



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ
ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
«ΔΙΚΑΙΟ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ»

Ακαδημαϊκό Έτος 2022-2024

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Της Μελίνας Φουρφουρή-Ηλιάδου

(ΑΜ: ΜΔΙ 2247)

«ΜΕΛΕΤΗ ΤΩΝ AVATARS ΣΤΟ METVERSE ΥΠΟ ΤΟ ΠΡΙΣΜΑ ΤΟΥ ΔΙΚΑΙΟΥ
ΔΙΑΝΟΗΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ»

«STUDY OF AVATARS IN THE METaverse IN LIGHT OF INTELLECTUAL PROPERTY
LAW»

Επιβλέπουσα:

Μαρίνα Μαρκέλλου

Πειραιάς, Σεπτέμβριος 2024

*Στην οικογένεια μου, Εύη και Μιχάλη
και στην οικογένεια που έχω επιλέξει,
Γεωργία, Γιώργο, Ζωή, Κώστα, Ρούλα, Σοφία.*

Πίνακας Περιεχομένων

| | |
|--|----|
| Περίληψη | 4 |
| Summary | 5 |
| Εισαγωγή..... | 6 |
| 1.Η ταυτότητα, η αλληλεπίδραση και οι νομικές προεκτάσεις των avatars στο metaverse..... | 9 |
| 1.1 Ιστορική αναδρομή, ορισμός και χαρακτηριστικά των avatars..... | 9 |
| 1.2Νομικά ζητήματα εξαιτίας της αλληλεπίδρασης των avatars στο metaverse | 12 |
| 2.Avatars και Νομική Προσωπικότητα | 15 |
| 3. Ζητήματα προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας των avatars στο metaverse..... | 19 |
| 4. Διάφορες κατηγορίες προστασίας δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας για την υπαγωγή των avatar | 38 |
| 4.1 Προστασία του avatar ως εμπορικό σήμα..... | 38 |
| 4.2 Πρωτοτυπία και προστασία των avatar ως έργα | 43 |
| 5.Εφευρέσεις που αναπτύσσονται στο Metaverse και διπλώματα ευρεσιτεχνίας..... | 51 |
| 6.Συμφωνίες αδειών χρήσης τελικού χρήστη..... | 54 |
| Συμπέρασμα | 60 |
| Βιβλιογραφία | 62 |

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία εξετάζει το ζήτημα των δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας σχετικά με τα avatars στο metaverse, αναλύοντας την εξέλιξη της ψηφιακής ταυτότητας και των νομικών προεκτάσεων που προκύπτουν από την αλληλεπίδραση μεταξύ των χρηστών. Αρχικά, προσεγγίζεται η σημασία των avatars και η ανάγκη για νομική προστασία σε έναν κόσμο όπου οι ψηφιακές αλληλεπιδράσεις αποκτούν ολοένα και μεγαλύτερη σημασία. Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται μια ιστορική αναδρομή, αναλύεται ο ορισμός και τα χαρακτηριστικά των avatars. Παράλληλα, εξετάζονται τα νομικά ζητήματα που προκύπτουν από την αλληλεπίδραση τους, όπως οι πιθανές παραβιάσεις δικαιωμάτων και η ανάγκη για νέες ρυθμίσεις. Στο δεύτερο κεφάλαιο, αναλύεται η έννοια της νομικής προσωπικότητας των avatars, καθώς και η δυνατότητα αναγνώρισής τους ως υποκείμενα δικαιωμάτων. Το τρίτο κεφάλαιο εστιάζει στα ζητήματα προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας των avatars, αναδεικνύοντας τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι δημιουργοί και οι χρήστες στο metaverse και αναλύοντας το υπάρχον νομικό πλαίσιο πνευματικής ιδιοκτησίας των avatars στα βιντεοπαιχνίδια. Στο τέταρτο κεφάλαιο, ερευνώνται οι διάφορες κατηγορίες προστασίας δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας που είναι δυνατόν να εφαρμοστούν για τα avatars, όπως η προστασία τους ως εμπορικά σήματα ή ως έργα. Επιπρόσθετα, στο πέμπτο κεφάλαιο εξετάζονται οι εφευρέσεις μέσα στο metaverse και η δυνατότητα κατοχύρωσής τους μέσω διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας. Τέλος, στο έκτο κεφάλαιο, αναλύονται οι συμφωνίες αδειών χρήσης τελικού χρήστη και οι νομικές τους συνέπειες σε περίπτωση που εφαρμοστούν στο πλαίσιο νομικής προστασίας των avatars. Η εργασία καταλήγει σε συμπεράσματα για την ανάγκη δημιουργίας ενός σαφούς νομικού πλαισίου προκειμένου να προστατευθούν οι δημιουργοί και οι χρήστες στο ψηφιακό περιβάλλον του metaverse, αναφορικά με τα avatars που θα δημιουργηθούν.

