοποίηση του έργου θα συνιστά προσβολή της ακεραιότητάς αυτού. Επίσης, μια συνήθης πρακτική που δύναται να προσβάλει την εξουσία της ακεραιότητας του έργου του δημιουργού είναι η ενεργοποίηση υπερσυνδέσμων, οι οποίοι π.χ. παραπέμπουν σε απόσπασμα χορογραφικού έργου, το οποίο δίνει μια μη αντιπροσωπευτική εικόνα αυτού, ή πρόκειται για κακής ποιότητας αναπαραγωγή του έργου ως προς την εικόνα και τον ήχο του<sup>144</sup>. Τέλος, παραβίαση του ηθικού δικαιώματος του δημιουργού συνιστά και η περίπτωση δημιουργίας NFT από κάποιο πρόσωπο που δεν είναι ο δικαιούχος των πνευματικών δικαιωμάτων στο συσχετιζόμενο με αυτό έργο ψηφιακής τέχνης, καθόσον με την ενέργεια αυτή παρουσιάζεται ως δημιουργός ο εκμεταλλεζόμενος την εμπορευσιμότητα του υποκείμενου έργου τέχνης<sup>145</sup>.

#### **4. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας επί του χορογραφικού έργου**

Οποιοδήποτε φυσικό πρόσωπο δημιουργεί ένα χορογραφικό έργο θεωρείται δημιουργός και, κατά συνέπεια, δικαιούχος του περιουσιακού και του ηθικού δικαιώματος του έργου. Αντίθετα, οι εταιρίες ως νομικά πρόσωπα δεν δύνανται να «χορογραφήσουν». Μπορούν, ωστόσο, να αποκτήσουν το δικαίωμα εκμετάλλευσής των χορογραφικών έργων,

---

<sup>144</sup> Στραγαλινός Αιμίλιος-Αρτέμιος, ό.π.

<sup>145</sup> Παπαθανασίου Β., 2022, Μη εναλλάξιμα κρυπτοπαραστατικά – Non fungible Tokens, Νομικά ζητήματα και προτάσεις, Νομική Βιβλιοθήκη, σελ. 58

κατόπιν σύναψης σχετικών συμβάσεων με τους δημιουργούς-φυσικά πρόσωπα των χορογραφιών.

#### **4.1 Η χορογραφία ως σύνθετο έργο**

Ως σύνθετο έργο νοείται η συνένωση αυτοτελών έργων σε ένα νέο έργο που διαθέτει αυτοτέλεια ως προς την αισθητική και οικονομική του ενότητα, όχι όμως και νομική, υπό την έννοια ότι ο χρόνος συνένωσης των έργων αποτελεί την αφετηρία της κοινής εκμετάλλευσης και όχι της γέννησης ενός νέου δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας. Κάθε χορογραφικό έργο που παρουσιάζεται στο κοινό, ως συνένωση της χορογραφίας, της μουσικής και της σκηνογραφίας, αποτελεί σύνθετο έργο, όπου το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας γεννάται αυτοτελώς στο πρόσωπο του δημιουργού του κάθε τμήματος που το συνθέτουν. Τα αυτοτελή τμήματα του σύνθετου έργου μπορούν να ανήκουν στην ίδια κατηγορία έργου, π.χ. μια χορογραφία που δημιουργείται από έργα δύο χορογράφων, υπό τον όρο, όμως, ότι το έργο απαρτίζεται από δύο διακριτές και αυτοτελείς συμβολές. Αν ελλείπει το στοιχείο της αυτοτέλειας, θα πρόκειται για έργο συνεργασίας, ενώ δεν αποκλείεται ένα σύνθετο έργο να δημιουργείται από τον ίδιο δημιουργό, π.χ. ο χορογράφος να έχει διαμορφώσει την μορφή της χορογραφίας και τα σκηνικά του έργου (εικαστικό έργο)<sup>146</sup>.

Στο σύνθετο έργο της χορογραφίας, όλοι οι δημιουργοί (χορογράφος, συνθέτης, ενδυματολόγος, κάμεραμαν, προγραμματιστής κλπ.) είναι αποκλειστικοί αρχικοί δικαιούχοι, ο κάθε ένας της δικής του δημιουργίας, και επιτρέπεται να εκμεταλλεύεται ο κάθε ένας χωριστά μόνο το τμήμα του σύνθετου έργου που είναι δική του δημιουργία, εφόσον αυτό είναι δεκτικό χωριστής εκμετάλλευσης<sup>147</sup>. Για παράδειγμα, επιτρέπεται στον προγραμματιστή που αποτυπώνει την χορογραφία μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή να αποκτά δικαιώματα στο οπτικοακουστικό έργο ή στο πολυμέσο που απεικονίζει την χορογραφία, αλλά όχι πάνω στην ίδια τη χορογραφία<sup>148</sup>. Παράλληλα, όλοι μαζί είναι συνδικαιούχοι του σύνθετου έργου, με ίση συμμετοχή στην κοινή εκμετάλλευσή του, επιτρεπομένης, ωστόσο, αντίθετης συμφωνίας. Σε περίπτωση δε προσβολής τμήματος του έργου, αυτή εκλαμβάνεται ως προσβολή του σύνθετου έργου και συνεπώς, σε έγερση σχετικής αγωγής νομιμοποιούνται ενεργητικά, ως συνδικαιούχοι, όλοι οι δημιουργοί<sup>149</sup>.

---

<sup>146</sup> Παπαδοπούλου Ανθούλα, *ό.π.*, σελ. 239

<sup>147</sup> Βλ. άρθρο 7 παρ. 3 του ν. 2121/1993

<sup>148</sup> Συνοδινού Τατιάνα – Ελένη, *ό.π.*

<sup>149</sup> ΑΠ 1251/2003 ΤΝΠ ΝΟΜΟΣ

#### 4.2 Η χορογραφία ως έργο συνεργασίας

Η χορογραφία μπορεί να είναι και έργο κοινής δημιουργίας, όταν αυτή προκύπτει από τη δημιουργική σύμπραξη δυο ή περισσότερων προσώπων. Στο άρθρο 7 παρ. 1 του ν. 2121/1993 ορίζεται ότι: «ως έργα συνεργασίας θεωρούνται όσα έχουν δημιουργηθεί με την άμεση σύμπραξη δύο ή περισσότερων δημιουργών. Οι δημιουργοί ενός έργου, που είναι προϊόν συνεργασίας, είναι οι αρχικοί συνδικαιούχοι του περιουσιακού και του ηθικού δικαιώματος επί του έργου. Αν δεν συμφωνήθηκε αλλιώς, το δικαίωμα ανήκει κατά ίσα μέρη στους συνδημιουργούς». Άμεση σύμπραξη σημαίνει κοινή πνευματική παραγωγική προσπάθεια κατά την διάρκεια της δημιουργικής διαδικασίας για την παραγωγή του έργου. Το έργο συνεργασίας προϋποθέτει ουσιαστική αλληλεπίδραση και συντονισμό όλων των συνδημιουργών, οι οποίοι υποτάσσουν τις συμβολές τους στην διαμόρφωση μιας κεντρικής ιδέας, επί σκοπώ δημιουργίας του τελικού ενιαίου αποτελέσματος. Επιπλέον, ο ενιαίος χαρακτήρας του έργου συνεργασίας σημαίνει κατ' ανάγκη έργο της ίδιας κατηγορίας, καθώς μόνο τότε η δημιουργική συμβολή του κάθε συνδημιουργού δεν μπορεί να διακριθεί από την συμβολή του άλλου, π.χ. δυο χορογράφοι ή χορογράφος και χορευτής που συναποφασίζουν κινήσεις και βήματα και διαμορφώνουν από κοινού το έργο στην τελική του μορφή. Αντίθετα, δεν θα υπάρχει έργο συνεργασίας μεταξύ μουσικού και χορογράφου, ακόμη και εάν η μουσική έχει δημιουργηθεί αποκλειστικά για τη συγκεκριμένη χορογραφία ή το αντίστροφο. Σύμφωνα με άλλη άποψη, αρκεί το γεγονός ότι η συμβολή κάθε συνδημιουργού -ανεξάρτητα αν πρόκειται για το ίδιο ή διαφορετικό είδος δημιουργίας- δεν μπορεί να τύχει χωριστής οικονομικής εκμετάλλευσης<sup>150</sup>.

Επισημαίνεται ότι η απλή συμμετοχή στην διαδικασία ολοκλήρωσης του έργου δεν συνιστά συνδημιουργία εφόσον δεν έχει το χαρακτήρα άμεση σύμπραξης στην δημιουργία του. Συνεπώς, δεν υπάρχει συνδημιουργία και δεν θεωρείται συνδημιουργός το πρόσωπο που δίνει στον χορογράφο χρήσιμες ιδέες ή έμπνευση για δημιουργία, π.χ. κατά την διάρκεια μιας πρόβας<sup>151</sup>. Επίσης, δεν είναι συνδημιουργός: α) ο βοηθός χορογράφου, ο οποίος βοηθά μόνο σε επίπεδο εκτελεστικό και εκτελεί κατά γράμμα τις εντολές του χορογράφου, χωρίς πρωτοβουλία στον πνευματικό τομέα, β) το πρόσωπο που δίνει εντολή ή παραγγελία για δημιουργία χορογραφίας, π.χ. σε περίπτωση χορογραφίας γάμου, εφόσον η συμβολή του στην δημιουργία του έργου είναι αποκλειστικά οικονομική και περιορίζεται στην καταβολή

<sup>150</sup> Παπαδοπούλου Ανθούλα, ό.π., σελ. 216-225

<sup>151</sup> Συνοδινού Τατιάνα – Ελένη, ό.π.



της συμφωνημένης αμοιβής ή μισθού, γ) ο χορευτής που παρέχει ιδέες για την ερμηνεία και την εκτέλεση του ή που απλά εκτελεί το έργο του χορογράφου, ακολουθώντας τις οδηγίες του. Βέβαια, στην τελευταία περίπτωση, ο χορευτής δύναται να απολαμβάνει χωριστό δικαίωμα πάνω στην ερμηνεία του, όπως θα αναλυθεί στη συνέχεια.

#### **4.3 Δημιουργία χορογραφικού έργου από μισθωτό δημιουργό**

Σύμφωνα με την αναγκαστικού δικαίου διάταξη του άρθρου 8 εδ. α' του ν. 2121/1993, σε έργα που δημιουργήθηκαν από μισθωτό δημιουργό, σε εκτέλεση σύμβασης εξαρτημένης εργασίας, αρχικός δικαιούχος του περιουσιακού και ηθικού δικαιώματος είναι ο δημιουργός. Ο εργοδότης αποκτά αυτοδίκαια μόνο το δικαίωμα οικονομικής εκμετάλλευσης επί του έργου του μισθωτού και μόνο στην έκταση που είναι αναγκαίο για την πλήρωση του σκοπού της οικείας σύμβασης, εκτός αν υπάρχει διαφορετική συμφωνία. Έτσι, ο δημιουργός που απασχολείται με σύμβαση εργασίας, σε εκτέλεση της οποίας οφείλει να δημιουργεί χορογραφίες για λογαριασμό του εργοδότη, π.χ. ενός τηλεοπτικού καναλιού ή ενός κινηματογραφικού παραγωγού, είναι ο αρχικός δικαιούχος των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας επί του χορογραφικού του έργου και αποκλειστικός φορέας των ηθικών δικαιωμάτων. Οδηγίες και υποδείξεις του εργοδότη αναφορικά με το θέμα ή το περιεχόμενο του έργου δεν δύναται να στερήσουν από τον μισθωτό την ιδιότητα του δημιουργού, παρά μόνο εάν ο εργοδότης καθορίσει το προς δημιουργία έργο, καταλείποντας στον μισθωτό την υλοποίηση των σκέψεων και εντολών του<sup>152</sup>.

Κατά την διάρκεια εργασιακής σχέσης μπορεί να προκύψουν έργα, τα οποία ο μισθωτός δεν δημιούργησε σε εκτέλεση της σύμβασης εργασίας. Καταρχήν, στην κατηγορία αυτή ανήκουν τα έργα που δημιουργούνται μεν κατόπιν εντολής του εργοδότη αλλά εκτός της σύμβασης εργασίας. Η περίπτωση αυτή μπορεί να παρουσιαστεί π.χ. όταν ο μισθωτός (χορευτής – χορογράφος) έχει προσληφθεί ως καθηγητής μουσικοκινητικής αγωγής σε παιδιά προσχολικής ηλικίας και καλείται από τον εργοδότη – ιδιοκτήτη της σχολής χορού να δημιουργήσει χορογραφία για την συμμετοχή μαθητή ή μαθήτριας της σχολής σε ακρόαση επαγγελματικής ομάδας χορού. Εν προκειμένω, οι περιουσιακές εξουσίες ανήκουν αποκλειστικά στον εντολοδόχο δημιουργό, ο οποίος θα πρέπει να συμφωνήσει με τον εντολέα του το είδος και την έκταση των περιουσιακών εξουσιών που θα του μεταβιβάσει. Αντίθετα, στην περίπτωση που ο μισθωτός δημιουργεί έργο με δική του πρωτοβουλία, εξ

---

<sup>152</sup> Παπαδοπούλου Ανθούλα, ό.π., σελ. 248-258

αφορμής ή επ' ευκαιρία της εργασιακής σχέσης, χωρίς αυτό να αποτελεί την οφειλόμενη παροχή, έχει υποχρέωση πρώτης προσφοράς στον εργοδότη, εάν το «επ' ευκαιρία» έργο εμπίπτει στον κύκλο της επιχειρηματικής του δράσης. Άλλως, είναι ένα ελεύθερο έργο και ο δημιουργός μπορεί να το χρησιμοποιήσει κατά ίδια βούληση. Για παράδειγμα, μπορεί ένας χορογράφος να έχει προσληφθεί σε σχολή κλασσικού χορού για εκμάθηση μπαλέτου σε σπουδαστές και κατά την διάρκεια πρόβας με μαθητές της σχολής να δημιουργήσει πρωτότυπη χορογραφία διασκευάζοντας έναν παραδοσιακό χορό. Εάν ο εργοδότης χρησιμοποιήσει την χορογραφία αυτήν στην ετήσια παράσταση της σχολής του, χωρίς κάποια ιδιαίτερη συμφωνία και αμοιβή, προσβάλλει το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας του δημιουργού.

#### **4.4 Δημιουργία χορογραφικού έργου κατόπιν παραγγελίας**

Ο δημιουργός που δημιουργεί έργο κατόπιν παραγγελίας εργάζεται αυτόνομα και δεν θεωρείται μισθωτός δημιουργός. Βέβαια, ο «κατά παραγγελία» δημιουργός ελέγχεται, έστω και μερικά, από την βούληση του παραγγελέα σχετικά με τα βασικά χαρακτηριστικά του έργου. Η σύμβαση που συνδέει τον δημιουργό με τον παραγγελέα είναι σύμβαση έργου ή εντολής, οπότε ο δημιουργός αναλαμβάνει την υποχρέωση δημιουργίας ενός συγκεκριμένου έργου και μεταβίβασης του υλικού φορέα του έργου στον παραγγελέα, έναντι συμφωνημένης αμοιβής ή αμισθί. Σε σχέση με το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας ισχύει, και εν προκειμένω, η αρχή του δημιουργού. Για παράδειγμα, ο χορογράφος που δημιουργεί χορογραφία για θεατρικό έργο ή για τηλεοπτική σειρά, χωρίς να απασχολείται ως μισθωτός, είναι ο αρχικός δικαιούχος του περιουσιακού και ηθικού δικαιώματος. Οι γενικές κατευθύνσεις π.χ. του θεατρικού παραγωγού για την δημιουργία της χορογραφίας, δεν καθιστούν τον παραγγελέα συνδημιουργό του έργου, εφόσον δεν φτάνουν στο σημείο να αναιρούν την προσωπική έκφραση του δημιουργού ή να αντιτίθενται στην αισθητική του κουλτούρα<sup>153</sup>.

### **5. Το συγγενικό δικαίωμα του χορευτή επί της ερμηνείας και της εκτέλεσης του έργου**

Οι ερμηνευτές εκτελεστές καλλιτέχνες είναι αυτοί που καθιστούν το έργο προσιτό στον εξωτερικό κόσμο. Σύμφωνα με το άρθρο 46 παρ.1 του Ν. 2121/1993, «ως ερμηνευτές ή

---

<sup>153</sup> Παπαδοπούλου Ανθούλα, 2009, ό.π., σελ. 275-279



εκτελεστές καλλιτέχνες θεωρούνται τα πρόσωπα που ερμηνεύουν ή εκτελούν με οποιονδήποτε τρόπο έργα του πνεύματος όπως οι ηθοποιοί, οι μουσικοί, οι τραγουδιστές, οι χορωδοί, οι χορευτές, οι καλλιτέχνες κουκλοθέατρου, θεάτρου σκιών, θεάματος ποικιλιών (βαριετέ) ή ιπποδρόμου (τσίρκου)». Από τον ορισμό αυτό συνάγεται ότι οι χορευτές που εκτελούν μια πρωτότυπη χορογραφία που προστατεύεται από το δίκαιο πνευματικής ιδιοκτησίας, απολαμβάνουν το συγγενικό δικαίωμα επί της ερμηνείας και της εκτέλεσης της χορογραφίας.