Summary

This thesis examines the issue of intellectual property rights regarding avatars in the metaverse, analyzing the evolution of digital identity and the legal implications arising from the interaction between users. First, it approaches the importance of avatars and the need for legal protection in a world where digital interactions are becoming increasingly important. The first chapter provides a historical overview, discussing the definition and characteristics of avatars. At the same time, the legal issues arising from their interaction, such as potential rights violations and the need for new regulations, are examined. In the second chapter, the concept of the legal personality of avatars is discussed, as well as the possibility of recognising them as subjects of rights. The third chapter focuses on the issues of intellectual property protection of avatars, highlighting the challenges faced by creators and users in the metaverse and analysing the existing legal framework for avatar intellectual property in video games. In chapter four, we explore the different types of IPR protection that can be applied to avatars, such as protecting them as trademarks or as works. In addition, chapter five examines inventions within the metaverse and their patentability. Finally, in chapter six, end-user license agreements and their legal consequences if applied in the context of legal protection of avatars are discussed. The paper concludes on the need to create a clear legal framework in order to protect creators and users in the digital environment of the metaverse with regard to the avatars that will be created.

Εισαγωγή

Το metaverse¹ ορίζεται ως ένα ολοκληρωμένο ψηφιακό οικοσύστημα που συνδυάζει εικονικούς και επαυξημένους κόσμους, επιτρέποντας στους χρήστες να αλληλεπιδρούν, να δημιουργούν και να συμμετέχουν σε κοινωνικές, οικονομικές και πολιτιστικές δραστηριότητες μέσω avatars. Χαρακτηρίζεται από την εμβύθιση, την αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο και τη διασυνδεσιμότητα μεταξύ διαφορετικών εικονικών χώρων. Επί του παρόντος, υπάρχουν πολλές πλατφόρμες που μπορούν να θεωρηθούν «metaverse», όπως το Decentraland, το Roblox και το Horizon Worlds, οι οποίες ποικίλλουν σε επίπεδο κεντρικής ή αποκεντρωμένης διαχείρισης. Στη φάση αυτή, η ανάπτυξη του metaverse προχωρά ταχύτατα, με έμφαση στην τεχνολογία blockchain, τη βελτίωση των εμπειριών εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας, καθώς και τη διερεύνηση των νομικών και κοινωνικών επιπτώσεων που προκύπτουν από τη διάδοση αυτής της νέας ψηφιακής πραγματικότητας. Το metaverse περιγράφεται ως ο αφυπνιστικός διαδικτυακός χώρος όπου οι χρήστες πρέπει να χρησιμοποιούν avatar για να τους αντιπροσωπεύουν.² Συνεπώς, αυτή η νέα πραγματικότητα υπόσχεται να θολώσει το όριο μεταξύ του πραγματικού και εικονικού κόσμου. Φυσικά, ελλοχεύει ο κίνδυνος να αναπτυχθεί το metaverse πιο γρήγορα από την υιοθέτηση της νομικής του ρύθμισης.³ Εάν η ρύθμιση του metaverse λάβει χώρα πολύ νωρίς, χωρίς σημαντική έρευνα και ανοιχτή συζήτηση, ενδέχεται να μην φέρει τα επιθυμητά αποτελέσματα.⁴ Από την άλλη πλευρά, εάν η τεχνολογία αναπτυχθεί χωρίς

¹ Το metaverse είναι ένα συνδυασμένο ψηφιακό περιβάλλον που περιλαμβάνει τρισδιάστατους εικονικούς κόσμους, κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και οικονομικές δραστηριότητες, επιτρέποντας στους χρήστες να αλληλεπιδρούν μέσω avatars και να συμμετέχουν σε ποικιλία δραστηριοτήτων, όπως παιχνίδια, κοινωνικές συναντήσεις και εμπορικές συναλλαγές. Χρησιμοποιεί τεχνολογίες όπως η εικονική πραγματικότητα (VR), η επαυξημένη πραγματικότητα (AR) και οι blockchain εφαρμογές για να δημιουργήσει ένα διαρκώς εξελισσόμενο, συμμετοχικό ψηφιακό οικοσύστημα.

² Rachel Wolfson, 2022, διαθέσιμο σε: <https://cointelegraph.com/news/digital-identity-in-the-metaverse2will-be-represented-by-avatars-with-utility> (πρόσβαση 27/9/2024).

³Elizabeth Dwoskin et al., 2021, διαθέσιμο σε: https://www.washingtonpost.com/technology/2021/09/24/facebookwashingtonstrategy3metaverse/?utm_medium=social&utm_campaign=wp_main&utm_source=twitter (πρόσβαση 27/9/2024).

⁴ Louis B. Rosenberg, 2022.