Ratio της χορήγησης του εν λόγω δικαιώματος συνιστά η εισφορά προσωπικών στοιχείων του ερμηνευτή ή εκτελεστή στην ερμηνεία και εκτέλεση του έργου, αντίστοιχα. Η ανάγκη για τέτοια προστασία είναι πραγματική και γεννήθηκε από τις νεότερες τεχνικές εξελίξεις. Παλαιότερα, η ερμηνεία των χορευτών περιοριζόταν, βάσει της εκάστοτε συμφωνίας, στα όρια του θεάτρου ή της αίθουσας. Κάθε κοινό που ήθελε να παρακολουθήσει την ερμηνεία αυτή έπρεπε να βρεθεί στον χώρο αυτό. Σήμερα μέσω της κινηματογράφησης μπορεί να γίνουν άπειρες ραδιοτηλεοπτικές επαναλήψεις ή ακόμη και ζωντανή μετάδοση ή στο Youtube<sup>154</sup>.

Οι ερμηνευτές ή εκτελεστές καλλιτέχνες έχουν το δικαίωμα να επιτρέπουν ή να απαγορεύουν μόνο τις πράξεις εκείνες που προβλέπονται και περιγράφονται ειδικά στο νόμο. Ειδικότερα, για τις περιπτώσεις α) της εγγραφής της ερμηνείας ή εκτέλεσής σε υλικό φορέα, β) της αναπαραγωγής της ερμηνείας ή εκτέλεσής τους, γ) της διανομής στο κοινό του υλικού φορέα με την εγγραφή της ερμηνείας ή εκτέλεσης, με πώληση ή με άλλους τρόπους, δ) της εκμίσθωσης του υλικού φορέα με την εγγραφή της ερμηνείας ή εκτέλεσης, ε) της ραδιοτηλεοπτικής μετάδοσης και της παρουσίασης στο κοινό του υλικού φορέα με την παράνομη εγγραφή της ζωντανής ερμηνείας ή εκτέλεσης, στ) της ραδιοτηλεοπτικής μετάδοσης της ζωντανής ερμηνείας ή εκτέλεσής τους, εκτός αν η μετάδοση αυτή αποτελεί αναμετάδοση νόμιμης μετάδοσης, ζ) της παρουσίασης στο κοινό της ζωντανής ερμηνείας ή εκτέλεσής τους, καθώς και η) της διάθεσης στο κοινό κατά τρόπο ώστε οποιοσδήποτε να έχει πρόσβαση στην εγγραφή σε υλικό φορέα της ερμηνείας ή εκτέλεσής τους, όπου και όταν επιλέγει ο ίδιος, απαιτείται η άδεια του ερμηνευτή/εκτελεστή καλλιτέχνη για την χρήση της ερμηνείας.

Επιπλέον, σε σύγκριση με το ηθικό δικαίωμα του δημιουργού, οι ερμηνευτές – εκτελεστές χορευτές απολαμβάνουν μόνο τις εξουσίες της αναγνώρισης/προβολής της

---

<sup>154</sup> Συνοδινού Τατιάνα – Ελένη, ό.π.

πατρότητας και της διατήρησης της ακεραιότητας ερμηνείας ή της εκτέλεσης. Μπορεί π.χ. να υπάρχει προσβολή εάν κάποιος περικόψει το βίντεο με την ερμηνεία του χορευτή για να το εντάξει σε πολυμέσο κατά τρόπο που να προσβάλει την φήμη του ερμηνευτή<sup>155</sup>.

## 6. Έννομη προστασία του χορογραφικού έργου

Η πνευματική ιδιοκτησία και τα συγγενικά δικαιώματα προστατεύονται δυνάμει αστικών και ποινικών κυρώσεων<sup>156157</sup> καθώς και μέτρων πρόληψης διοικητικής ή αστυνομικής φύσης, τεχνολογικών και δικαστικών μέτρων προστασίας<sup>158</sup>. Όπως γίνεται δεκτό, προσβολή δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας και συγγενικών δικαιωμάτων συνιστά «κάθε πράξη που έχει αντικείμενο και περιεχόμενο όμοιο με το αντικείμενο και το περιεχόμενο της πνευματικής ιδιοκτησίας ή του συγγενικού δικαιώματος, σε όσο μέτρο αυτά προστατεύονται από το νόμο, εφόσον η πράξη δεν γίνεται από τον δικαιούχο ή με την συναίνεσή του ή δεν εμπίπτει στους νόμιμους περιορισμούς του περιουσιακού δικαιώματος». Η παράβαση συμβατικών υποχρεώσεων έναντι του δημιουργού, στο πλαίσιο σύμβασης εκμετάλλευσης, δεν αποτελεί τέτοια πράξη προσβολής, θεμελιώνει, ωστόσο, το δικαίωμα του δημιουργού να υπαναχωρήσει από την σχετική σύμβαση, σύμφωνα με τις διατάξεις του ΑΚ<sup>159</sup>.

Βέβαια, αυτοί οι κανόνες δεν λειτουργούν όταν εισάγουμε το χορό στα ψηφιακά μέσα, ιδίως όσον αφορά στη δυνατότητα διάδοσης του έργου, χωρίς την προηγούμενη άδεια του δημιουργού. Η νομοθεσία DMCA<sup>160</sup> σίγουρα διευκόλυνε την προστασία της καλλιτεχνικής δημιουργίας σε πλατφόρμες όπως το Facebook και το Youtube, δημιουργώντας παράλληλα ένα ασφαλές λιμάνι που περιορίζει την ευθύνη των τελευταίων. Ειδικότερα, με την DCMA εισήχθη η διαδικασία «notice and take down», η οποία νομιμοποιεί τους παρόχους υπηρεσιών να αφαιρούν έγκαιρα κάθε περιεχόμενο που παραβιάζει τα πνευματικά δικαιώματα κάποιου δημιουργού. Τον μηχανισμό αυτό ακολούθησαν πολλές δικαιοδοσίες, συμπεριλαμβανομένης της ΕΕ, με κύριο σκοπό την ενίσχυση της ανάπτυξης του

<sup>155</sup> Συνοδινού Τατιάνα – Ελένη, ό.π.

<sup>156</sup> Άρθρο 65-66 του ν. 2121/1993

<sup>157</sup> Δεν προβλέπονται ποινικές κυρώσεις για την προσβολή του ηθικού δικαιώματος των ερμηνευτών εκτελεστών (Βαγενά Ευαγγελία, 2009, Νόμος για την πνευματική ιδιοκτησία – Κατ' άρθρο ερμηνεία του ν. 2121/1993 Αρθρογραφία – Βιβλιογραφία – Νομολογία, Επιστημονική Επιμέλεια: Λάμπρος Κοτσίρης, Ειρήνη Σταματούδη, Εκδόσεις Σάκκουλα Αθήνα-Θεσσαλονίκη, σελ. 1109)

<sup>158</sup> Άρθρα 59-64Α και 66Β του ν. 2121/1993, όπως ισχύει μετά την τροποποίηση του με το ν. 4996/2022 (ΦΕΚ Α' 218)

<sup>159</sup> Καλλινίκου Δ., ό.π., σελ. 285

<sup>160</sup> The Digital Millenium Copyright Act του 1998

ηλεκτρονικού εμπορίου. Σύμφωνα με την DCMA<sup>161</sup>, εάν οι πάροχοι υπηρεσιών διαδικτύου απομακρύνουν ή απενεργοποιούν ταχέως το υλικό που παραβιάζει τα δικαιώματα, απαλλάσσονται από την ευθύνη για την παραβίαση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Το κεντρικό στοιχείο για την απονομή της απαλλαγής είναι αυτό της «γνώσης».

Στο ίδιο πλαίσιο, η Ευρωπαϊκή Οδηγία 2000/31/ΕΚ, αποσκοπώντας στην ελεύθερη διακίνηση των υπηρεσιών της Κοινωνίας της Πληροφορίας μεταξύ των κρατών-μελών της ΕΕ, θέσπισε ένα σύστημα απαλλαγής («ασυλίας») από την ευθύνη, ορίζοντας ότι οι πάροχοι που φιλοξενούν ψηφιακό περιεχόμενο ευθύνονται για το παράνομο κοινοποιημένο περιεχόμενο μόνο από τη στιγμή που έχουν «πραγματική γνώση» αυτού και δεν το καταργούν «ταχέως». Η Οδηγία ορίζει ρητά ότι οι πάροχοι δεν υπέχουν γενική υποχρέωση ελέγχου των διακινούμενων πληροφοριών<sup>162</sup>. Ως εκ τούτου, οι πλατφόρμες δεν θεωρούνται, καταρχήν, αυτουργοί της πράξης διάθεσης του προστατευόμενου περιεχομένου στο κοινό και επομένως, δεν παραβιάζουν τα δικαιώματα των δικαιούχων, ούτε υποχρεούνται να λάβουν άδειες χρήσης.

Ωστόσο, τα δεδομένα έχουν αλλάξει μετά την ψήφιση της Ευρωπαϊκής Οδηγίας για τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και τα συγγενικά δικαιώματα στην ψηφιακή ενιαία αγορά ( ΕΕ 2019/790, γνωστή ως Οδηγία DSM)<sup>163</sup>. Ειδικότερα, το άρθρο 17 της Οδηγίας, το οποίο εφαρμόζεται στους παρόχους επιγραμμικών υπηρεσιών ανταλλαγής περιεχομένου (λεγόμενες υπηρεσίες του Web 2.0), καθιερώνει την αρχή κατά την οποία οι πάροχοι είναι άμεσα υπεύθυνοι, όταν έργα και άλλα προστατευόμενα αντικείμενα αναφορτώνονται παράνομα από τους χρήστες των υπηρεσιών τους. Συνεπώς, οι πάροχοι απαιτείται να λάβουν την σχετική άδεια από τους δικαιούχους για την ανάρτηση του περιεχομένου, διαφορετικά προσβάλλουν τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας του δημιουργού<sup>164</sup>. Έτσι, όταν ένας χορογράφος «ανεβάζει» το έργο του στο Youtube, ο συνοδύων αυτό ήχος ελέγχεται για να διαπιστωθεί εάν ταιριάζει με κάποια μουσική που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα. Εάν συμβεί αυτό, το Youtube θα ειδοποιήσει τον χρήστη και στις περισσότερες περιπτώσεις, το βίντεο θα αφαιρεθεί ή θα χάσει τον ήχο του. Ομοίως, στην

---

<sup>161</sup> 512(c)(1)(A) DMCA

<sup>162</sup> Γιαννόπουλος Γ., Εισαγωγή στη Νομική Πληροφορική, Νομική Βιβλιοθήκη, 2018, σελ. 182

<sup>163</sup> Οδηγία ΕΕ 2019/790 ΤΟΥ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟΥ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟΥ για τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και τα συγγενικά δικαιώματα στην ψηφιακή ενιαία αγορά και την τροποποίηση των οδηγιών 96/9/ΕΚ και 2001/29/ΕΚ. Ενσωματώθηκε στην ελληνική έννομη τάξη με το ν. 4996/2022 (ΦΕΚ Α' 218)

<sup>164</sup> Παπαθανασίου Β., ό.π., σελ. 59

περίπτωση του χορού θα πρέπει να απαιτείται η προηγούμενη άδεια του δημιουργού προκειμένου να χρησιμοποιηθεί η χορογραφία του σε μουσικό βίντεο ή ταινία<sup>165</sup>.

Οι πάροχοι δύνανται να απαλλαγούν από την ευθύνη παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων με την λήψη της σχετικής άδειας από τον δικαιούχο, ενώ υποχρεούνται να παρακολουθούν ενεργά το περιεχόμενο που αναφορτώνουν οι χρήστες (π.χ. με φίλτρα ανίχνευσης), προκειμένου να παρεμποδίζουν την διάθεση των προστατευόμενων έργων, τα οποία οι δικαιούχοι δεν επιθυμούν να καταστήσουν προσβάσιμα μέσω των υπηρεσιών αυτών. Επίσης, οι πάροχοι καλούνται να ενεργούν με ταχύτητα, με τη λήψη της επαρκώς τεκμηριωμένης ειδοποίησης από τους δικαιούχους, προκειμένου να απενεργοποιήσουν την πρόσβαση ή να αποσύρουν από τους ιστοτόπους τους έργα ή άλλα αντικείμενα προστασίας στα οποία αφορά η ειδοποίηση, αλλά απαιτείται και να αποδείξουν ότι έχουν καταβάλει κάθε δυνατή προσπάθεια για να αποτρέψουν τις μελλοντικές αναφορτώσεις (notice and stay down systems).

Το ΔΕΕ με την απόφαση του στην υπόθεση C-401/2019<sup>166</sup> έκρινε ότι, καταρχήν, το ειδικό καθεστώς ευθύνης που θεσπίζεται με την Οδηγία ενέχει περιορισμό της άσκησης του δικαιώματος στην ελευθερία της έκφρασης και πληροφόρησης των χρηστών των εν λόγω υπηρεσιών ανταλλαγής περιεχομένου, ωστόσο, ο περιορισμός αυτός δικαιολογείται υπό το πρίσμα του άρθρου 52 παρ. 1 του Χάρτη των Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της Ευρωπαϊκής Ένωσης, για τον διττό λόγο αφενός ότι προβλέπεται στο νόμο, αφετέρου ότι ανταποκρίνεται στην ανάγκη προστασίας της διανοητικής ιδιοκτησίας, την οποία εγγυάται το άρθρο 17 παρ. 2 του Χάρτη. Επιπλέον, το Δικαστήριο έκρινε ότι οι υποχρεώσεις που επιβάλλονται στους παρόχους δεν περιορίζουν δυσανάλογα το δικαίωμα στην ελευθερία της έκφρασης και πληροφόρησης των χρηστών<sup>167</sup>.

Σε συνέχεια των ανωτέρω, ο πρόσφατος Κανονισμός για τις Ψηφιακές Υπηρεσίες (DSA)<sup>168</sup>, ρυθμίζει οριζόντια το νομοθετικό πλαίσιο για την ευρωπαϊκή ψηφιακή ενιαία αγορά, με στόχο τη διασφάλιση ασφαλούς, προβλέψιμου και αξιόπιστου επιγραμματικού περιβάλλοντος, στο οποίο αντιμετωπίζεται, μεταξύ άλλων, η διάδοση παράνομου

---

<sup>165</sup> Steven Vargas, 2021, What Copyright Protections Do Choreographers Have Over Their Work?

<sup>166</sup> Προσφυγή της Δημοκρατίας της Πολωνίας κατά Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και Συμβουλίου της Ευρωπαϊκής Ένωσης, με αίτημα την ακύρωση του άρθρου 17 της οδηγίας 2019/790.

<sup>167</sup> Ιγγλεζάκης Ι., ό.π., σελ. 121-122

<sup>168</sup> Κανονισμός (ΕΕ) 2022/2065 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 19ης Οκτωβρίου 2022 σχετικά με την ενιαία αγορά ψηφιακών υπηρεσιών και την τροποποίηση της οδηγίας 2000/31/ΕΚ (Πράξη για τις Ψηφιακές Υπηρεσίες)

περιεχομένου στο διαδίκτυο. Οι κανόνες του αφορούν κυρίως διαδικτυακούς μεσάζοντες και πλατφόρμες (π.χ. κοινωνικά δίκτυα, πλατφόρμες κοινής χρήσης περιεχομένου κλπ). Σε σχέση με την ευθύνη των παρόχων υπηρεσιών διαμεσολάβησης, ο Κανονισμός, ενώ καταργεί τα άρθρα 12 έως 15 της οδηγίας για το ηλεκτρονικό εμπόριο, στην ουσία τα αναπαράγει (άρθρα 4, 5, 6 και 8), διατηρώντας την απαγόρευση της γενικής υποχρέωσης παρακολούθησης του περιεχομένου και τις απαλλαγές από την ευθύνη των ενδιαμέσων, σύμφωνα με την ερμηνεία που έχει ήδη δοθεί από το ΔΕΕ. Επιπλέον, προβλέπει εξειδικευμένους κανόνες για την ειδοποίηση και την αφαίρεση του παράνομου περιεχομένου που έλειπαν από την Οδηγία. Με τις ρυθμίσεις αυτές δεν θίγεται η απαλλαγή από την ευθύνη των παρόχων, αλλά προβλέπονται πρόστιμα και περιοδικές χρηματικές ποινές σε περίπτωση μη συμμόρφωσής τους, ώστε να αποφευχθεί το φαινόμενο «overblocking», δηλαδή της επιβολής αυστηρών κανόνων στους χρήστες ψηφιακών πλατφορμών αναφορικά με την δημοσίευση περιεχομένου που θα λειτουργούν περιοριστικά ως προς την ελευθερία έκφρασης<sup>169</sup>. Έτσι, στην περίπτωση που ένας δημιουργός χορογραφικού έργου, το οποίο έχει δημοσιευθεί στο Facebook χωρίς την άδεια του, αξιοποιήσει τον μηχανισμό ειδοποίησης που προβλέπεται στο άρθρο 16 του Κανονισμού, ο πάροχος φιλοξενίας θεωρείται ότι έχει λάβει πραγματική γνώση ή αντίληψη του γεγονότος από το οποίο προκύπτει η παράνομη δραστηριότητα και οφείλει να αναλάβει δράση κατά του περιεχομένου.