ελέγχους, οι πιθανές συνέπειες της μπορεί να είναι μη αναστρέψιμες. Παράλληλα, στο νέο κόσμο του metaverse δημιουργείται ο προβληματισμός αν μπορούμε να εφαρμόσουμε τους κοινούς νόμους που διαθέτουμε για να ρυθμίσουμε διάφορα ζητήματα που θα προκύψουν.

Στον ακρογωνιαίο λίθο αυτού του νέου ψηφιακού συνόρου βρίσκεται η έννοια των avatars, τα οποία συνιστούν προσωποποιημένες αναπαραστάσεις των χρηστών που χρησιμεύουν ως ψηφιακές τους προσωπικότητες. Καθώς το metaverse συνεχίζει να επεκτείνεται, εγείρονται κρίσιμα ερωτήματα σχετικά με το καθεστώς των δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας αυτών των avatars και τα νομικά πλαίσια που απαιτούνται για την προστασία τους. Η παρούσα διατριβή αποσκοπεί στη διερεύνηση της περίπλοκης σχέσης μεταξύ της νομοθεσίας περί δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας και των avatars εντός του metaverse, εστιάζοντας σε τρεις πρωταρχικούς τομείς έρευνας.

Αρχικά, θα εξετάσουμε τα διάφορα μέσα με τα οποία τα avatars μπορούν να προστατευθούν βάσει των υφιστάμενων νόμων περί πνευματικής ιδιοκτησίας αλλά και γενικότερα πως θα μπορούσαν τα avatars να γίνουν φορείς δικαιωμάτων που χαίρουν νομικής προστασίας. Με την ανάλυση συγκεκριμένων χαρακτηριστικών των avatars, συμπεριλαμβανομένου του σχεδιασμού, της σύνθεσης και της λειτουργικότητάς τους, μπορούμε να προσδιορίσουμε τον βαθμό στον οποίο αυτές οι ψηφιακές οντότητες μπορούν να ταξινομηθούν ως πρωτότυπα έργα που χρήζουν προστασίας δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας και αν μπορούν να προστατευθούν ως εμπορικά σήματα ή με διπλώματα ευρεσιτεχνίας.

Παράλληλα, θα αναλύσουμε το παρόν νομικό πλαίσιο που υπάρχει κυρίως στις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής αλλά και στη Μεγάλη Βρετανία συνδυαστικά με έρευνα στην νομολογία, ώστε να αξιολογηθεί η επάρκεια αυτών των νομικών πλαισίων όσον αφορά την παροχή επαρκούς προστασίας για τα avatars στο metaverse και τι λύσεις μπορεί να προσφέρει το καθένα. Καθώς το metaverse λειτουργεί σε παγκόσμια κλίμακα, είναι σημαντικό να εξεταστεί πώς οι διαφοροποιήσεις στη νομοθεσία περί πνευματικών

δικαιωμάτων μπορούν να επηρεάσουν τα δικαιώματα τόσο των δημιουργών όσο και των χρηστών και να δημιουργήσουν σύγχυση και πως θα μπορούσαν να αμβλυνθούν, ώστε να επιτευχθεί η νομοθετική εναρμόνιση.

Τέλος, θα προβούμε σε παραλληλισμούς μεταξύ του υφιστάμενου νομικού φάσματος που διέπει τα avatars στα βιντεοπαιχνίδια και της δυνατότητας εφαρμογής του στο metaverse. Δεδομένων των ομοιοτήτων μεταξύ των avatars και στα δύο πλαίσια, η ανάλυση αυτή θα διερευνήσει τον τρόπο με τον οποίο οι καθιερωμένες νομικές αρχές, όπως η δίκαιη χρήση, οι συμφωνίες αδειοδότησης και τα παράγωγα έργα, μπορούν να αξιοποιηθούν για την ενίσχυση των δικαιωμάτων των δημιουργών και των χρηστών avatars σε καθηλωτικούς ψηφιακούς χώρους και τι νέες προκλήσεις θα μπορούσαν να προκύψουν.

Εν κατακλείδι, καθώς η τεχνολογία και οι εικονικές αλληλεπιδράσεις εξελίσσονται, το ίδιο πρέπει να γίνει και με την κατανόηση της νομοθεσίας περί πνευματικών δικαιωμάτων και την εφαρμογή της σε νέα ψηφιακά φαινόμενα όπως τα avatars στο metaverse. Μέσω αυτής της έρευνας, η διατριβή θα συμβάλει στη συνεχιζόμενη συζήτηση γύρω από τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας στις εικονικές πραγματικότητες, προσφέροντας ιδέες για το πώς οι νομικοί μηχανισμοί μπορούν να προσαρμοστούν ώστε να διασφαλίσουν καινοτόμες ψηφιακές λύσεις και πως υπάρχοντα νομικά πλαίσια μπορούν να αξιοποιηθούν ώστε με τις κατάλληλες παρεμβάσεις να δημιουργήσουν ένα νομικό εργαλείο προστασίας των avatars αλλά και των ανθρώπων πίσω από αυτά στο metaverse.