---

<sup>169</sup> Ιγγλεζάκης Ι., ό.π., σελ. 115

### III. Ο ΧΟΡΟΣ ΩΣ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΟΜΕΝΟ ΕΡΓΟ ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ METaverse ΚΑΙ ΤΩΝ ΑΝΑΔΥΟΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

#### 1. Η έννοια του metaverse

Το metaverse, η ακριβής έννοια του οποίου δεν έχει ακόμη οριστεί, αποτελεί ταυτόχρονα μία νέα τεχνολογία και ένα νέο επιχειρηματικό μοντέλο<sup>170</sup> που ενσωματώνει ένα ευρύ φάσμα εξελισσόμενων τεχνολογιών, όπως την Εικονική Πραγματικότητα, το blockchain, τα 5G-6G, τη τεχνητή νοημοσύνη και τα NFT. Οι ορισμοί του είναι τόσο όσοι και οι άνθρωποι που το συζητούν. Ενδεικτικά, έχει υποστηριχθεί ότι το metaverse νοείται: α) ως εμβυθιστικό Internet, όπου οι χρήστες, μέσω ψηφιακού «αντιπροσώπου» (avatar), βρίσκονται και αλληλεπιδρούν μέσα σε ένα τρισδιάστατο διαδικτυακό περιβάλλον, χρησιμοποιώντας ειδικά γυαλιά ή άλλο εξοπλισμό<sup>171</sup>, β) ως ένα πολυσύμπαν που αλληλεπιδρά περισσότερο με τον πραγματικό κόσμο και περιλαμβάνει σημαντικά στοιχεία επαυξημένης πραγματικότητας, όπως το να περπατάς σε μια πραγματική πόλη και να βλέπεις εικονικά πράγματα<sup>172</sup>, γ) ως ο διάδοχος του Διαδικτύου<sup>173</sup>, που αποτελείται από κοινόχρηστους, τρισδιάστατους εικονικούς χώρους που συνδέονται σε ένα αντιληπτό εικονικό σύμπαν<sup>174</sup>.

#### 2. Τα χαρακτηριστικά του metaverse

Το metaverse, όπως προαναφέρθηκε, έχει τα χαρακτηριστικά της «πολυ-τεχνολογίας», ταυτόχρονα δε αποτελεί μια νέα κοινωνική μορφή που περιλαμβάνει οικονομικά, πολιτιστικά και νομικά συστήματα, τα οποία σχετίζονται με την πραγματικότητα, αλλά έχουν τα δικά τους χαρακτηριστικά. Σε κοινωνικό επίπεδο, ο σκοπός του metaverse έγκειται στο να συνδέσει περισσότερους ανθρώπους και να διευκολύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ

---

<sup>170</sup> Χιόνη Γεωργία, 2022, Δίκαιο και Μετασύμπαν (Metaverse): Προκλήσεις και νομικά ζητήματα I

<sup>171</sup> Levan Nanobashvili, If the Metaverse is Built, Will Copyright Challenges Come?, 21 UIC REV. INTELL. PROP. L. 215 (2022).

<sup>172</sup> Levan Nanobashvili, ό.π.

<sup>173</sup> Know Your Meme, 2022, The Metaverse, <https://knowyourmeme.com/memes/cultures/the-metaverse>

<sup>174</sup> Ignas Kalpokas, Julija Kalpokienė, 2023, Regulating the Metaverse, A Critical Assessment, Routledge, Introduction p. 1

τους<sup>175</sup>. Παράλληλα, δίνει στους χρήστες την δυνατότητα να πειραματιστούν με την ταυτότητά τους, να παίξουν ρόλους και να αυτοεκφραστούν<sup>176</sup>.

Θεμελιώδες χαρακτηριστικό του metaverse συνιστά η χωροχρονική συνοχή με την πραγματική ανθρώπινη κοινωνία<sup>177</sup>. Δεν πρόκειται για την κατασκευή ενός στατικού ψηφιακού χώρου, αλλά ενός εικονικού χώρου που εξελίσσεται παράλληλα με τον πραγματικό δυναμικό κόσμο. Η σύνδεση του εικονικού με τον πραγματικό κόσμο επιτυγχάνεται κατά κύριο λόγο μέσω της χρήσης αλγορίθμων τεχνητής νοημοσύνης<sup>178</sup>.

Πέραν των ανωτέρω, ο κόσμος του metaverse πρόκειται να φέρει τα εξής χαρακτηριστικά: α) ρεαλισμό, υπό την έννοια ότι οι χρήστες, μέσω της χρήσης φυσικού εξοπλισμού, θα αισθάνονται βυθισμένοι στον εικονικό κοινωνικό κόσμο, όπου οι κινήσεις του σώματός τους θα αναπαράγονται από avatars<sup>179</sup>, β) προσβασιμότητα από διάφορες συσκευές και τοποθεσίες, γ) διαλειτουργικότητα, ώστε οι χρήστες να μπορούν να μεταφέρουν τα avatars και τα αγαθά τους από το ένα μέρος του metaverse στο άλλο, ανεξάρτητα από το ποιος διευθύνει το συγκεκριμένο τμήμα του, δ) επεκτασιμότητα, δηλαδή διαχείριση της υπολογιστικής ισχύος κατά τρόπο ώστε ένας μεγάλος αριθμός χρηστών να μπορεί να αλληλεπιδρά κοινωνικά στο metaverse χωρίς αποσυνδέσεις και διακοπές<sup>180</sup>, και ε) αποκεντρωμένη λειτουργία, καθώς δεν θα τελεί υπό την κεντρική διαχείριση κάποιας εταιρείας<sup>181</sup>. Υπό αυτή την έννοια, η Meta ή οποιαδήποτε άλλη μεμονωμένη εταιρεία, δεν

---

<sup>175</sup> Monica J. White, What Is The Metaverse? A Deep Dive Into The 'Future Of The Internet', DIGITALTRENDS (Nov. 23, 2021)

<sup>176</sup> Danny Friedmann, Digital Single Market, First Stop to The Metaverse: Counterlife of Copyright Protection Wanted, Springer, LAW AND ECONOMICS OF THE DIGITAL TRANSFORMATION, Klaus Mathis and Avishalom Tor, eds. (Springer, 2022 Forthcoming)

<sup>177</sup> Huansheng Ning, Hang Wang, Yujia Lin, Wenxi Wang, Sahraoui Dhelim, Fadi Farha, Jianguo Ding, Mahmoud Daneshmand, 2021, A Survey on Metaverse: the State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges

<sup>178</sup> Huansheng Ning, Hang Wang, Yujia Lin, Wenxi Wang, Sahraoui Dhelim, Fadi Farha, Jianguo Ding, Mahmoud Daneshmand, ό.π.

<sup>179</sup> Με την περαιτέρω ανάπτυξη της απτικής τεχνολογίας, οι «σωματικές» αλληλεπιδράσεις του avatar θα γίνονται αισθητές από το φυσικό σώμα, Ignas Kalpokas, Julija Kalpokienė, ό.π., Introduction p. 7

<sup>180</sup> Huansheng Ning, Hang Wang, Yujia Lin, Wenxi Wang, Sahraoui Dhelim, Fadi Farha, Jianguo Ding, Mahmoud Daneshmand ό.π.

<sup>181</sup> Cheong B.C., 2022, Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies. Int. Cybersecure, Law Rev

αποτελεί το metaverse, όπως ακριβώς το Facebook ή η Google δεν αποτελούν το διαδίκτυο. Όλα τους αποτελούν κόμβους μέσα σε ευρύτερα τεχνολογικά οικοσυστήματα<sup>182</sup>.

### 3. Ιστορική επισκόπηση του metaverse

Την έννοια του metaverse, όπως την αντιλαμβανόμαστε σήμερα, διαμορφώνουν πέντε βασικοί παράγοντες, στους οποίους γίνεται σύντομη αναφορά αμέσως παρακάτω.

#### 3.1 Η απαρχή και εξέλιξη της Εικονικής Πραγματικότητας (VR)

Η τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας στην οποία στηρίζεται το metaverse για τη δημιουργία ενός διαδραστικού κόσμου, έχει τις απαρχές της στο έτος 1962, όταν ο Morton Heilig κατοχύρωσε με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας την πρώτη εκδοχή του εικονικού κόσμου, την Sensorama Machine<sup>183</sup>. Ακολούθησε, το 1968, η εφεύρεση του «Sword of Damocles», η πρώτη οθόνη εικονικής πραγματικότητας τοποθετημένη στο κεφάλι<sup>184</sup>, ενώ δέκα χρόνια αργότερα, το Τεχνολογικό Ινστιτούτο της Μασαχουσέτης δημιούργησε μια εμπειρία όπου οι χρήστες μπορούσαν να περιπλανηθούν εικονικά στην πόλη Aspen του Κολοράντο<sup>185</sup>. Το 1997, ερευνητές του Georgia Tech και του Πανεπιστημίου Emory χρησιμοποίησαν την Εικονική Πραγματικότητα για να δημιουργήσουν σενάρια πολεμικών ζωνών για τους βετεράνους του πολέμου του Βιετνάμ, ως θεραπεία έκθεσης για τη μετατραυματική διαταραχή του μετατραυματικού στρες<sup>186</sup>. Το 2007, τέθηκε σε κυκλοφορία το Google Street View, οπότε οι χρήστες ήταν, για πρώτη φορά, σε θέση να χρησιμοποιήσουν δωρεάν την εικονική πραγματικότητα στην πιο δημοφιλή μηχανή αναζήτησης εκείνη την εποχή<sup>187</sup>. Την ίδια δεκαετία, η αγορά των ακουστικών Εικονικής Πραγματικότητας εξελίσσεται ραγδαία με την -κατηρημένη πλέον- σειρά ακουστικών της Oculus, η οποία, μάλιστα, αγοράστηκε το 2014 από την Facebook.

Επισημαίνεται ότι η τεχνολογία VR, αν και φαίνεται να είναι μια πιο εξελιγμένη ή αναβαθμισμένη έκδοση του metaverse, δεν αποτελεί παρά ένα τρόπο για να βιώσει κανείς

---

<sup>182</sup> Ignas Kalpokas, Julija Kalpokienė, *ό.π.*, Introduction p. 5

<sup>183</sup> <https://www.techradar.com/news/wearables/forgotten-genius-the-man-who-made-a-working-vr-machine-in-1957-1318253>

<sup>184</sup> <https://vrsource.com/meet-the-sword-of-damocles-the-first-vr-headset-in-the-world-17233/>

<sup>185</sup> <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=2027>

<sup>186</sup> <https://reviewmoose.ca/blog/when-was-vr-invented/>

<sup>187</sup> The metaverse insider, Metaverse Market Report, <https://metaverseinsider.tech/wp-content/uploads/2022/11/MARKETREPORT.pdf>



το metaverse. Εξάλλου, το περιεχόμενο στις εμπειρίες VR ανήκει στην εταιρεία που πουλάει την τεχνολογία αυτή, με τον χρήστη να κατέχει μόνο τον αναγκαίο εξοπλισμό. Αντίθετα, το metaverse υπόσχεται να παραχωρήσει την πλήρη ιδιοκτησία στους χρήστες<sup>188</sup>.

### 3.2 Η εξέλιξη της τεχνητής νοημοσύνης

Ιστορικά, το πρώτο κύμα εξέλιξης της ΤΝ ανάγεται στην δεκαετία του 1960 μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 1980 και περιλαμβάνει την συμβολική τεχνητή νοημοσύνη, προϊόντα της οποίας αποτελούν τα έμπειρα συστήματα (expert systems) που λειτουργούν με κανόνες τύπου «εάν – τότε». Ακολούθως, αναπτύχθηκαν συστήματα μηχανικής μάθησης (machine learning), στα οποία εφαρμόζονται αλγόριθμοι που κατασκευάζουν μοντέλα από πειραματικά δεδομένα, με βάση τα οποία κάνουν προβλέψεις ή εξάγουν αποτέλεσμα<sup>189</sup>. Υποσύνολο της μηχανικής μάθησης αποτελεί η βαθιά μάθηση (deep learning), η οποία στηρίζεται στα artificial neural networks, δηλαδή σε δίκτυα που, «καθ' ομοίωση» του νευρικού δικτύου του εγκεφάλου, βασίζονται κυρίως σε γνωστά σύνολα δεδομένων εκπαίδευσης που βοηθούν τους αλγορίθμους αυτο-μάθησης να εκτελούν μια εργασία (π.χ. face/image recognition). Ο συγκεκριμένος τύπος τεχνητής νοημοσύνης αναπτύχθηκε πρόσφατα λόγω της αύξησης της υπολογιστικής δύναμης και της διαθεσιμότητας ολοένα αυξανόμενου όγκου δεδομένων (big data).

### 3.3 Η σύλληψη του όρου «metaverse»

Ο όρος «metaverse» επινοήθηκε το 1992, όταν ο Neal Stephenson κυκλοφόρησε το μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας «Snow Crash»<sup>190</sup>. Στο έργο αυτό οι άνθρωποι χρησιμοποιούν ψηφιακά είδωλα του εαυτού τους για να αλληλεπιδρούν στο διαδικτυακό περιβάλλον και με σκοπό να ξεφύγουν από μια δυστοπική πραγματικότητα. Έκτοτε, έγιναν πολλές, πλην όμως ανεπιτυχείς, προσπάθειες για τη δημιουργία ενός εικονικού κόσμου τύπου Snow Crash. Το 2003 δημιουργήθηκε μια πλατφόρμα εικονικού κόσμου που ονομάζεται «Second Life»<sup>191</sup>. Παρά το γεγονός ότι η πλατφόρμα αυτή θεωρείται συχνά ως το

---

<sup>188</sup> James Howell, 2022, Metaverse v. Virtual Reality: Key Differences, 101 BLACKCHAINS

<sup>189</sup> Ιγγλεζάκης Ι., ό.π., σελ. 47-51

<sup>190</sup> Tom Huddleston Jr., 2021, This 29-year-old book predicted the 'metaverse' — and some of Facebook's plans are eerily similar <https://www.cnn.com/2021/11/03/how-the-1992-sci-fi-novel-snow-crash-predicted-facebooks-metaverse.html>

<sup>191</sup> <https://secondlife.com/>

πρώτο metaverse, καθώς δημιουργεί την πεποίθηση στους χρήστες ότι είναι φυσικά παρόντες σε έναν εικονικό – μη φυσικό κόσμο, στην πραγματικότητα δεν είναι παρά ένα διαδικτυακό παιχνίδι, όπως το Minecraft και το Fortnite<sup>192</sup>. Νεότερη εξέλιξη είναι το metaverse, που αποτελεί σύζευξη της πραγματικότητας και των εικονικών κοινοτήτων, σε έναν τρισδιάστατο εικονικό κόσμο, με την χρήση περιφερειακών συσκευών VR<sup>193</sup>. Τον Οκτώβριο του 2021, το Facebook μετονομάστηκε σε Meta. Στο πλαίσιο αυτό, η Meta ανακοίνωσε το σχέδιό της να δημιουργήσει το metaverse - μια νέα έκδοση του διαδικτύου, όπου οι άνθρωποι μπορούν να συνδέονται, να εργάζονται, να παίζουν και να απολαμβάνουν άλλες δραστηριότητες<sup>194</sup>.

### **3.4 Αποκέντρωση και τεχνολογία blockchain**

Το 1991, οι Stuart Haber και W. Scott Stornetta οραματίστηκαν την ιδέα της τεχνολογίας blockchain. Το 2008, ένα άγνωστο άτομο που χρησιμοποιούσε το όνομα Satoshi Nakamoto κυκλοφόρησε μια λευκή βίβλο με την οποία εισήγαγε στον κόσμο αυτήν την τεχνολογία κατανεμημένης εγγραφής, η οποία στηρίζεται στην λειτουργία ενός λογισμικού ανοιχτού κώδικα, με την βοήθεια του οποίου οι συναλλαγές καταγράφονται ψηφιακά σε ένα δημόσιο κατανεμημένο καθολικό ή μητρώο (distributed ledger), σε ένα σύνολο εγγραφών που ονομάζεται αλυσίδα μπλοκ (block chain) και χρησιμοποιεί ως νομισματική μονάδα το bitcoin ή κάποιο άλλο κρυπτονόμισμα<sup>195</sup>. Ειδικότερα, όλες οι επιμέρους συναλλαγές εγγράφονται σε ένα μπλοκ που περιέχει κρυπτογραφημένες τις πληροφορίες των συναλλαγών, το οποίο (μπλοκ) εντάσσεται σε μια συνεχή αλυσίδα δεδομένων, ώστε καθίσταται αδύνατη οποιαδήποτε τροποποίηση μιας πληροφορίας, χωρίς να επηρεαστεί ολόκληρη η αλυσίδα μπλοκ. Η τελευταία δημοσιοποιείται σε ένα ομότιμο δίκτυο (peer to peer) και είναι στην διάθεση όλων των χρηστών του διαδικτύου. Για την τήρηση του μητρώου δεδομένων στην αλυσίδα των μπλοκ, το οποίο τηρείται χωρίς την σύμπραξη κάποιου μεσάζοντα, αρμόδιοι

---

<sup>192</sup> The metaverse insider, Metaverse Market Report, ό.π.

<sup>193</sup> Ιγγλεζάκης Ι., ό.π., σελ. 51-52

<sup>194</sup> Kristie Pladson, 2021, Facebook rebrands as 'Meta' in new focus on metaverse

<sup>195</sup> Σύμφωνα με το άρθρο 31 παρ. 1 του ν. 4961/2022 («Αναδυόμενες τεχνολογίες πληροφορικής και επικοινωνιών, ενίσχυση της ψηφιακής διακυβέρνησης και άλλες διατάξεις» ΦΕΚ Α' 146): «Αλυσίδα συστοιχιών (blockchain)»: είδος τεχνολογίας κατανεμημένου καθολικού που καταγράφει δεδομένα σε συστοιχίες (blocks), οι οποίες συνδέονται μεταξύ τους με χρονολογική σειρά και σχηματίζουν μια αλυσίδα (chain) συναινετικής, αποκεντρωμένης και μαθηματικά επαληθεύσιμης φύσης, η οποία βασίζεται κυρίως στην επιστήμη της κρυπτογραφίας».

είναι οι κόμβοι, δηλαδή οι χρήστες που ενημερώνουν τις αλλαγές στο μητρώο, επαληθεύοντας τις συναλλαγές δυνάμει μηχανισμών συναίνεσης (consensus)<sup>196</sup>. Έτσι, δημιουργείται μια εξαιρετικά ανθεκτική και αναλλοίωτη βάση δεδομένων, όπου οι άνθρωποι μπορούν να αποθηκεύουν δεδομένα με διαφανή και μη αμφισβητήσιμο τρόπο, καθώς και να συμμετέχουν σε οικονομικές συναλλαγές. Σε αντίθεση με τα συμβατικά κεντρικά συστήματα συναλλαγών, το μητρώο δεν είναι απλά αποκεντρωμένο (decentralized), αλλά έχει κατανομημένη δομή δικτύου (distributed), υπό την έννοια ότι τηρείται και συγχρονίζεται ταυτόχρονα από όλους τους κόμβους. Η διαλειτουργικότητα είναι ένα σημαντικό στοιχείο της αποκέντρωσης καθώς δίνει τη δυνατότητα σε ένα συγκεκριμένο δίκτυο blockchain να μοιράζεται τις δραστηριότητές του με άλλο δίκτυο χρησιμοποιώντας προκαθορισμένα πρωτόκολλα.

Η τεχνολογία blockchain επιτρέπει, εκτός της μεταφοράς νομισματικής αξίας (tokens), την ψηφιακή αναπαράσταση διάφορων πληροφοριών και ψηφιακών αγαθών (tokenization). Επιπλέον, καθιστά δυνατή την χρήση έξυπνων συμβάσεων (smart contracts)<sup>197</sup><sup>198</sup>, δηλαδή προγραμμάτων η/υ με τα οποία αυτοματοποιείται η εκτέλεση των όρων μιας συμφωνίας ανεξάρτητα από οιαδήποτε ανθρώπινη παρέμβαση. Επισημαίνεται ότι στις ψηφιακές συμβάσεις η εκπλήρωση της σύμβασης γίνεται μόνο ψηφιακά και δεν μπορεί να λάβει χώρα στον πραγματικό κόσμο<sup>199</sup>.

### **3.5 Μη εναλλάξιμα κρυπτοστοιχεία (Non-Fungible Tokens, NFT)**

Η πιο δημοφιλής εφαρμογή για τον διαμοιρασμό έργων με την τεχνολογία κατανομημένου καθολικού είναι τα μη εναλλάξιμα κρυπτοστοιχεία (NFT), δηλαδή «κρυπτογραφικά στοιχεία βασισμένα σε δίκτυο Blockchain, με μοναδικούς κωδικούς αναγνώρισης και μεταδεδομένα, που τα διακρίνουν μεταξύ τους και σε σχέση με άλλα

---

<sup>196</sup> Bacon, J., Michels, J. D., Millard, C. και Singh, J. (2018), Blockchain Demystified: A Technical And Legal Introduction To Distributed And Centralised Ledgers, Richmond Journal of Law & Technology, Volume 25, Issue 1

<sup>197</sup> Bacon, J., Michels, J. D., Millard, C. και Singh, J., ό.π.

<sup>198</sup> Σύμφωνα με το άρθρο 31 παρ. 9 του ν. 4961/2022: «Έξυπνο συμβόλαιο (smart contract)»: σύνολο κωδικοποιημένων λειτουργιών υπολογιστή, το οποίο οριστικοποιείται και εκτελείται μέσω τεχνολογίας κατανομημένου καθολικού σε αυτοματοποιημένη ηλεκτρονική μορφή μέσω οδηγίων για την εκτέλεση ενεργειών, παραλείψεων ή ανοχών, οι οποίες βασίζονται στην ύπαρξη ή μη συγκεκριμένων προϋποθέσεων, σύμφωνα με όρους που καταγράφονται απευθείας σε ηλεκτρονικό κώδικα, προγραμματισμένες εντολές ή προγραμματισμένη γλώσσα».

<sup>199</sup> Ιγγλεζάκης Ι., ό.π., σελ. 233 επ.

κρυπτοστοιχεία, παρέχοντας την δυνατότητα σύνδεσής τους με φυσικά ή ψηφιακά περιουσιακά στοιχεία»<sup>200</sup>.

Η αλληλεπίδραση της εν λόγω τεχνολογίας με το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας συμβαίνει με την σύνδεση του NFT με ένα συγκεκριμένο έργο τέχνης (π.χ. ψηφιακές εικόνες, βίντεο ή μουσική) είτε με την προσθήκη στην έξυπνη σύμβαση του υπερσυνδέσμου που παραπέμπει στον διαδικτυακό χώρο όπου φιλοξενείται το έργο (off chain), είτε με την μετατροπή του έργου σε μεταδεδομένα, μέσω της συνάρτησης του κατακερματισμού (on chain). Συνεπώς, τα NFT δεν αποτελούν ψηφιακά αντίγραφα του έργου, αλλά αρχεία μεταδομένων αυτών, εγγεγραμμένα σε βάση δεδομένων Blockchain<sup>201</sup>.

### **3.6 Η εξέλιξη του Διαδικτύου**

Η ιστορία του διαδικτύου μπορεί να χωριστεί σε τρεις φάσεις, με την κάθε μία να αναπτύσσεται σταδιακά και χωρίς σαφώς καθορισμένα όρια. Το αρχικό Web 1.0 βασίστηκε σε ένα μοντέλο πελάτη-εξυπηρετητή, όπου οι χρήστες είχαν παθητικό ρόλο. Στο Web 2.0, το οποίο είναι σήμερα κυρίαρχο, οι χρήστες αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, δημιουργούν και μοιράζονται περιεχόμενο του διαδικτύου, με τις εταιρείες, όπως η Meta, η Google και η Microsoft, να κατέχουν το περιεχόμενο αυτό και να αντλούν χρηματική αξία από αυτό. Ακολουθώντας την διαδοχή αυτή, το Web 3.0 θεωρείται ως το μέλλον του διαδικτύου, με τους χρήστες να είναι τόσο παραγωγοί του περιεχομένου όσο και αποδέκτες του. Η λειτουργία του θα στηρίζεται στην αποκεντρωμένη αρχιτεκτονική της τεχνολογίας blockchain, δηλαδή, στην εξαφάνιση των μεσαζόντων που παρακολουθούν και ελέγχουν το περιεχόμενο στο σημερινό Web 2.0, επαναφέροντας τον έλεγχο στα χέρια των χρηστών.

Η βιομηχανία της τέχνης πειραματίζεται ήδη με την τεχνολογία Web 3.0 για να δημιουργήσει νέες εμπειρίες τόσο για καλλιτέχνες όσο και για αγοραστές. Για παράδειγμα, το NFTify είναι μια πλατφόρμα που επιτρέπει στους καλλιτέχνες να συνδέουν τα έργα τέχνης τους με NFT, τα οποία στη συνέχεια μπορούν να αποτελέσουν αντικείμενο αγοραπωλησίας<sup>202</sup>.

---

<sup>200</sup> Παπαθανασίου Β., ό.π., σελ. 42

<sup>201</sup> Παπαθανασίου Β., ό.π. σελ. 42-44

<sup>202</sup> Mark Minevich, 2022, The Metaverse And Web3 Creating Value In The Future Digital Economy

#### 4. Δημιουργία χορογραφικού έργου στο metaverse

Το metaverse θα αποτελέσει αναμφίβολα έναν τόπο επαναπροσδιορισμού του ανθρώπινου σώματος και εξερεύνησης νέων εκδοχών της καλλιτεχνικής δημιουργίας, όπου θα απουσιάζουν οι φυσικοί περιορισμοί και ο θεατής θα αναλαμβάνει πλέον ενεργό ρόλο, καθώς θα μπορεί, μέσω του avatar, να χορεύει όποιο είδος χορού επιθυμεί, εκτελώντας ακόμα και επαγγελματικές χορευτικές κινήσεις ή αποσπάσματα από χορογραφικά έργα, υπό την προϋπόθεση ότι τα δικαιώματα επ' αυτών έχουν πωληθεί ως NFT από τον δημιουργό τους, χορευτή ή χορογράφο<sup>203</sup> (βλ. Κεφ. III.5). Ειδικότερα, το βίωμα του χορού στο metaverse, ως μορφή παραστατικής τέχνης, πρόκειται για μια ανθρωπομορφική διαδικασία, όπου μέσω της οικειοποίησης ενός εικονικού σώματος, άρα του «εξανθρωπομορφισμού» του avatar, τα όρια μεταξύ κοινού και ερμηνευτή γίνονται πιο θολά και κάθε άτομο εμπλέκεται σε ζωντανές και ουσιαστικές αλληλεπιδράσεις<sup>204</sup>. Οι εικονικοί χώροι επιτρέπουν την εύκολη αλλαγή της βαρύτητας χωρίς συγκεκριμένα φυσικά εργαλεία και μπορούν να αναπαράγουν ιδιαίτερα δύσκολες κινήσεις. Παράλληλα, οι τεχνολογίες καταγραφής κίνησης και μηχανικής μάθησης προσφέρουν ένα πιο άμεσο ενσώματο μέσο έκφρασης, επιτρέποντας στον χρήστη να εισέλθει στις κινήσεις και τις αντιλήψεις ενός άλλου σώματος<sup>205</sup> και δίνοντας τη δυνατότητα για δημιουργία κίνησης με βάση αφηρημένους υπολογισμούς και πολύπλοκους αλγορίθμους<sup>206</sup>.

Ήδη, διαδικτυακές πλατφόρμες παρέχουν την δυνατότητα σε χορευτές και χορογράφους να καταγράφουν, να δημιουργούν και να αξιοποιούν τα δεδομένα των κινήσεών τους μέσω της χρήσης των NFT. Για παράδειγμα το HEATDAO<sup>207</sup> πρόκειται για μια πλατφόρμα αγοραπωλησιών NFT χορευτικών κινήσεων, η οποία επιτρέπει στους χρήστες να ανακτούν τα καταγεγραμμένα δεδομένα κίνησης υπό την μορφή ενός τρισδιάστατου, δυναμικού και μοναδικού avatar, που θα μπορεί να χρησιμοποιείται οπουδήποτε στο

---

<sup>203</sup> Lisa Gibbons, 2021, Are Dancers next to take the leap into the Metaverse?

<sup>204</sup> António Baía Reis & Mark Ashmore, 2022, From video streaming to virtual reality worlds: an academic, reflective, and creative study on live theatre and performance in the metaverse, *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 18:1, 7-28

<sup>205</sup> Rotman Brian, 2008, *Becoming Beside Ourselves: The Alphabet, Ghosts, and Distributed Human Being*, Duke University Press, Durham & London σελ. 46-47

<sup>206</sup> Kriss Ravetto-Biagioli, 2021, Dancing with and within the Digital Domain, *Body & Society*, Vol. 27(2) 3-31

<sup>207</sup> Συνιστά πρωτόκολλο επιπέδου υποδομής για διαλειτουργικά δεδομένα κίνησης στο διαδίκτυο.

Metaverse<sup>208</sup>. Επιπλέον, η πλατφόρμα OPUS έχει δημιουργήσει μια εφαρμογή που μετατρέπει το smartphone σε στούντιο καταγραφής<sup>209</sup>. Η τεχνολογία αυτή, η οποία μπορεί να ανιχνεύσει τις κινήσεις και να καταγράψει την χορογραφία στην εφαρμογή με την χρήση μόνο του τηλεφώνου, συνδέεται απευθείας στο metaverse και επιτρέπει την λήψη αμοιβής κάθε φορά που κάποιος χρησιμοποιεί την χορογραφία.

Σε χορογραφικό επίπεδο, ο Jean-Marc Matos, χορογράφος και καλλιτεχνικός διευθυντής της ομάδας σύγχρονου χορού «K. Danse», στο έργο του «Myselves» σκηνοθετεί έναν διάλογο μεταξύ μιας χορεύτριας και των πολλαπλών εαυτών της, που ενσωματώνονται σε ένα αυτόνομο και απρόβλεπτο οπτικό και ακουστικό πλάσμα, το οποίο πηγάζει από τον ψυχισμό της, όπως ερμηνεύεται από οπτικούς και σωματικούς αισθητήρες<sup>210</sup>. Οι Aoi Nakamura and Esteban, συνιδρυτές της εταιρείας χορού ΑΦΕ, στο έργο τους «Reboot» προσκαλούν το κοινό να εισέλθει σε έναν σουρεαλιστικό μελλοντικό κόσμο όπου ο χρόνος και ο χώρος κάμπτονται και τα όρια μεταξύ κοινού και ερμηνευτών θολώνουν. Η τεχνολογία τεχνητής νοημοσύνης αλληλεπιδρά με τους θεατές, οι οποίοι μετατρέπονται σε ερμηνευτές που επηρεάζουν την αφήγηση, καθώς κρυφοί μηχανισμοί μεταφράζουν τα ανθρώπινα συναισθήματα σε πράξεις.

## **5. Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας επί του χορογραφικού έργου στο metaverse**

Τα πνευματικά δικαιώματα παρέχουν στον δημιουργό αποκλειστικό δικαίωμα επί των πρωτότυπων έργων του, το οποίο, στην περίπτωση της ψηφιακής τέχνης, διαφέρει από το δικαίωμα κυριότητας του ψηφιακού αντικειμένου στο οποίο είναι ενσωματωμένα τα έργα. Ειδικότερα, στην περίπτωση των NFT, τα οποία είναι απαραίτητα για συναλλαγές εντός του metaverse, το «ανέβασμα» του έργου με το οποίο συνδέεται το εκάστοτε κρυπτοπαραστατικό αποτελεί πράξη αναπαραγωγής αυτού, ενώ ο δικαιούχος έχει την δυνατότητα να επιτρέψει ή να απαγορέψει την δυνατότητα αποθήκευσης (downloading) του έργου στο server του. Ιδιαίτερη σημασία για τους δημιουργούς έχει η δυνατότητα που τους παρέχει η εκάστοτε πλατφόρμα διάθεσης των NFT να λαμβάνουν ποσοστά από κάθε

---

<sup>208</sup> NFTs, Metaverse avatars : what you should know as a dancer/professional choreographer, 2021, <https://mirror.xyz/0x5FC1063Dd07ECcc4590a7C1DB56FB6D0083e4549/5-PPIfnjtxbtMl7QmKh57QRsAJyzAN1NxuzbhXXVQvI>

<sup>209</sup> <https://opus.ai/performance>

<sup>210</sup> Villa Albertine New Media Team: Camille Jeanjean & Heloise GARRY, 2023, Dancing in the Metaverse

μεταπώληση του μη εναλλάξιμου παραστατικού που συνδέεται με το έργο τους, με την συμπερίληψη σχετικής ρήτρας στην έξυπνη σύμβαση. Ζήτημα γεννάται ως προς το εάν η «on chain» αποθήκευση του ψηφιακού έργου τέχνης, που όπως προαναφέρθηκε επιτυγχάνεται μέσω κατακερματισμού αυτού σε δεδομένα, μπορεί να θεωρηθεί ως πράξη αναπαραγωγής του έργου. Υποστηρίζεται ότι κάτι τέτοιο δεν είναι εφικτό ακριβώς διότι δεν υπάρχει ενσωμάτωση του έργου στο NFT<sup>211</sup>. Δεδομένου, εξάλλου, ότι το NFT δεν περιέχει το ίδιο το έργο αλλά τα μεταδεδομένα που το αφορούν, ο αγοραστής ενός NFT αποκτά δικαιώματα μόνο επ' αυτών και όχι επί του ψηφιακού αρχείου που έχει μετατραπεί σε κρυπτοστοιχείο (tokenized work). Ως εκ τούτου, παρίσταται αναγκαίο κάθε μεταβίβαση NFT να συνοδεύεται από την σχετική άδεια χρήσης<sup>212</sup>.