1. Η ταυτότητα, η αλληλεπίδραση και οι νομικές προεκτάσεις των avatars στο metaverse

1.1 Ιστορική αναδρομή, ορισμός και χαρακτηριστικά των avatars

Η ετυμολογία της λέξης avatar, προέρχεται από την ινδουιστική θρησκεία και συγκεκριμένα από τη σανσκριτική λέξη « avatāra » που σημαίνει «κάθοδος». Σε αυτό το πλαίσιο, ένα avatar είναι η ανθρωπίνη ενσάρκωση ενός θεού ή ενός πνεύματος που τους επιτρέπει να βιώσουν τη γη από την οπτική γωνία των ανθρώπων ή να αλληλοεπιδρούν μαζί τους.⁵ Αυτό σημαίνει ότι με τα avatars του metaverse, μπορούμε να «μεταβαίνουμε» από τον πραγματικό μας κόσμο σε έναν απεριόριστο αριθμό εικονικών κόσμων.⁶ Στη σύγχρονη εποχή ο όρος έκανε την εμφάνισή του το 1992, στο μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας του Neal Stephenson, με τίτλο “Snow Crash” και θεωρείται ότι συνέβαλε στη διαδεδομένη χρήση της λέξης για την αναφορά σε αναπαραστάσεις σε online ή ψηφιακά περιβάλλοντα.⁷ Τα avatars αποτελούν κοινώς μια ψηφιακή αναπαράσταση.⁸ Η αναπαράσταση λειτουργεί ως σύμβολο της συνδεδεμένης οντότητας μέσα στο ψηφιακό χώρο, δηλαδή αντιπροσωπεύει τον χρήστη σε ένα ψηφιακό περιβάλλον.⁹ Επιπλέον, οι περισσότεροι ορισμοί καταδεικνύουν ότι ο σκοπός ενός avatar είναι να επιτρέψει στον χρήστη να βιώσει και να αλληλεπιδράσει μέσα στον ψηφιακά διαμεσολαβημένο κόσμο και με άλλους χρήστες.¹⁰

Η επιθυμία για έναν νέο εικονικό κόσμο όπως το metaverse, όπου οι άνθρωποι θα ζουν και θα εκτελούν μεγάλο μέρος της καθημερινότητάς τους, συμπεριλαμβανομένων της εργασίας και της κοινωνικής τους ζωής, φέρνει στο προσκήνιο την εικονική παρουσία του ανθρώπου σε αυτόν τον κόσμο. Παραδείγματα από βιβλία, ταινίες και ηλεκτρονικά παιχνίδια ποικίλουν, αλλά η κεντρική ιδέα είναι η ψηφιακή αναπαράσταση του χρήστη

⁵ Blascovich, J., & Bailenson, J., 2011; Castronova, E., 2005; Nowak, K. L., 2015.

⁶ Dinis Guarda, in collaboration with a Ztudium team of writers, 2022.

⁷ Blascovich & Bailenson, ο.π.; Nowak, K. L., 2004.

⁸ Biocca, F., 1997; Blascovich & Bailenson, ο.π.; Nakamura, L., 2002; Nowak, K. L., & Biocca, F. 2003, σελ. 481-494.

⁹ Kapidzic, S., & Herring, S. C., 2011, σελ. 39-59.

¹⁰ Biocca, ο.π.; Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N., 2009, σελ.285-312; Meadows, M. S., 2007.

μέσω του avatar του, που διευκολύνει την αλληλεπίδρασή του με άλλους χρήστες ή με τον υπολογιστή.¹¹ Το avatar μπορεί να λάβει οποιαδήποτε μορφή επιθυμεί ο χρήστης και μπορεί να έχει πολλαπλά σχέδια και εμφάνιση, τα οποία μπορούν να αγοραστούν και να ανανεώνονται συνεχώς. Ωστόσο, όπως και στον πραγματικό κόσμο, οι χρήστες έχουν υποχρεώσεις και πρέπει να τηρούν κανόνες για να διατηρηθεί η τάξη στο metaverse, συμπεριλαμβανομένων των περιπτώσεων που διαπράττονται παραβάσεις από τα avatar τους.