Πέρα από το δικαίωμα της αναπαραγωγής, το δικαίωμα του δημιουργού στην παρουσίαση του έργου στο κοινό παραβιάζεται από τη διάθεση ενός NFT χωρίς την άδεια του δικαιούχου, λόγω της δημοσίευσης του υπερσυνδέσμου (URL) που παραπέμπει στο ψηφιακό αρχείο με το οποίο συνδέεται το NFT. Αυτό συμβαίνει, καθόσον, σύμφωνα με την πάγια νομολογία του ΔΕΕ<sup>213</sup>, η τοποθέτηση υπερσυνδέσμων συνιστά «παρουσίαση στο κοινό» και απαιτεί χωριστή ειδική άδεια από τον δικαιούχο, ακόμα και εάν είχε επιτρέψει την ελεύθερη δωρεάν προσφορά του έργου στο πλαίσιο άλλων τεχνικών μέσων και μορφών εκμετάλλευσης. Τούτο διότι, το κοινό νοείται και οριοθετείται ανά μορφή εκμετάλλευσης του έργου (π.χ. τηλεόραση, διαδίκτυο κλπ.). Στο διαδικτυακό περιβάλλον, υπάρχει πράξη παρουσίασης όταν κάποιος τοποθετεί τον υπερσύνδεσμο γνωρίζοντας ότι το έργο δημοσιεύεται παρανόμως στο διαδίκτυο. Η γνώση δε αυτή τεκμαίρεται όταν η τοποθέτηση του υπερσυνδέσμου γίνεται για κερδοσκοπικό σκοπό<sup>214</sup>. Στο πλαίσιο αυτό, η τοποθέτηση του υπερσυνδέσμου στο σώμα της έξυπνης σύμβασης του NFT θα μπορούσε να θεωρηθεί ως πράξη παρουσίασης στο κοινό, υπό την επιφύλαξη των τεχνικών χαρακτηριστικών της τεχνολογίας Blockchain<sup>215</sup>.

Η χρήση και εκμετάλλευση προηγουμένως αδειοδοτημένων ή αποκτηθέντων δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας εγείρει, επίσης, ερωτήματα για τους αγοραστές, σχετικά με το εύρος των δικαιωμάτων που έχουν αποκτήσει βάσει προϋφιστάμενων του

---

<sup>211</sup> Παπαθανασίου Β., ό.π., σελ. 45-46

<sup>212</sup> Ιγγλεζάκης Ι., ό.π., σελ. 232

<sup>213</sup> ΔΕΕ C-466/2012, C-348/2013, C-160/2015, C-392/2019, C-637/2019, InfoCuria-Νομολογία

<sup>214</sup> ΔΕΕ C-160/15, InfoCuria-Νομολογία

<sup>215</sup> Παπαθανασίου Β., ό.π., σελ. 47



metaverse συμφωνιών<sup>216</sup>. Στην περίπτωση αυτή, οι δημιουργοί περιεχομένου θα πρέπει να διασφαλίσουν ότι οι άδειες αυτές επιτρέπουν τη χρήση του έργου σε αυτή τη νέα τεχνολογία. Παράλληλα, οι εταιρείες και οι προγραμματιστές οφείλουν να εξετάζουν ενδελεχώς εάν έχουν τα απαραίτητα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας για την προτεινόμενη χρήση σε ένα metaverse του περιεχομένου (π.χ. μίας χορογραφίας) που δημιουργείται από τους χρήστες.

Περαιτέρω, δεδομένου ότι η εικονική πραγματικότητα ενσωματώνεται στην τεχνολογία του metaverse, οι υποθέσεις που αφορούν την παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών έργων στα διαδικτυακά παιχνίδια, όπως το Fortnite<sup>217</sup>, θα αποτελέσουν την βάση εκκίνησης για την αντιμετώπιση αντίστοιχων ζητημάτων στο metaverse. Για τον λόγο αυτό, αξίζει να αναφερθεί ότι ήδη από το 2018, αρκετές γνωστές προσωπικότητες και διασημότητες υπέβαλαν αγωγές κατά του προγραμματιστή του Fortnite, ισχυριζόμενοι ότι το παιχνίδι εφάρμοζε τις χορευτικές κινήσεις των εναγόντων, χωρίς την άδεια τους. Στην πιο πρόσφατη υπόθεση Kyle Hanagami εναντίον Epic Games Inc<sup>218</sup>, ο χορογράφος Hanagami ισχυρίστηκε ότι η εναγόμενη εταιρεία ενσωμάτωσε στο βιντεοπαιχνίδι Fortnite χορευτικές κινήσεις από μια πεντάλεπτη χορογραφία που είχε δημοσιεύσει στο Youtube το 2017 και επί των οποίων απέκτησε πνευματικά δικαιώματα το 2021. Το Ομοσπονδιακό Περιφερειακό Δικαστήριο της Καλιφόρνια αποφάνθηκε ότι τα βήματα χορού του Hanagami είναι μεμονωμένες θέσεις που συνιστούν βασικά στοιχεία έκφρασης ενός χορογράφου και ως εκ τούτου δεν προστατεύονται από το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας. Το Δικαστήριο στήριξε την κρίση του αυτή στο γεγονός ότι, όπως ο χορός Floss, το Carlton και άλλες «απλές χορογραφίες» δεν υπόκεινται σε πνευματικά δικαιώματα από μόνα τους, έτσι και τα βήματα του χορού του Hanagami δεν υπόκεινται σε πνευματικά δικαιώματα, ιδιαίτερα «όταν αντιμετωπίζονται εκτός του πλαισίου του συνόλου του έργου του ενάγοντα». Επιπλέον, το Δικαστήριο, εξετάζοντας τις ομοιότητες μεταξύ των δύο έργων στο σύνολό τους, διαπίστωσε ότι δεν είναι ουσιωδώς παρόμοια: ενώ το βίντεο του

---

<sup>216</sup> Tom Ara, Mark Radcliffe, Michael Fluhr, Katherine Imp, 2022, Exploring the metaverse: What laws will apply?

<sup>217</sup> Το Fortnite διαθέτει έναν κόσμο εικονικής πραγματικότητας όπου οι παίκτες μπορούν να προσαρμόσουν τα avatar τους χρησιμοποιώντας μια ποικιλία χαρακτηριστικών, συμπεριλαμβανομένων των "emotes", που είναι χοροί που εκτελούν τα avatar ενώ π.χ. παρακολουθούν συναυλίες.

<sup>218</sup> Kyle Hanagami v. Epic Games Inc., No. 22-cv-02063-SVW-MRW (C.D. Cal. Aug. 24, 2022) (Dkt. 45) ("the Order")



Hanagami περιλαμβάνει καλλιτέχνες σε ένα στούντιο χορού στον πραγματικό κόσμο που εκτελούν μια χορογραφία για ένα κοινό του Youtube, το έργο της Epic Games περιλαμβάνει χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων που εκτελούν για ένα κοινό εντός του παιχνιδιού σε έναν εικονικό κόσμο. Ως εκ τούτου, η διττή σημασία της απόφασης αυτής έγκειται στο ότι επιβεβαιώνει αφενός ότι τα δικαστήρια μπορούν να απορρίψουν αγωγικές αξιώσεις των χορογράφων, ακόμα και αν πρόκειται για εγγεγραμμένα έργα με δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας, αφετέρου ότι τα ενδιαφερόμενα μέρη θα αντιμετωπίσουν δυσκολίες κατά την αναζήτηση προστασίας πνευματικών δικαιωμάτων στο metaverse για συγκεκριμένες χορευτικές κινήσεις<sup>219</sup>.

Συναφώς, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το ζήτημα εάν για τα χορευτικά avatars του Fornite μπορεί να εφαρμοστεί αναλογικά η διάταξη του άρθρου 5 παρ. 3 περ. δ' της Infosoc<sup>220</sup>. Με την διάταξη αυτή προβλέπεται ο δυνητικός περιορισμός του δικαιώματος της αναπαραγωγής στην περίπτωση της παράθεσης αποσπασμάτων με σκοπό την άσκηση κριτικής ή βιβλιοπαρουσίασης, υπό την τριπλή προϋπόθεση: α) ότι πρόκειται για έργα ή άλλα προστατευτέα αντικείμενα που έχουν ήδη καταστεί νομίμως προσιτά στο κοινό, β) ότι αναφέρεται η πηγή, και το όνομα του δημιουργού, εκτός εάν αυτό δεν είναι δυνατόν, και γ) ότι η παράθεση αυτή είναι σύμφωνη με τα χρηστά ήθη και η έκτασή της δικαιολογείται ως εκ του σκοπού της. Σύμφωνα με μία άποψη<sup>221</sup>, οι κινήσεις που εκτελούν τα avatars στο Fortnite μπορούν να θεωρηθούν ως παραθέσεις αποσπασμάτων χορογραφικών έργων. Η θέση αυτή στηρίζεται κυρίως στις γνωμοδοτήσεις του Γενικού Εισαγγελέα του ΔΕΕ Maciej Szpunar, ο οποίος στην υπόθεση Pelham<sup>222</sup> σημείωσε ότι η εξαίρεση της παράθεσης αφορά μεν τα λογοτεχνικά έργα, ωστόσο τίποτα δεν υποδηλώνει ότι δεν μπορεί να εφαρμοστεί σε άλλες κατηγορίες έργων. Επίσης, στην υπόθεση Spreigel<sup>223</sup> υποστήριξε ότι η παράθεση μπορεί επίσης να αφορά άλλες κατηγορίες έργων, συμπεριλαμβανομένων των κινηματογραφικών έργων και των έργων εικαστικών τεχνών. Παρ' όλα αυτά, αναγνωρίζεται ότι είναι δυσχερής η πλήρωση της προϋπόθεσης της απόδοσης του χορογραφικού έργου στον δημιουργό του.

---

<sup>219</sup> Venable LLP, 2022, California District Court Holds Dance Moves in Fortnite Did Not Infringe Copyright, <https://www.jdsupra.com/legalnews/california-district-court-holds-dance-1947656/>

<sup>220</sup> Η παράθεση αποσπασμάτων προβλέπεται ρητά και στο άρθρο 10 παρ. 1 και 3 της Διεθνούς Σύμβασης της Βέρνης. Βλ. και άρθρο 19 του ν. 2121/1993.

<sup>221</sup> Mathilde Pavis, 2019, ό.π.

<sup>222</sup> ΔΕΕ C-476/17, παράγραφος 62, InfoCuria-Νομολογία

<sup>223</sup> ΔΕΕ C-516/17, σκέψη 42, InfoCuria-Νομολογία

## 6. Η προστασία του χορογραφικού έργου στο metaverse

Οι «πρόδρομοι» του metaverse εικονικοί κόσμοι, όπως το Fortnite και το Decentraland, καταδεικνύουν μερικές από τις προκλήσεις που θα φέρει το metaverse για τους κατόχους πνευματικών δικαιωμάτων, τις πλατφόρμες και τους χρήστες. Καταρχάς, η προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας μπορεί να αφορά τα προγράμματα υπολογιστή που τροφοδοτούν/λειτουργούν το metaverse. Οι προγραμματιστές εικονικών κόσμων θα εμπίπτουν στο πεδίο προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων για το λογισμικό και κάθε άλλο πρωτότυπο ή δημιουργικό περιεχόμενο, εικονικό αντικείμενο και γραφικά που σχετίζονται με το υποκείμενο πρόγραμμα. Ανάλογα με τις συμφωνίες αδειοδότησης τελικού χρήστη (EULA), οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν εικονικά αντικείμενα τα οποία, εφόσον είναι πρωτότυπα, είναι επιλέξιμα για προστασία πνευματικών δικαιωμάτων.

Η κυριότητα του λογισμικού, ωστόσο, δεν συνεπάγεται αυτοδίκαια την κυριότητα του δημιουργικού στοιχείου. Δεδομένου ότι οι προγραμματιστές συχνά δημιουργούν μόνο τον «σκελετό» του εικονικού κόσμου, οι ίδιοι οι χρήστες, ως ψηφιακοί δημιουργοί, μπορούν να δημιουργούν πρωτότυπο περιεχόμενο μέσα στο metaverse ή να μοιράζονται περιεχόμενο που προστατεύεται από το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας<sup>224</sup>. Σύμφωνα με το Ευρωπαϊκό Δικαστήριο, αν και οι δημιουργίες αυτές δεν μπορούν να θεωρηθούν ως προγράμματα υπολογιστών, μπορούν να θεωρηθούν ως καλλιτεχνικά έργα, προστατευτέα από το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, εφόσον οι εν λόγω γραφικές διεπαφές αποτελούν πνευματική δημιουργία του δημιουργού τους<sup>225</sup>. Έτσι, στην περίπτωση που ένας χρήστης δημιουργήσει έναν χορό που θα εκτελείται αποκλειστικά από το avatar του στο metaverse, εξαιρουμένων τυχόν όρων χρήσης, θα απολαμβάνει των εξής δικαιωμάτων: α) της χρήσης του υποκείμενου κώδικα για την περαιτέρω αναπαραγωγή του χορού με άλλο avatar, β) της λήψης στιγμιότυπου οθόνης ή καταγραφής του χορού καθώς και γ) της εκτέλεσης του χορού στον αναλογικό κόσμο.

Περαιτέρω, η παραβίαση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας στο metaverse μπορεί να αφορά είτε έργα που προέρχονται από τον αναλογικό κόσμο, είτε νέα πρωτότυπα έργα που δημιουργούνται μέσα στο Metaverse. Για παράδειγμα, εάν ένα χρήστης εισάγει μια χορογραφία που δημιουργήθηκε στον πραγματικό κόσμο και την μοιράζεται στο metaverse χωρίς την άδεια του κατόχου των πνευματικών δικαιωμάτων (ή χωρίς να επωφελείται από

---

<sup>224</sup> Danny Friedmann, ό.π.

<sup>225</sup> European Innovation Council and SMEs Executive Agency, 2022, Intellectual Property in the Metaverse. Episode IV: Copyright

μια εξαίρεση πνευματικών δικαιωμάτων), μπορεί να διαπράξει παραβίαση των πνευματικών δικαιωμάτων του χορογράφου. Αντίθετα, σύμφωνα με την κρατούσα άποψη, τα έργα που δημιουργούνται από avatars θεωρούνται δημιουργίες της τεχνητής νοημοσύνης, και ως εκ τούτου, δεν δύνανται να προστατευθούν από το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας<sup>226</sup>.

Η συντριπτική πλειονότητα των υποθέσεων παραβίασης στο metaverse σχετίζονται με τα καλλιτεχνικά έργα που πωλούνται ως NFT, π.χ. μια χορογραφία που έχει δημιουργηθεί μέσω του HEATDAO, μπορεί να προστατευτεί ως έργο πνευματικής ιδιοκτησίας, εφόσον πληροί τις νόμιμες προϋποθέσεις, ήτοι πρωτοτυπία και δημιουργικότητα. Στην περίπτωση αυτή, ο χορογράφος δύναται να προστατευθεί από την μη εξουσιοδοτημένη χρήση του έργου, δεδομένου ότι, όπως προαναφέρθηκε, η τεχνολογία κατανεμημένου καθολικού παρέχει διαφανή πληροφόρηση σχετικά με τα ιδιοκτησιακά δικαιώματα σε ψηφιακά έργα και την κυκλοφορία αυτών. Ωστόσο, τα NFT δεν αποτελούν «πανάκεια» καθόσον ο κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων ενδέχεται να αντιμετωπίσει ορισμένες πρακτικές δυσκολίες, για παράδειγμα όσον αφορά στον εντοπισμό της πραγματικής ταυτότητας του παραβάτη, λόγω της ιδιωτικότητας που παρέχει η τεχνολογία blockchain.

Ακόμα, ζήτημα ανακύπτει σε σχέση με την εφαρμογή του δικαιώματος παρακολούθησης του χορογράφου επί του πρωτότυπου έργου του. Το δικαίωμα αυτό, το οποίο συνίσταται στην είσπραξη ενός ποσοστού επί του τιμήματος κάθε μεταπώλησης του έργου (άρθρο 1 της οδηγίας 2001/84/EK και άρθρο 5 ν. 2121/1993), βρίσκει εφαρμογή μόνο όταν λαμβάνει χώρα και η μεταβίβαση του έργου μαζί με το NFT και υπό την προϋπόθεση ότι ο ιδιοκτήτης του έργου που έχει μετατραπεί σε κρυπτοστοιχείο είναι και ιδιοκτήτης του φυσικού έργου<sup>227</sup>. Συναφώς, υποστηρίζεται ότι η τεχνολογία του blockchain θα λειτουργήσει ως ένα εξαιρετικό μέσο αστυνόμευσης της μη εξουσιοδοτημένης χρήσης<sup>228</sup>, ενισχύοντας τους νόμους περί πνευματικών δικαιωμάτων όσον αφορά το «κατέβασμα» ψηφιακού περιεχομένου και διασφαλίζοντας ότι ο καλλιτέχνης ή ο δημιουργός του περιεχομένου που αγοράζεται θα λάβει το μερίδιο που του αντιστοιχεί.

Τέλος, ο προβληματισμός επεκτείνεται στα ζητήματα της δικαιοδοσίας που θα ανακύψουν κατά την ανάπτυξη του αποκεντρωμένου metaverse, δηλαδή στην αναζήτηση

---

<sup>226</sup> Danny Friedmann, ό.π.

<sup>227</sup> Ιγγλεζάκης Ι., ό.π., σελ. 233

<sup>228</sup> Tom Kulik, 2018, How Blockchain Just May Transform Online Copyright Protection, ABOVE THE LAW

του forum και, συνακόλουθα, του ουσιαστικού εφαρμοστέου δικαίου. Για παράδειγμα στην περίπτωση που κάποιος παρακολουθήσει μια παράσταση χορού στο metaverse από το σπίτι του στην Ελλάδα, όπου το metaverse φιλοξενείται σε διακομιστή της Νότιας Κορέας, οι καλλιτέχνες χορεύουν από το σπίτι τους στις ΗΠΑ και τα εισιτήρια πωλούνται από έναν διοργανωτή συναυλίας με έδρα στο Ηνωμένο Βασίλειο, διεκδικούν εφαρμογή κανόνες προερχόμενοι από τέσσερα διαφορετικά δικαιοδικά συστήματα. Ως πιθανή λύση προτείνεται η αναλογική εφαρμογή στο metaverse των νόμων του πραγματικού κόσμου<sup>229</sup> (π.χ. οι χρήστες θα πρέπει να συμφωνούν με τους όρους χρήσης των πλατφορμών, στους οποίους περιλαμβάνονται ρήτρες δικαιοδοσίας και επιλογής νόμου), όπως έγινε και με το διαδίκτυο. Έτσι, στο παραπάνω παράδειγμα η εφαρμοστέα δικαιοδοσία θα μπορούσε να οριστεί με το συνδετικό στοιχείο της συνήθους διαμονής των φυσικών προσώπων ή της έδρας του νομικού προσώπου. Βέβαια, όπως στο αναλογικό περιβάλλον, έτσι και στο περιβάλλον του metaverse ενέχει ο κίνδυνος καταστρατήγησης του δικαίου, με σκοπό την αποφυγή εφαρμογής ενός δυσμενούς για τα συμφέροντα του προσώπου κανόνα αναγκαστικού δικαίου και την εφαρμογή ενός άλλου, ευνοϊκού (forum shopping). Σύμφωνα με αντίθετη άποψη, οι νόμοι του αναλογικού κόσμου δεν μπορούν να εφαρμοστούν στο αυτόνομο και ανεξάρτητο σύστημα του metaverse, το οποίο δεν συνδέεται με καμία δικαιοδοσία του φυσικού κόσμου. Για τον λόγο αυτό, παρίσταται αναγκαία η θέσπιση ενός κανονιστικού συστήματος αποκλειστικά για το metaverse, που θα στηρίζεται στην θέσπιση κανόνων δικαίου από κοινού μεταξύ ανθρώπινων avatars και νομοθετικών ρομπότ<sup>230</sup>.

## **7. Τα avatars στο metaverse: έννοια και νομικά ζητήματα**

Το metaverse συνεπάγεται την δημιουργία ενός εικονικού κόσμου, παράλληλου του πραγματικού, όπου οι χρήστες αναπαρίστανται από avatars που περιηγούνται μέσα σε αυτόν και αλληλεπιδρούν κοινωνικά με άλλους χρήστες. Οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις δεν αφορούν μόνο τους ανθρώπινους χρήστες και τα avatars τους, αλλά και τα avatars των αυτοματοποιημένων χαρακτήρων (bots) που πιθανότατα θα «συχνάζουν» στο metaverse, επηρεάζοντας τα άτομα και, μέσω αυτών, ολόκληρο το κοινωνικό στρώμα, εμβαθύνοντας

---

<sup>229</sup> Richard Wee, Fatin Ismail and Kimberly Chan, 2022, The Metaverse and Legal Jurisdiction <https://www.richardweechambers.com/the-metaverse-and-legal-jurisdiction/>

<sup>230</sup> Luis Calzadilla Καθ. Leon Anidjar, 2022, ESTABLISHMENT OF A LEGAL SYSTEM OF THE TRANSITION, ie Uninersity, Law School, Madrid Spain

περαιτέρω την ιδέα μιας τριμερούς - ανθρώπινης, τεχνολογικής και κοινωνικής - αλληλεπίδρασης<sup>231</sup>.

Καθώς η έλευση του αναμένεται να μετατρέψει τα παραδοσιακά κοινωνικά δίκτυα σε διαδραστικούς και καθηλωτικούς τρισδιάστατους εικονικούς κοινωνικούς κόσμους, το *metaverse* αποτελεί ένα *sui generis* κοινωνικό σύστημα, το οποίο θα πρέπει να ελέγχει και να περιορίζει τη συμπεριφορά των χρηστών, καθώς και να θεσπίζει σαφείς ηθικούς και δεοντολογικούς κανόνες για την εύρυθμη λειτουργία του.

### 7.1 Η έννοια των *avatars*

Γενικά, η έννοια του *avatar* αναφέρεται στην εικονική αυτο-αναπαράσταση των χρηστών. Ο όρος προέρχεται από τη σανσκριτική λέξη «*avatāra*», που σημαίνει «κάθοδος» και σημαίνει την υλική εμφάνιση ή ενσάρκωση μιας θεότητας στη Γη. Έτσι, με τα *avatars* του *metaverse*, «κατεβαίνουμε» από τον φυσικό μας κόσμο σε έναν δυνητικά άπειρο αριθμό εικονικών κόσμων<sup>232</sup>. Ειδικότερα, κάθε *avatar* του *metaverse* συνιστά έναν άψυχο δρώντα που διαμεσολαβεί και εμπυχώνει κοινωνικές συμπεριφορές και σχέσεις στο διαδίκτυο, μετασχηματίζοντας ριζικά τις συμβατικές έννοιες και τις εμπειρίες του σώματος. Ταυτόχρονα, αποτελεί μια απελευθερωτική εκδήλωση του «αναλογικού» εαυτού στο ψηφιακό περιβάλλον, διαδικτυακές προβολές των καλύτερων ψηφιακών εκδόσεων του, που δύνανται να τροφοδοτήσουν τις ανθρώπινες ματαιοδοξίες<sup>233</sup>. Στο πλαίσιο αυτό, υποστηρίζεται ότι άτομο και *avatar* εμπλέκονται σε μια σχέση «συν-σύστασης»<sup>234</sup>, κατ'εφαρμογή του «φαινομένου του Πρωτέα»<sup>235</sup>, που δηλώνει την ταύτιση του χρήστη με το *avatar* του, τη νοητική ανάληψη των ιδιοτήτων και των χαρακτηριστικών του, αλλά και την αντίληψη της συμπεριφοράς των άλλων απέναντι στο *avatar*, ως συμπεριφορά απέναντι στον φυσικό εαυτό του<sup>236</sup>.

Οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν *avatars* χωρίς ποσοτικό περιορισμό. Επιπλέον, το εικονικό σώμα δεν χρειάζεται να μοιάζει με το πραγματικό σώμα (π.χ. φυλή, φύλο, βάρος) ή ακόμη και να μοιάζει με ένα φυσικό ανθρώπινο σώμα. Ήδη, στον κόσμο του Web 2.0,

---

<sup>231</sup> Ignas Kalpokas, Julija Kalpokienė, *ό.π.*, σελ. 38

<sup>232</sup> Dinis Guarda, in collaboration with a Ztudium team of writers, 2022, *Metaverse NFTs Uprising: The Ultimate Guide*

<sup>233</sup> Kriss Ravetto-Biagioli, 2021, *ό.π.*

<sup>234</sup> Ignas Kalpokas, Julija Kalpokienė, *ό.π.*, σελ. 40-41

<sup>235</sup> Yee, N. & Bailenson, J.N. (2007). The Proteus Effect: Self transformations in virtual reality. *Human Communication Research*, 33 (3), 271-290

<sup>236</sup> Ignas Kalpokas, Julija Kalpokienė, *ό.π.*, σελ. 40-41

υπάρχει μια ακμάζουσα κουλτούρα που, υπό το πέπλο της υποτιθέμενης ανωνυμίας, επιτρέπει στους χρήστες να συμπεριφέρονται με τρόπους που δεν θα έκαναν ποτέ στην πραγματική ζωή.

Αν και δεν αμφισβητείται το γεγονός ότι χρειαζόμαστε τα avatars για να αλληλεπιδράσουμε στο περιβάλλον του metaverse, τίθεται το ερώτημα εάν αυτό μπορεί να μας αναπαραστήσει πλήρως καθόσον σε μια εικονική συνάντηση η επικοινωνία μεταξύ των χρηστών δεν είναι ποτέ πρόσωπο με πρόσωπο και η αλληλεπίδραση περιορίζεται μεταξύ των avatars των χρηστών. Καταλήγουμε, δηλαδή, στο άτοπο η παρουσία των χρηστών να αναδεικνύει την απουσία τους. Αυτό δεν θα συμβαίνει μόνο στην περίπτωση που το avatar θα υποδηλώνει το συγκεκριμένο αντιπροσωπευόμενο πρόσωπο<sup>237</sup>.

## **7.2 Παροχή δικαιωμάτων στα avatars**

Λαμβανομένου υπόψη ότι με την βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης τα avatars γίνονται όλο και πιο αληθοφανή, υποστηρίζεται η θέση ότι στο μελλοντικό metaverse θα πρέπει να απονεμηθεί στα avatars ξεχωριστή νομική προσωπικότητα, μέσω της διαδικασίας της καταχώρισης, με κάθε φυσικό πρόσωπο να δικαιούται μόνο ένα avatar στο αποκεντρωμένο και απεριόριστο metaverse<sup>238</sup>. Ειδικότερα, εάν τα avatars γίνουν ικανά για «μηχανική μάθηση», και, εν τέλει, καταστούν ικανά να εκτελούν εργασίες χωρίς ανθρώπινη παρέμβαση, τότε κρίνεται σκόπιμο να τους παραχωρηθούν δικαιώματα και υποχρεώσεις, δηλαδή να αναπτυχθεί ένας νέος νόμος για το metaverse που θα καλύπτει διάφορα θέματα, όπως τα πνευματικά δικαιώματα.

Στο πλαίσιο αυτό υποστηρίζεται ότι, ιδίως προς το σκοπό αύξησης των οικονομικών επενδύσεων στην αγορά, είναι επιθυμητό να αποδοθεί νομική προσωπικότητα στα avatars, κατ' αναλογία με ότι ισχύει για τα νομικά πρόσωπα που ρυθμίζονται στο εμπορικό δίκαιο<sup>239</sup>. Τα νομικά πρόσωπα, δεν υπάρχουν στην φύση, αλλά δύνανται να αναχθούν σε αυτοτελή υποκείμενα δικαιωμάτων και υποχρεώσεων απευθείας από το νόμο. Έχουν την δική τους βούληση, η οποία σχηματίζεται από τα όργανα αυτών, δηλαδή από φυσικά πρόσωπα που έχουν αναλάβει την διοίκησή τους και τα οποία, υπό προϋποθέσεις που τάσσει ο νόμος, ευθύνονται εις ολόκληρον με το νομικό πρόσωπο για το ζημιογόνο γεγονός. Επιπλέον, σε

---

<sup>237</sup> David W. Hill (2013) Avatar Ethics: Beyond Images and Signs, Journal for Cultural Research, 17:1, 69-84

<sup>238</sup> Cheong B.C., ό.π.

<sup>239</sup> Cheong B.C., ό.π., Ignas Kalpokas, Julija Kalpokienė, ό.π., σελ. 105

ορισμένες περιπτώσεις, είναι δυνατή η άρση της αυτοτέλειας των νομικών προσώπων, ώστε να μπορεί να ερευνηθεί η δραστηριότητα και η ταυτότητα των προσώπων που απαρτίζουν το νομικό πρόσωπο και να καταλογιστούν ευθύνες στα πρόσωπα που δρουν υπό το πέπλο της νομικής προσωπικότητας<sup>240</sup>. Συνεπώς, όπως οι εταιρίες είναι ξεχωριστές νομικές οντότητες που υφίστανται μέσω του ανθρώπινου παράγοντα, έτσι και τα avatars, που αποτελούν ξεχωριστή τεχνητή οντότητα σε σχέση με το πρόσωπο που αντιπροσωπεύουν, θα μπορούσαν να αποκτήσουν νομική προσωπικότητα από το νόμο του metaverse. Η θέση αυτή φαίνεται ιδανική κυρίως για τα πιο προηγμένα avatars στο metaverse του μέλλοντος, που θα διαθέτουν ικανότητες τεχνητής νοημοσύνης και νευρωνική σύνδεση με τον ανθρώπινο εγκέφαλο<sup>241</sup>.

Σε κάθε περίπτωση, για λόγους ασφάλειας δικαίου, η τυχόν απόδοση νομικής προσωπικότητας στα προηγμένα avatars του metaverse θα πρέπει να είναι περιορισμένη, ώστε στις περιπτώσεις όπου οι ενέργειες ενός avatar προκαλούν βλάβη στο metaverse ή, εάν αυτή επεκταθεί στον πραγματικό κόσμο, να μπορεί να αποδοθεί ευθύνη στο ίδιο το avatar, στους προγραμματιστές του metaverse ή στο φυσικό πρόσωπο που βρίσκεται πίσω από το avatar. Άλλως, το φυσικό πρόσωπο θα επικαλείται τον τεχνολογικό χαρακτήρα του εικονικού κόσμου για να υποστηρίξει ότι δεν ευθύνεται για πράξεις ή παραλείψεις ενός avatar<sup>242</sup>.

Επιπλέον, προβληματισμός εγείρεται σχετικά με το αν το αντιπροσωπευόμενο πρόσωπο θα έχει δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας επί του χορογραφικού έργου που θα δημιουργείται στο metaverse από το avatar του. Όπως προαναφέρθηκε<sup>243</sup>, οι εταιρίες δεν δύνανται να «χορογραφήσουν». Συνεπώς, εάν τελικά η νομική προσωπικότητα των avatars ρυθμιστεί κατ' αναλογία με ότι ισχύει για τα εταιρικά μορφώματα, τα avatars θα μπορούν να αποκτήσουν μόνο το δικαίωμα εκμετάλλευσής επί των χορογραφικών έργων. Σύμφωνα με άλλη άποψη, τα πνευματικά δικαιώματα επί των έργων που θα δημιουργούνται από ένα προηγμένο avatar θα ανήκουν επίσης στο άτομο που δημιούργησε το avatar, κατ' αναλογική εφαρμογή των κανόνων των ψευδώνυμων έργων. Στην περίπτωση αυτή, θα αποτελεί θέμα

---

<sup>240</sup> Γεωργιάδης Απόστολος, 2012, Γενικές Αρχές Αστικού Δικαίου, Δίκαιο & Οικονομία Π.Ν. Σάκκουλας, σελ. 189 επ.

<sup>241</sup> Cheong B.C., ό.π.

<sup>242</sup> Cheong B.C., ό.π.

<sup>243</sup> Βλ. σελ. 39 της παρούσας

απόδειξης το γεγονός ότι ο δημιουργός του avatar είναι και ο δημιουργός της χορογραφίας<sup>244</sup>. Και ναι μεν τα NFT θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως μέσο απόδειξης της δημιουργίας του έργου, καθόσον οι σχετικές πληροφορίες καταγράφονται στην αλυσίδα μπλοκ και αποκτούν ψηφιακή χρονοσήμανση, πλην όμως δεν άγουν με βεβαιότητα στο πρόσωπο του δημιουργού<sup>245</sup>.

---

<sup>244</sup> Χιόνη Γεωργία, ό.π.

<sup>245</sup> Ιγγλεζάκης Ι., ό.π., σελ. 230



## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο χορός αποτελεί μέρος της ανθρώπινης ύπαρξης<sup>246</sup>. Το μόνο αναγκαίο εργαλείο για την έκφρασή του είναι το ανθρώπινο σώμα. Μελετώντας την ιστορία του χορού, διαπιστώνουμε ότι η εξέλιξή του συνδέεται άμεσα με την εξέλιξη της κοινωνίας και τις ποικίλες φάσεις του κοινωνικού και πολιτικού γίνεσθαι<sup>247</sup>.

Ο χορός ως μορφή τέχνης, συνδεόμενος άρρηκτα με τον άνθρωπο, γεννιέται και τελειώνει πάνω στην σκηνή. Ο στιγμιαίος και ανεπανάληπτος χαρακτήρας του αποτέλεσε τροχοπέδη για την αναγνώρισή του ως τέχνη, τουλάχιστον μέχρι αρχές του 1900<sup>248</sup>. Η καταγραφή του χορού με την χρήση σημειογραφίας ή μέσω οπτικών τεχνολογιών αποτέλεσε την βάση για την καθιέρωση του χορού ως πρωτότυπη μορφή τέχνης και, ως εκ τούτου, ως αντικείμενο πνευματικής ιδιοκτησίας. Οι ιστορικής σημασίας επιστημονικές και τεχνολογικές εξελίξεις του 20<sup>ου</sup> αιώνα επηρέασαν βαθιά τους καλλιτέχνες της εποχής. Το πάντρεμα της τέχνης με την τεχνολογία γέννησε τον μοντέρνο χορό που έκτοτε αναπτύσσεται διαρκώς, παράλληλα με την εξέλιξη των τεχνολογικών μέσων, της εικονικής πραγματικότητας και της επιστήμης της πληροφορικής. Κυρίως όμως, ανέτρεψε την έννοια του πεπερασμένου χρόνου στον χορό.