Κάθε avatar στο metaverse λειτουργεί ως ένα άψυχο πρόσωπο που διαμεσολαβεί και αναδεικνύει κοινωνικές συμπεριφορές και σχέσεις στο διαδίκτυο, επαναπροσδιορίζοντας εντελώς τις συνηθισμένες αντιλήψεις και εμπειρίες σχετικά με το σώμα. Ταυτόχρονα, αποτελεί μια ελευθερωτική εκδήλωση του «αναλογικού» εαυτού στον ψηφιακό κόσμο, ψηφιακές αποτυπώσεις των καλύτερων πτυχών του, που μπορούν να ενθαρρύνουν τις ανθρώπινες φιλοδοξίες.¹² Σε αυτό το πλαίσιο, υποστηρίζεται ότι το άτομο και το avatar εμπλέκονται σε μια σχέση «συνύπαρξης», καθώς ο χρήστης ταυτίζεται με το avatar του, αναλαμβάνοντας τα χαρακτηριστικά και τις ιδιότητές του, καθώς και την αντίληψη της συμπεριφοράς των άλλων απέναντι σε αυτό, ως συμπεριφορά προς τον πραγματικό του εαυτό.¹³ Οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν avatar χωρίς περιορισμούς αναφορικά με τον αριθμό τους. Επιπλέον, το εικονικό σώμα δεν είναι υποχρεωτικό να μοιάζει με το πραγματικό σώμα του χρήστη (όπως φυλή, φύλο, βάρος), ή ακόμα και να αντιστοιχεί σε ένα φυσικό ανθρώπινο σώμα.

Στη σημερινή εποχή, σε εικονικούς κόσμους και βιντεοπαιχνίδια, τα avatar παρέχουν μια μορφή ενσάρκωσης που επιτρέπει την πλοήγηση μέσα σε αυτούς τους χώρους. Σε ορισμένες πλατφόρμες, τα avatar μπορούν επίσης να διευκολύνουν πιο πολύπλοκες ενέργειες, συμπεριλαμβανομένης της μη λεκτικής επικοινωνίας μέσω

¹¹ Antin D., 2020, διαθέσιμο σε: [<https://medium.com/swlh/the-technology-of-the-metaverse-its-not-just-vr-78fb3c603fe9>] (πρόσβαση 27/9/2024)

¹² Kriss Ravetto-Biagioli, 2021.

¹³ Ignas Kalpokas, Julija Kalpokienė, 2023, σελ. 40-41.

κινήσεων, στάσης σώματος, και ακόμα και της επικοινωνίας μέσω της αφής.¹⁴ Έτσι, υποστηρίζεται ένας πιο ανοιχτός ορισμός για τα avatar, δηλαδή μια ψηφιακή αναπαράσταση ενός ανθρώπινου χρήστη που διευκολύνει την αλληλεπίδραση με άλλους χρήστες, οντότητες και το περιβάλλον.¹⁵

Ήδη, στον κόσμο του Web 2.0, υπάρχει μια αυξανόμενη κουλτούρα που, μέσα στην υποτιθέμενη ανωνυμία, επιτρέπει στους χρήστες να έχουν συμπεριφορές που θα απέφευγαν στην πραγματική ζωή. Το ίδιο και σε μεγαλύτερη κλίμακα είναι πολύ πιθανό να συμβεί με τα avatars στο metaverse. Παρόλο που υπάρχει η ανάγκη των avatar για αλληλεπίδραση στο metaverse, ανακύπτει το ερώτημα κατά πόσον αυτά μπορούν να μας αντιπροσωπεύσουν πλήρως, δεδομένου ότι η επικοινωνία μεταξύ των χρηστών σε εικονικές συναντήσεις δεν είναι ποτέ πρόσωπο με πρόσωπο και η αλληλεπίδραση περιορίζεται μεταξύ των avatar. Έτσι, φτάνουμε στο παράδοξο όπου η παρουσία των χρηστών αναδεικνύει την απουσία τους, αφού η παρουσία των χρηστών μετουσιώνεται μόνο μέσω της παρουσίας των avatar τους.¹⁶

Ένα υψηλά εξελιγμένο avatar πιθανότατα θα καταργούσε τις φυσικές συσκευές για τη δημιουργία των αισθήσεων εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας. Αντ' αυτού, ένα ασύρματο ενσωματωμένο τσιπ ή διεπαφή τέτοιου είδους θα πρέπει να εμφυτευθεί ή να τοποθετηθεί στην κεφαλή¹⁷ για να επιτρέψει μια διπλή νευρική σύνδεση μεταξύ του εγκεφάλου και του τσιπ, το οποίο θα ήταν μια πύλη προς το metaverse.¹⁸ Αυτό είναι ένας τρόπος που η υποδομή του metaverse μπορεί να μοιάζει στο απώτερο μέλλον. Η Neuralink του Elon Musk πρόσφατα έχει δείξει πώς ένας πίθηκος με εμφυτευμένο εγκεφαλικό τσιπ μπορούσε να παίξει ένα βιντεοπαιχνίδι με τη σκέψη.¹⁹ Η τεχνολογία της Neuralink καταδεικνύει ότι είναι δυνατή η μετάδοση των νευρικών σημάτων για τον έλεγχο μιας

¹⁴ Biocca, ό.π.; Blascovich & Bailenson, ο.π.