Ήδη, στην εποχή που διανύουμε, έχουν σημειωθεί ραγδαίες εξελίξεις όσον αφορά την διασταύρωση του χορού και με την δημιουργική μηχανική. Η ΤΝ διευκολύνει τη δημιουργία χορογραφικών έργων, ταυτόχρονα όμως, εγείρει νομικά ζητήματα για το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, κυρίως λόγω του αποκλεισμού του ανθρώπινου παράγοντα από την δημιουργική πράξη και της αναγκαιότητας χρήσης δεδομένων για την εκπαίδευση της μηχανής. Μέχρι τα ζητήματα αυτά να ρυθμιστούν νομοθετικά, τα πνευματικά δικαιώματα αποτελούν εμπόδιο για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας που βασίζεται στην ΤΝ.

Ταυτόχρονα, η διαρκώς μεταβαλλόμενη φύση των ψηφιακών τεχνολογιών καθιστά το χορογραφικό έργο πιο ευάλωτο στην διαφύλαξή του. Οι δυσχέρειες προστασίας μιας χορογραφίας στο αναλογικό περιβάλλον έχουν μεταφερθεί στο ψηφιακό περιβάλλον, μαζί με νέα προβλήματα που οφείλονται στην υβριδικότητα και την θόλωση των επιστημονικών ορίων στο πλαίσιο της δημιουργικής πράξης. Τα ψηφιακά έργα χορού συχνά εμπλέκουν μια σειρά από δημιουργούς που μπορεί να έχουν ίσες αξιώσεις επί των έργων, συμπεριλαμβανομένων προγραμματιστών, μηχανικών και καλλιτεχνών των νέων μέσων

---

<sup>246</sup> Τσιλιμίγκρα Καίτη Π., ό.π., σελ. 14

<sup>247</sup> Βάσω Μπαρμπούση, ό.π., σελ. 11

<sup>248</sup> Τσιλιμίγκρα Καίτη Π., ό.π., σελ. 61-62

(new media art). Επιπλέον, οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορεί να αναδιαμορφώσουν πλήρως τη δημιουργική διαδικασία σε βαθμό που να εξαλειφθεί πλέον ο παραδοσιακός ρόλος του χορογράφου.

Αναμφίβολα, η πανδημία του Covid-19 έφερε στο προσκήνιο την ψηφιακή ζωή, άγοντας σε επανεκτίμηση των ψηφιακών αλληλεπιδράσεων ως πολύτιμων και ουσιαστικών και επιταχύνοντας την υιοθέτηση των τεχνολογικών δυνατοτήτων και από τους καλλιτέχνες. Βέβαια, για πολλούς χρήστες, οι οποίοι είναι εξοικειωμένοι με τον διαδικτυακό χώρο, η ψηφιακή και εικονική μετατόπιση δεν αποτελεί αλλαγή στις καθημερινές πρακτικές. Κατά τούτο, η υλοποίηση του metaverse θα αποτελέσει ένα ακόμη βήμα στο πλαίσιο μιας εξελικτικής διαδικασίας. Συνεπώς, κάθε συζήτηση για ριζική καινοτομία του metaverse θα πρέπει να λαμβάνεται με επιφύλαξη.

Τα NFT θεωρούνται ζωτικής σημασίας για τη διαλειτουργικότητα του metaverse. Παρέχοντας ένα αρχείο ιδιοκτησίας που αναγνωρίζεται σε όλες τις πλατφόρμες, θα επιτρέπουν στους χρήστες να ασκούν τα δικαιώματα ιδιοκτησίας τους σε όλο το metaverse. Ωστόσο, δεδομένου ότι τα NFT δεν σχετίζονται με το περιεχόμενο του έργου, οδηγούμαστε στο συμπέρασμα ότι, καταρχήν, τα NFT έχουν ελάχιστη σχέση με τα πνευματικά δικαιώματα<sup>249</sup>. Η αγορά ενός NFT δεν μεταβιβάζει την κυριότητα του έργου, παρά μόνο τα μεταδεδομένα που συνδέονται με το ψηφιακό αρχείο αυτού. Για τον λόγο αυτό εγείρονται ερωτήματα σχετικά με το εύρος δικαιωμάτων που αποκτούν οι αγοραστές. Επιπλέον, η χρήση και η εκμετάλλευση προηγούμενων αποκτηθέντων δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας στο metaverse γεννά ζητήματα για τους δικαιοδόχους και τους αγοραστές σχετικά με τα δικαιώματα που έχουν αποκτήσει βάσει συμφωνιών που προϋπήρχαν του διαδικτύου και του metaverse. Ορισμένες από αυτές τις προκλήσεις θα μπορούσαν να επιλυθούν εάν τα NFT διαμορφώνονταν ως έξυπνα συμβόλαια που επιτρέπουν συγκεκριμένες χρήσεις του έργου<sup>250</sup>. Σε κάθε περίπτωση, τα NFT μπορούν να βοηθήσουν στη διασφάλιση της προέλευσης του χορογραφικού έργου, χωρίς τη δαπανηρή συμμετοχή εμπειρογνομώνων.

Η επίτευξη ενός διαλειτουργικού ανοικτού metaverse πιθανότατα θα κριθεί προβληματική σε σχέση με το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας. Ήδη εγείρονται ζητήματα που άπτονται της εφαρμογής των αδειών χρήσης και εκμετάλλευσης του έργου,

---

<sup>249</sup> Ignas Kalpokas, Julija Kalpokienė, ό.π., σελ. 46

<sup>250</sup> Ignas Kalpokas, Julija Kalpokienė, ό.π., σελ. 47

του εφαρμοστέου δίκαιου και της δικαιοδοσίας, ιδίως στην περίπτωση που η αγωγή δεν στρέφεται κατά του παρόχου του metaverse αλλά κατά του χρήστη του που αντιπροσωπεύεται από το avatar<sup>251</sup>. Οι εταιρείες και οι προγραμματιστές πρέπει να εξετάζουν προσεκτικά αν διαθέτουν τα απαραίτητα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας για την προτεινόμενη χρήση σε ένα metaverse. Αν και τα ζητήματα αυτά θέτουν προβληματισμούς που δεν είναι νέοι όσον αφορά το διαδικτυακό περιεχόμενο, εντούτοις, καθίσταται σαφές ότι το metaverse θα αυξήσει την ποικιλομορφία των τρόπων με τους οποίους εκδηλώνονται οι παραβιάσεις της πνευματικής ιδιοκτησίας.

Πέραν των ανωτέρω, καθοριστικής σημασίας για την λειτουργία του metaverse είναι η δυνατότητα έκφρασης της ταυτότητας του ατόμου μέσω εξατομικευμένων avatars. Πρακτικά, αυτό συνεπάγεται την εικονικοποίηση του κοινωνικού κόσμου, ο οποίος θα είναι επικεντρωμένος στο avatar, οδηγώντας σε μια «συν-σύσταση» του τελευταίου και του ανθρώπινου χρήστη<sup>252</sup>. Στο πλαίσιο αυτό, υποστηρίζεται η αναγκαιότητα απονομής νομικής προσωπικότητας στα avatars. Αυτή η επέκταση, ωστόσο, προϋποθέτει μια εκ βάθρων πολιτισμική αλλαγή.

Επιπλέον, δεδομένου ότι, βάσει της ισχύουσας νομοθεσίας, μόνο ένα φυσικό πρόσωπο μπορεί να είναι δημιουργός και το avatar είναι ένα εικονικό πρόσωπο, ερωτάται εάν το πρόσωπο που δημιούργησε το avatar θα θεωρείται δικαιούχος πνευματικών δικαιωμάτων επί του χορογραφικού έργου που δημιουργήθηκε από τον εικονικό του εαυτό. Ως λύση προτείνεται η αναλογική εφαρμογή της πλασματικής κτήσης που προβλέπεται για τα ψευδώνυμα έργα. Στην περίπτωση αυτή, τα πνευματικά δικαιώματα επί του χορογραφικού έργου που δημιουργείται από τα avatars θα ανήκουν στο άτομο που τα δημιούργησε, με το τελευταίο να φέρει το σχετικό βάρος απόδειξης.

Τελικά, το ερώτημα που τίθεται είναι κατά πόσον οι υφιστάμενοι κανόνες περί πνευματικών δικαιωμάτων μπορούν να εφαρμοστούν στο metaverse. Η απάντηση στο ερώτημα αυτό βρίσκεται σε άμεση συνάρτηση με το αν το metaverse προορίζεται να συνυπάρχει με τον αναλογικό κόσμο ή είναι μια μορφή διαφυγής που οδηγεί σε έναν κόσμο πέρα από αυτόν. Σύμφωνα με τους υποστηρικτές της πρώτης άποψης<sup>253</sup>, οι υφιστάμενοι κανόνες περί πνευματικών δικαιωμάτων μπορούν να ρυθμίζουν τα ζητήματα πνευματικών

---

<sup>251</sup> Dora Petranýi, Katalin Horvath, Marton Domokos, CMS, *Trademarks and Copyright, NFTs and Civil Law Principles in the Metaverse*

<sup>252</sup> Ignas Kalpokas, Julija Kalpokienė, ό.π., σελ. 31

<sup>253</sup> Levan Nanobashvili, ό.π.

δικαιωμάτων που θα ανακύψουν στο metaverse, τουλάχιστον στα αρχικά στάδια της ανάπτυξής του. Η αντίθετη άποψη υποστηρίζει ότι η ποικιλία των τεχνολογιών που θα συγχωνεύσει το Metaverse αναμένεται να καταστήσει δυσχερέστερη την εφαρμογή των υφιστάμενων κανόνων ή να αναδείξει την ανεπάρκεια αυτών, και εν τέλει, να οδηγήσει στην ψήφιση νέων νόμων και κανονισμών. Στην περίπτωση αυτή, βάσει της περίφημης ρήσης «code is law»<sup>254</sup>, θα πρέπει να κωδικοποιήσουμε το metaverse κατά τρόπο που θα προστατεύσουμε θεμελιώδεις αξίες. Για να επιτευχθεί αυτό, πρέπει να προηγηθεί ο προσδιορισμός των αξιών που θα εγγυάται ο χώρος του Metaverse.

---

<sup>254</sup> Lawrence Lessig, 1999, Code and other laws of cyberspace, Published by Basic Books, A Member of the Perseus Books Group, σελ. 6

## **BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ - ΑΡΘΡΟΓΡΑΦΙΑ**

### **Ελληνική βιβλιογραφία:**

- Γεωργιάδης Απόστολος, 2012, *Γενικές Αρχές Αστικού Δικαίου*, Δίκαιο & Οικονομία  
Π.Ν. Σάκκουλας
- Γιαννόπουλος Γ., 2018, *Εισαγωγή στη Νομική Πληροφορική*, Νομική Βιβλιοθήκη
- Δεληγιάννης Γιάννης, 2007, *Διαδραστικά Πολυμέσα και Ψηφιακή Τεχνολογία στις Τέχνες*, Εκδόσεις Fagotto Books
- Ιγγλεζάκης Ι., 2022, *Το Δίκαιο της ψηφιακής οικονομίας*, Εκδόσεις Σάκκουλα Αθήνα – Θεσσαλονίκη
- Καλαματιανός Σταύρος, 2012, *Χορού ένστικτο*, Εκδόσεις Καλαματιανός
- Καλλινίκου Δ., 2005, *Πνευματική Ιδιοκτησία και Συγγενική Δικαιώματα*, Δίκαιο & Οικονομία, Π.Ν. Σάκκουλας
- Κοτσίρης, Λ., 2010, *Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας*, Εκδόσεις Σάκκουλα Αθήνα – Θεσσαλονίκη
- Κουτσούμπα Μαρία Ι., 2005, *ΣΗΜΕΙΟΓΡΑΦΙΑ ΤΗΣ ΧΟΡΕΥΤΙΚΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ Το πέρασμα από την προϊστορία στην ιστορία του χορού*, Εκδόσεις ΠΡΟΠΟΜΠΟΣ
- Μπαρμπούση Βάσω, 2004, *Ο χορός στον 20ο αιώνα*, Εκδόσεις Καστανιώτη
- Παπαθανασίου Β., 2022, *Μη εναλλάξιμα κρυπτοπαραστατικά – Non fungible Tokens, Νομικά ζητήματα και προτάσεις*, Νομική Βιβλιοθήκη
- Πολυχρονιάδου Χ., 2002, *Τεχνών Κρίσεις Κείμενα για την Κριτική - Απολαμβάνοντας την τέχνη: η επαφή του θεατή με την τέχνη του χορού*, Εκδόσεις DIAN
- Ράφτης Αλκης, 1992, *Χορός, Πολιτισμός και Κοινωνία*, Εκδόσεις Ελληνικοί χοροί – Θέατρο «Δόρα Στράτου»
- Σαβράμη Κάτια, 1990, *Κινησιογραφικά*, Εκτύπωση Αφοί Ρόη

Σταματούδη Ειρήνη, Παπαδοπούλου Ανθούλα, Βαγενά Ευαγγελία, 2009, *Νόμος για την πνευματική ιδιοκτησία – Κατ' άρθρο ερμηνεία του ν. 2121/1993 Αρθρογραφία – Βιβλιογραφία – Νομολογία*, Επιστημονική Επιμέλεια: Λάμπρος Κοτσίρης, Ειρήνη Σταματούδη, Εκδόσεις Σάκκουλα Αθήνα-Θεσσαλονίκη

Τσιλιμίγκρα Καίτη Π., 1999, *Ο χορός Ιστορία – Εκπαίδευση – Δημιουργία*, Εκδοτικός Οίκος ΜΕΛΙΣΣΑ

Τσιούκας Κώστας, 2002, *Πληροφορικά και Χορός, Τερψιχόρη: επτά κινήσεις*, Εκδόσεις DIAN

### **Ξενόγλωσση βιβλιογραφία:**

Ann Hutchinson Guest, 1989, *Choreographics: A Comparison of Dance Notation Systems from the Fifteenth Century to the Present*, Routledge

Anya Peterson Royce, 2005, *Η Ανθρωπολογία του χορού*, Μετάφραση, επιμέλεια, επίμετρο: Μάγδα Ζωγράφου, Εκδόσεις Νήσος

Cowan J. (1998). *Η Πολιτική του Σώματος – Χορός και κοινωνικότητα στη Βόρεια Ελλάδα*, μτφρ. Κ. Κουρεμένος, Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα

Dixon Steve, 2007, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, The MIT Press

Gerald Jonas, 1992, *DANCING: THE PLEASURE, POWER, AND ART OF MOVEMENT*, Harry N. Abrams, Inc, Publishers, New York, in association with Thirteen/Went, <https://archive.org/>

Ignas Kalpokas, Julija Kalpokienė, 2023, *Regulating the Metaverse, A Critical Assessment*, Routledge

Kiri Miller, 2017, *Playable Bodies: Dance Games and Intimate Media*, Oxford University Press

Lawrence Lessig, 1999, *Code and other laws of cyberspace*, Published by Basic Books

A Member of the Perseus Books Group, Maaike Bleeker, 2017, *Transmission in Motion The Technologizing of Dance*, Routledge

Mary Clarke, Clement Crisp, 1984, *Ο χορευτής – Ο άνδρας και ο Χορός*, British Broadcasting Corporation, Μετάφραση: Αλέξης Κωστάλας

Rotman Brian, 2008, *Becoming Beside Ourselves: The Alphabet, Ghosts, and Distributed Human Being*, Duke University Press, Durham & London

Vaganova Agrippina, *Βασικές αρχές του κλασσικού μπαλέτου*, Μετάφραση: Β. Τομανά, Επιμέλεια: Ρ. Παπαδάτου – Καφαντάρη, 2008, Εκδόσεις Ανδριάνα Κυρκοπούλου

Valery Paule, 2013, *Η φιλοσοφία του χορού*, με μετάφραση, εισαγωγή και σημειώσεις του Π. Σ. Παπαδόπουλου, Εκδόσεις Principia

### **Ελληνική αρθρογραφία:**

Κριαρή Α., 2021, *Τεχνητή Νοημοσύνη και Ισότητα - Φοιτητές γράφουν για την Τεχνητή Νοημοσύνη*, <https://www.lawspot.gr/nomika-nea/tehni-noimosyni-kai-isotita-foitites-grafoyn-gia-tin-tehni-noimosyni>

Παναγιωτίδου Ευφημία, Διαχείριση Πνευματικής Ιδιοκτησίας, Πρόσβαση μέσω: <https://www.urenio.org/tools/gr/Intellectual%20rights.pdf> Παπαδοπούλου Μαρία-Δάφνη, Παρατηρήσεις στην ΜΠρΑθ 2280/2022 (Ασφ) - Η έννοια της πρωτοτυπίας στην ελληνική νομολογία, ΤΝΠ QUALEX, ΔιΜΕΕ, 4/2022, σελ. 583 – 588

Σταματά Μ., 2020, Στον απόηχο της νέας Οδηγίας 2019/790 για τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και τα συγγενικά δικαιώματα στην ενιαία ψηφιακή αγορά: μια σύντομη εξέταση του άρθρου 17, Επιθεώρηση Δικαίου Πληροφορικής @ Information Law Journal Τομ. 1, τεύχ. 2 (2020) - Vol. 1, issue 2

Σταματούδη Ειρήνη, 2016, *Η Πρωτοτυπία στο Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας της Ευρωπαϊκής Ένωσης*, ΤΝΠ QUALEX, ΔιΜΕΕ, 1/2016, σελ. 49 – 64