¹⁵ Kristine L. Nowak, Jesse Fox, 2018.

¹⁶ David W. Hill, 2013, σελ. 69- 84.

¹⁷ Επεισόδιο "Striking Vipers" της πέμπτης σεζόν της Βρετανικής σειράς «Black Mirror».

¹⁸ Anne McKinnon, 2020.

¹⁹ Richard Chang, 2021.

εξωτερικής συσκευής μέσω του εμφυτευμένου τσιπ. Αυτή είναι μια κατάσταση όπου κάποιος χρησιμοποιεί τον εγκέφαλο για να ελέγξει μια εξωτερική συσκευή. Προκειμένου οι ενέργειες του avatar να επηρεάζουν ενδεχομένως τον ανθρώπινο χρήστη, το τσιπ θα έπρεπε να είναι σε θέση να λαμβάνει και να επεξεργάζεται σήματα που προέρχονται από το avatar στο metaverse και να τα μεταδίδει στον εγκέφαλο, δηλαδή ακριβώς το αντίστροφο από ότι συμβαίνει μέχρι σήμερα, όπου ο ανθρώπινος εγκέφαλος δίνει αυτός πρώτος εντολές στο τεχνικό σύστημα για να αντιδράσει.²⁰ Αυτό δεν φαίνεται αδύνατο στο προσεχές μέλλον, όπως αποδεικνύεται από τις καινοτόμες εξελίξεις της νευροτεχνολογικής εταιρείας Synchron.²¹

1.2 Νομικά ζητήματα εξαιτίας της αλληλεπίδρασης των avatars στο metaverse

Όταν οι χρήστες αλληλεπιδρούν μέσω των avatar τους, μπορεί να υπάρξουν καταστάσεις όπου μια πράξη θα αποτελούσε παραβίαση νόμου, αν είχε πραγματοποιηθεί μεταξύ ανθρώπων στον πραγματικό κόσμο.²² Για παράδειγμα, θα μπορούσε να λάβει χώρα μια παραβίαση του αστικού δικαίου ή του ποινικού δικαίου.²³ Αν ένα avatar επιτεθεί σε ένα άλλο, ποια νομοθετήματα θα εφαρμόσουμε για επίθεση και σωματική βλάβη σε αυτήν την περίπτωση και ποιο θα είναι το εφαρμοστέο δίκαιο; Τέτοια θέματα στο metaverse θα προκύπτουν καθώς οι χρήστες θα περιμένουν να προστατεύονται τα δικαιώματά των avatar τους. Συνεπώς, ένας τρόπος με τον οποίο θα μπορούσε να επιλυθεί το πρόβλημα θα ήταν να καταστεί ένα avatar υπεύθυνο για τις ενέργειές του στο metaverse. Αυτό όμως σημαίνει ότι πρέπει να αποδώσουμε νομική προσωπικότητα στο avatar, να του αποδώσουμε δικαιώματα και υποχρεώσεις εντός ενός νομικού συστήματος και να του επιτρέψουμε να υπερασπιστεί τα

²⁰ Jaspreet Bindra, 2020.

²¹ Dan Robitzski, 2021.

²² Cheong, B.C. 2022, σελ. 467-494.

²³ Pin Lean Lau, 2022, διαθέσιμο σε <<https://www.thefashionlaw.com/from-data-to-user-interactions-legal-issues-facing-the-metaverse/>> (πρόσβαση 27/9/2024)

δικαιώματά του ενώπιον των Δικαστικών Αρχών.²⁴ Τα πιο δύσκολα ζητήματα θα ήταν το είδος των προτύπων και κριτηρίων που θα έπρεπε να υπάρχουν για να διακρίνουμε ανάμεσα σε ένα «νόμιμο» avatar και στον πραγματικό άνθρωπο (ή οντότητα) που χειρίζεται αυτό το avatar. Πρέπει να δημιουργηθεί ένας μηχανισμός ανίχνευσης των ενεργειών που λαμβάνονται εναντίον ενός avatar, όταν αυτό μπορεί να επηρεάσει τον ανθρώπινο χρήστη πίσω από το avatar. Επίσης αναγνωρίζεται ότι πέρα από την χορήγηση δικαιωμάτων σε ένα avatar, είναι επίσης δυνατό να εφαρμοστούν άλλα νομικά κατασκευάσματα, όπως η απλή εφαρμογή της υπάρχουσας θεωρίας του αιτιώδους συνδέσμου, δηλαδή να θεωρείται ότι προκαλεί βλάβη σε έναν ανθρώπινο χρήστη αν γνωρίζει ότι ένας ανθρώπινος χρήστης βρίσκεται πίσω από το avatar.

Ο όρος του avatar χρησιμοποιείται γενικά για να αναφέρεται στην εικονική αυτοαναπαράσταση των χρηστών.²⁵ Υποστηρίζεται ότι η μη ρύθμιση των avatars στο metaverse μπορεί να έχει σοβαρές συνέπειες καθώς η ίδια η δομή του κυβερνοχώρου επιτρέπει έναν διαχωρισμό μεταξύ της πραγματικής ταυτότητας ενός ατόμου και της εικονικής του. Έχει παρατηρηθεί ότι ενώ ο κυβερνοχώρος συχνά θεωρείται πιο πραγματικός από την πραγματική ζωή, οι βλάβες που προκαλούνται στον κυβερνοχώρο συχνά απορρίπτονται ως μη πραγματικές, καθώς από τη φύση τους δεν είναι σωματικές βλάβες.²⁶ Επειδή, τα avatars επιτρέπουν στους χρήστες να απομακρύνονται από το ποιοι πραγματικά είναι, τους δίνεται η δυνατότητα να συμπεριφέρονται με τρόπους που οι χρήστες τους ποτέ δεν θα συμπεριφέρονταν στην πραγματική ζωή, καθιστώντας δυνατή την επικοινωνία και τη συμπεριφορά με τρόπους που δεν θα ήταν δυνατοί στον πραγματικό κόσμο.²⁷ Αυτή η υποτιθέμενη ανωνυμία που έχει το avatar στο metaverse και η εξουσία που παρέχεται μέσα από αυτή την ανωνυμία, στο φυσικό πρόσωπο, μπορεί να οδηγήσει σε αυθαίρετη άσκηση της εξουσίας με σκοπό την προώθηση των προσωπικών

²⁴ Visa AJ Kurki, 2019.

²⁵ Bernard Marr, 2021; Bobby Carlton, 2021.

²⁶ Mary Anne Franks, 2021, σελ.224, 226.

²⁷ Mary Anne Franks, ο.π., σελ. 224, 232.

συμφερόντων του εκάστοτε φυσικού προσώπου εις βάρος της ευρύτερης κοινότητας.²⁸ Αυτό θα έχει ως πιθανό αποτέλεσμα την κοινωνική αστάθεια καθώς για παράδειγμα τα άτομα θα μπορούσαν να υποστούν διάφορες παραβιάσεις χωρίς τη δυνατότητα κανενός είδους αντίδρασης.²⁹ Υπάρχει, λοιπόν, μεγάλη ανάγκη δημιουργίας σταθερών κανόνων δικαίου που θα διέπουν όλες τις πτυχές του metaverse, καθώς έτσι θα μπορούν να αντιμετωπίζονται τυχόν αποκλίσεις από την αποδεκτή συμπεριφορά σε αυτόν τον κυβερνοχώρο και θα εκλείψουν και τα περιστατικά, που ελλείψει επαρκούς νομοθέτησης, δημιουργείται ασυδοσία ή οδηγούμαστε σε φαινόμενα αυτοδικίας. Φυσικά, η σταθερότητα σε αυτήν την εικονική κοινωνία μπορεί να επιτευχθεί μόνο εάν ο κανόνας του νόμου εφαρμοστεί ισότιμα σε όλους και όχι μόνο για την προάσπιση των συμφερόντων μιας επιλεγμένης ομάδας.

Η κύρια πρόκληση εδώ θα ήταν να προσπαθήσουμε να προστατεύσουμε τα δικαιώματα και να επιβάλλουμε ευθύνες χρησιμοποιώντας υπάρχοντες νομικούς όρους. Εάν, για παράδειγμα, ένα avatar κλέψει ένα ψηφιακό τσαντάκι Gucci στο metaverse, αυτό θα περιλάμβανε θέματα που σχετίζονται με τα δικαιώματα ιδιοκτησίας, πιθανότατα θα υπήρχε αξίωση για το αδίκημα της κλοπής και της παραβίασης του νόμου περί διανοητικής ιδιοκτησίας.³⁰ Εάν υπάρχει απώλεια χρημάτων ή φήμης ενός πραγματικού ατόμου ή εταιρείας, ανακύπτει λόγος να υποστηριχθεί ότι αυτά είναι νομικά προβλήματα αρκετά σημαντικά ώστε να δικαιολογούν μια πραγματική αξίωση σε ένα πραγματικό δικαστήριο.