Στραγαλινός Αιμίλιος-Αρτέμιος, Το ηθικό δικαίωμα του δημιουργού στο ψηφιακό περιβάλλον, Επιθεώρηση Δικαίου Πληροφορικής @ Information Law Journal Τ. 2 (2021) E-ISSN: 2732-6004 <http://ejournals.lib.auth.gr/infolawj/>

Συνοδινού Τατιάνα – Ελένη Συνοδινού, 2011, *Χορός και πνευματική ιδιοκτησία*, Τμήμα Νομικής, Πανεπιστήμιο Κύπρου

Χιόνη Γεωργία, 2022, *Δίκαιο και Μετασύμπαν (Metaverse): Προκλήσεις και νομικά ζητήματα I*, [https://www.lawspot.gr/nomika-blogs/georgia\\_hioni/dikaio-kai-metasympan-metaverse-prokliseis-kai-nomika-zitimata-i](https://www.lawspot.gr/nomika-blogs/georgia_hioni/dikaio-kai-metasympan-metaverse-prokliseis-kai-nomika-zitimata-i)

Χίος Θ., *Η πρόσφατη νομολογία του ΔΕΕ και πώς επηρεάζει το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας στην Ελλάδα: Η έννοια της πρωτοτυπίας*, Εισήγηση που εκφωνήθηκε στις 14 Μαΐου 2016 στο 2ο Συνέδριο ΔιΜΕΕ, Νομική Βιβλιοθήκη, Αθήνα  
<https://www.iprights.gr/gnomes/137-i-proipothesi-tis-prototypias-sto-enosiako-dikaio-pneumatika-dikaiomata-pneumatiki-idiokthsia-dikigoros-chiou-theodoros-xiou>

#### **Ξενόγλωσση αρθρογραφία:**

Anthony Paganelli, 2021, *Legally Speaking – Dance and Copyright, Against the Grain*,  
<https://www.charleston-hub.com/media/atg/>

António Baía Reis & Mark Ashmore, 2022, *From video streaming to virtual reality worlds: an academic, reflective, and creative study on live theatre and performance in the metaverse*,  
*International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 18:1, 7-28,  
<https://doi.org/10.1080/14794713.2021.2024398>

Bacon, J., Michels, J. D., Millard, C. και Singh, J., 2018, *Blockchain Demystified: A Technical And Legal Introduction To Distributed And Centralised Ledgers*, *Richmond Journal of Law & Technology*, Volume 25, Issue 1, <https://jolt.richmond.edu/>

Bartosik, K., 2001, *Technogenderbody. Body, Space & Technology*, 1(2),  
<http://doi.org/10.16995/bst.264>

Brandão Mariana, 2017, *Affirming versus Relating: Steps around, toward, and away from Dance and Performance Art*, *Dance Chronicle*, <https://doi.org/10.1080/01472526.2017.1373521>

Cheong, B.C., 2022, *Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies*. *Int. Cybersecure, Law Rev*, <https://doi.org/10.1365/s43439-022-00056-9>

Christensen K., *A European solution for Text and Data Mining in the development of creative Artificial Intelligence - With a specific focus on articles 3 and 4 of the Digital Single Market Directive*, *STOCKHOLM INTELLECTUAL PROPERTY LAW REVIEW VOLUME 4, IS SUE 2, DECEMBER 2021*, [https://stockholmplawreview.com/wp-content/uploads/2022/01/TA-European-solution-for-Text-and-Data-Mining\\_ryck\\_IP\\_nr-2\\_2021\\_A4.pdf](https://stockholmplawreview.com/wp-content/uploads/2022/01/TA-European-solution-for-Text-and-Data-Mining_ryck_IP_nr-2_2021_A4.pdf)



- Curt Sachs, 1937, *WORLD HISTORY OF THE DANCE – Introduction by Curt Sachs*  
(Translated by Bessie Schönberg) W.W. Norton & Company Inc Publishers,  
<https://aquariatric.wordpress.com/2013/09/27/a-spiritual-definition-of-dance-from-1937-by-curt-sachs/>
- Danny Friedmann, *Digital Single Market, First Stop to The Metaverse: Counterlife of Copyright Protection Wanted*, Springer, LAW AND ECONOMICS OF THE DIGITAL TRANSFORMATION, Klaus Mathis and Avishalom Tor, eds. (Springer, 2022 Forthcoming) <https://ssrn.com/abstract=4097881>
- David W. Hill (2013) *Avatar Ethics: Beyond Images and Signs*, *Journal for Cultural Research*, 17:1, 69-84, DOI: [10.1080/14797585.2012.719689](https://doi.org/10.1080/14797585.2012.719689)
- Delius, Rudolf von, 1956, [Άρθρο] *Η τέχνη του χορού*, Μεγάλη Μουσική Βιβλιοθήκη της Ελλάδας «Λίλιαν Βουδούρη» - Σύλλογος Οι Φίλοι της Μουσικής, Database Europeana
- Dinis Guarda, in collaboration with a Ztudium team of writers, 2022, *Metaverse NFTs Uprising: The Ultimate Guide*, <https://medium.com/@freedomx/avatars-or-our-digital-self-in-the-metaverse-cfd6fab96ba3>
- Dora Petranyi, Katalin Horvath, Marton Domokos, CMS, *Trademarks and Copyright, NFTs and Civil Law Principles in the Metaverse*, <https://cms.law/en/int/publication/legal-issues-in-the-metaverse/part-2-trademarks-and-copyright-nfts-and-civil-law-principles-in-the-metaverse>
- European Innovation Council and SMEs Executive Agency, 2022, *Intellectual Property in the Metaverse. Episode IV: Copyright*, [https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-iv-copyright-2022-06-30\\_en](https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-iv-copyright-2022-06-30_en)
- Gatti L., *Access to data: The European solution for text and data mining and the development of artificial intelligence*, Master of Laws in Intellectual Property - 2019/2020, WIPO Academy, University of Turin and International Training Centre of the ILO, <https://www.itcilo.org/sites/default/files/inline-files/Luisa%20Gatti%20-%20Paper%20-senza%20revisioni-.docx>

- Giurchescu Anca, 2001, *The Power of Dance and Its Social and Political Uses*, Yearbook for Traditional Music, Vol. 33 (2001), pp. 109-121, Published by: Cambridge University Press, <https://www.jstor.org/stable/1519635>
- Gromala, D. & Sharir, Y., 1995, *Dancing with the Virtual Dervish: Virtual Bodies*, Inter, (63), 49–51, <https://id.erudit.org/iderudit/46529ac>
- Haijian Wu & Yan Leng, 2022, *The Influence and Analysis of Multimedia Interaction on the Development of Dance*, Hindawi Journal of Electrical and Computer Engineering, <https://doi.org/10.1155/2022/6324992>
- Huansheng Ning, Hang Wang, Yujia Lin, Wenxi Wang, Sahraoui Dhelim, Fadi Farha, Jianguo Ding, Mahmoud Daneshmand, 2021, *A Survey on Metaverse: the State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges*, [https://www.researchgate.net/publication/356375388\\_A\\_Survey\\_on\\_Metaverse\\_the\\_State-of-the-art\\_Technologies\\_Applications\\_and\\_Challenges](https://www.researchgate.net/publication/356375388_A_Survey_on_Metaverse_the_State-of-the-art_Technologies_Applications_and_Challenges)
- James Howell, *Metaverse v. Virtual Reality: Key Differences*, 101 BLACKCHAINS (Mar. 4, 2022), <https://101blockchains.com/metaverse-vs-virtual-reality/>
- Katie Lula, 2006, *THE PAS DE DEUX BETWEEN DANCE AND LAW TOSSING COPYRIGHT LAW INTO THE WINGS AND BRINGING DANCE CUSTOM CENTERSTAGE*, Chicago-Kent Journal of Intellectual Property, <https://scholarship.kentlaw.iit.edu/ckjip/vol5/iss2/6/>
- Know Your Meme, 2022, *The Metaverse*, <https://knowyourmeme.com/memes/cultures/the-metaverse>
- Kriss Ravetto-Biagioli, 2021, *Dancing with and within the Digital Domain*, *Body & Society*, Vol. 27(2) 3–31, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1357034X20979033>
- Kristie Pladson, 2021, *Facebook rebrands as 'Meta' in new focus on metaverse*, <https://www.dw.com/en/facebook-rebrands-as-meta-in-new-focus-on-metaverse/a-59650386>
- Kop, Mauritz, 2019, *AI & Intellectual Property: Towards an Articulated Public Domain*, University of Texas School of Law, Texas Intellectual Property Law Journal (TIPLJ), Vol. 28, No. 1, 2020, <https://ssrn.com/abstract=3409715>

- Laura Kees, 2020, *Copyright for Choreography: When is Copying a Dance a Copyright Violation?*  
<https://ipwatchdog.com/2020/11/19/copyright-choreography-copying-dance-copyright-violation/id=127455/>
- Levan Nanobashvili, *If the Metaverse is Built, Will Copyright Challenges Come?*, 21 UIC REV. INTELL. PROP. L. 215 (2022)
- Lisa Gibbons, 2021, *Are Dancers next to take the leap into the Metaverse?*  
<https://cryptoslate.com/are-dancers-next-to-take-the-leap-into-the-metaverse/>
- Luis Calzadilla Καθ. Leon Anidjar, 2022, *ESTABLISHMENT OF A LEGAL SYSTEM OF THE TRANSITION*, ie Uninersity, Law School, Madrid Spain  
<https://perezcalzadilla.com/establishing-the-legal-system-of-the-metaverse/>
- Maletic Vera, 1987, *Videodance: Technology: Attitude Shift*. Dance Research Journal, 19(2), 3–7, <https://doi.org/10.2307/1478165>
- Mario Biagioli-Ravetto and Kriss Ravetto-Biagioli, 2022, *Riffing off intellectual property in contemporary dance*, Cambridge University Press on behalf of the International Cultural Property Society, <https://escholarship.org/uc/item/6wv689dd>
- Mark Minevich, 2022, *The Metaverse And Web3 Creating Value In The Future Digital Economy*  
<https://www.forbes.com/sites/markminevich/2022/06/17/the-metaverse-and-web3-creating-value-in-the-future-digital-economy/?sh=47fd6d667785>
- Mathilde Pavis, 2019, *The Fortnite lawsuits: why performers stand a fighting chance to beat the game* <https://ipkitten.blogspot.com/2019/01/the-fortnite-lawsuits-why-performers.html?m=1>
- Monica J. White, *What Is The Metaverse? A Deep Dive Into The 'Future Of The Internet'*, DIGITALTRENDS (Nov. 23, 2021), <https://www.digitaltrends.com/computing/what-is-the-metaverse-the-future-of-the-internet-explained/>
- NFTs, *Metaverse avatars : what you should know as a dancer/professional choreographer*, 2021,  
<https://mirror.xyz/0x5FC1063Dd07ECcc4590a7C1DB56FB6D0083e4549/5-PPIfnjtxbtMl7Qmkh57QRsAJyzAN1NxuzbhXXVQvI>
- Richard Wee, Fatin Ismail and Kimberly Chan, 2022, *The Metaverse and Legal Jurisdiction*  
<https://www.richardweechambers.com/the-metaverse-and-legal-jurisdiction/>

- Sam L. Marcelo, 2022, Michael Jackson and the moonwalk: copyright and dance, <https://www.bworldonline.com/arts-and-leisure/2022/06/15/454834/michael-jackson-and-the-moonwalk-copyright-and-dance/>
- Seung Hoon Park, 2021, *Copyright Issues for AI and Deep Learning Services: A Comparison of U.S., South Korean, and Japanese Law*, <https://jtip.law.northwestern.edu/2021/05/28/copyright-issues-for-ai-and-deep-learning-services-a-comparison-of-u-s-south-korean-and-japanese-law/>
- Steven Vargas, 2021, *What Copyright Protections Do Choreographers Have Over Their Work?* <https://www.dancemagazine.com/choreography-copyright/>
- The metaverse insider, *Metaverse Market Report*, <https://metaverseinsider.tech/wp-content/uploads/2022/11/MARKETREPORT.pdf>
- The New York Times, 1981, Section 2, Page 8 of the National edition with the headline: *THE COPYRIGHT LAW AND DANCE*, <https://www.nytimes.com/1981/01/11/arts/the-copyright-law-and-dance.html>
- Tom Ara, Mark Radcliffe, Michael Fluhr, Katherine Imp, 2022, *Exploring the metaverse: What laws will apply?*, <https://www.dlapiper.com/en/insights/publications/2022/02/exploring-the-metaverse>
- Tom Huddleston Jr., 2021, *This 29-year-old book predicted the ‘metaverse’ — and some of Facebook’s plans are eerily similar* <https://www.cnbc.com/2021/11/03/how-the-1992-sci-fi-novel-snow-crash-predicted-facebooks-metaverse.html>
- Tom Kulik, *How Blockchain Just May Transform Online Copyright Protection*, ABOVE THE LAW, 2018, <https://abovethelaw.com/2018/02/how-blockchain-just-may-transform-online-copyright-protection/>
- Venable LLP, 2022, *California District Court Holds Dance Moves in Fortnite Did Not Infringe Copyright*, <https://www.jdsupra.com/legalnews/california-district-court-holds-dance-1947656/>
- Vesala J., *Developing Artificial Intelligence-Based Content Creation: Are EU Copyright and Antitrust Law Fit for Purpose?*. IIC 54, 351–380 (2023), <https://doi.org/10.1007/s40319-023-01301-2>

Villa Albertine New Media Team: Camille Jeanjean & Heloise GARRY, 2023, *Dancing in the Metaverse*, <https://villa-albertine.org/professionals/dancing-metaverse>

Wechsler, R., 1998, *Computers and Dance: Back to the Future*, *Dance Research Journal*, 30(1), 4–10, <https://doi.org/10.2307/1477888>

Yee, N. & Bailenson, J.N. (2007). The Proteus Effect: Self transformations in virtual reality. *Human Communication Research*, 33 (3), 271-290  
<https://stanfordvr.com/pubs/2007/the-proteus-effect-self-transformations-in-virtual-reality/>

### **Εργασίες – Διατριβές:**

Βλαχοπούλου Α., 2022, *Τεχνητή Νοημοσύνη και Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας*, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας – Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης  
<https://dspace.lib.uom.gr/bitstream/2159/27290/3/VlachopoulouAnastasiaMsc2022.pdf>

Παπαϊωάννου Χριστίνα, 2009, *Μεταπτυχιακή διατριβή με θέμα «Ο ρόλος του χορού στα θρησκευτικά δράματα της κλασικής αρχαιότητας»*, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης <http://ikee.lib.auth.gr/record/113455/files/ddfdsd.pdf>

Σκραπαλιώρη Τ., 2019, *Οι προκλήσεις της τεχνητής νοημοσύνης στο δίκαιο της Πνευματικής Ιδιοκτησίας*, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών  
<https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/frontend/file/lib/default/data/2895026/theFile>

Τσιρογιάννη Θεοδώρα, 2014, *Χοροθεραπεία - Ο ρόλος και η σημασία της στην αναπηρία*, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης,  
<http://ikee.lib.auth.gr/record/135012/files/xorotherapeia.pdf>

### **Βάσεις δεδομένων:**

<https://lawdb.intrasoftnet.com/>

<https://curia.europa.eu/juris/recherche.jsf?language=en>

<https://www.qualex.gr/login>

### Λοιπές διαδικτυακές πηγές:

<https://archive.aec.at/print/showmode/17/>

<https://casetext.com/case/horgan-v-macmillan-inc-2>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Minnie\\_Renwood](https://en.wikipedia.org/wiki/Minnie_Renwood)

<https://irinikalaitzidi.com/about.html>

<https://isea-archives.siggraph.org/presentation/lifeforms-design-tools-for-choreography-and-computer-animation/>

<https://jtip.law.northwestern.edu/2021/05/28/copyright-issues-for-ai-and-deep-learning-services-a-comparison-of-u-s-south-korean-and-japanese-law/>

<https://opus.ai/performance>

<https://reviewmoose.ca/blog/when-was-vr-invented/>

<https://rhizome.org/editorial/2006/mar/03/yacov-sharir-interview/>

<https://secondlife.com/>

<https://trishabrowncompany.org/trisha-brown/biography/>

<https://vaganovaacademy.ru/academy-eng/vaganova-eng.html>

<https://vrsource.com/meet-the-sword-of-damocles-the-first-vr-headset-in-the-world-17233/>

<https://www.britannica.com>

<https://www.copyright.gov/circs/circ52.pdf>

<https://www.copyrightuser.org/educate/the-game-is-on/episode-3-case-file-23/>

<https://www.consilium.europa.eu/el/press/press-releases/2022/04/23/digital-services-act-council-and-european-parliament-reach-deal-on-a-safer-online-space/>

<https://www.greek-language.gr>

<https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=2027>

<https://www.floornature.com/marcos-novak-5052/>

<https://www.foundationforcontemporaryarts.org/recipients/steve-paxton/>

<https://www.nextrembrandt.com/>

<https://www.onassis.org/el/whats-on/onassis-new-choreographers-festival-8/yagrid>

<https://www.posersoftware.com/>

<https://www.sfu.ca/siat/people/research-faculty/diane-gromala.html>

<https://www.techradar.com/news/wearables/forgotten-genius-the-man-who-made-a-working-vr-machine-in-1957-1318253>