Με την εξέλιξη του metaverse ανακύπτουν ζητήματα δικαιοδοσίας που σχετίζονται με την τοποθεσία του avatar ώστε να καθοριστεί το κατάλληλο πλαίσιο για την επίλυση ενδεχόμενων διαφορών. Σε αυτό το ζήτημα μια πιθανή λύση προερχόμενη από το υπάρχον νομικό πλαίσιο θα ήταν να εφαρμοστεί η θεωρία του τόπου της παραβίασης που χρησιμοποιείται για τα εγκλήματα που τελούνται στο διαδίκτυο. Σε αυτή την περίπτωση η δικαιοδοσία καθορίζεται από τον τόπο τέλεσης του αδικήματος, τον τόπο επέλευσης του

²⁸ John Locke, 2021, σελ. 107, 154–156.

²⁹ John Locke, ο.π., σελ. 155–156

³⁰ Cheong, B.C, ο.π.

αποτελέσματος και των τόπων στους οποίους εκδηλώθηκε το ζημιογόνο γεγονός. Εν προκειμένω λόγω των πολλών τόπων που μπορεί να υφίστανται ταυτόχρονα, η δικαιοδοσία δεν είναι απαραίτητα συγκεκριμένη και πολλές φορές υπάρχει ανάγκη για συνεργασία μεταξύ δικαστικών και νομικών αρχών διαφόρων χωρών.

2. Avatars και Νομική Προσωπικότητα

Είναι γεγονός ότι διάφορα θέματα θα ανακύψουν με την εξάπλωση του metaverse και συγκεκριμένα με την δράση που θα αναπτύσσουν τα avatars μέσα σε αυτό. Προς αυτή την κατεύθυνση, είναι σημαντικό να εξετάσουμε το ζήτημα της ευθύνης που θα μπορούσαν να φέρουν τα avatars μέσα σε αυτό το νέο ψηφιακό περιβάλλον, αλλά και της δημιουργίας ενός νομικού πλαισίου που θα είναι επαρκές για να αντιμετωπίσει τα ζητήματα αυτά. Μια λύση ως προς τα θέματα αναφορικά με τις παραβιάσεις και την απόδοση ευθυνών στα avatars του metaverse θα μπορούσε να δοθεί με την απόκτηση νομικής προσωπικότητας. Λαμβάνοντας υπόψη ότι με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης τα avatars γίνονται όλο και πιο ρεαλιστικά, προτείνεται ότι στο μελλοντικό metaverse θα πρέπει να αποδοθεί στα avatars ξεχωριστή νομική προσωπικότητα, μέσω μιας διαδικασίας εγγραφής, ώστε κάθε φυσικό πρόσωπο να δικαιούται μόνο ένα avatar στο αποκεντρωμένο και απεριόριστο metaverse.³¹ Στα πλαίσια αυτά, θα μπορούσαν να ενσωματωθούν μερικές έννοιες από το εταιρικό δίκαιο σε αυτό το δίκαιο ενός αποκεντρωμένου metaverse.³² Για παράδειγμα, θα μπορούσε να δημιουργηθεί ένα ηλεκτρονικό μητρώο καταγραφής των avatars και των χρηστών στους οποίους ανήκουν, όπως συμβαίνει με το μητρώο καταχώρισης των διάφορων εταιρειών και επιχειρήσεων, το λεγόμενο ΓΕΜΗ.

Ενώ ένα φυσικό πρόσωπο υπόκειται σε δικαιώματα και υποχρεώσεις εντός της κοινωνίας, μέσω του εταιρικού δικαίου δύνανται και οι εταιρείες να αποκτούν νομική

³¹ Cheong B.C., ο.π.

³² Tania Su Li Cheng, 2006.

προσωπικότητα και άρα δικαιώματα και υποχρεώσεις, παρότι δεν είναι ένα φυσικό πρόσωπο. Έχει υποστηριχθεί ότι η «κρίσιμη διαφορά μεταξύ μιας εταιρείας και ενός ρομπότ είναι ότι οι εταιρείες πάντα δρουν μέσω των ανθρώπων» και ότι οι άνθρωποι εξακολουθούν να λαμβάνουν τις τελικές αποφάσεις.³³ Με παρόμοιο τρόπο, στην εκδοχή του metaverse όπου τα avatar πρέπει να δρουν μέσω των ανθρώπων και εν τέλει ο άνθρωπος βρίσκεται πίσω από αυτά και λαμβάνει τις τελικές αποφάσεις, θα μπορούσε να γίνει ανάλογη εφαρμογή του εταιρικού δικαίου για την ανάληψη ευθύνης των avatar αλλά και απόδοση μέρους της ευθύνης στο φυσικό πρόσωπο που βρίσκεται από πίσω.

Στο metaverse του μέλλοντος, ίσως είναι επιθυμητό να χορηγηθεί στα avatar μια νέα ξεχωριστή μορφή νομικής προσωπικότητας.³⁴ Εφόσον, είναι σε θέση να πραγματοποιούν διάφορες συναλλαγές στο metaverse δια μέσω της προσωπικότητάς τους, τότε θα πρέπει να φέρουν δικαιώματα και υποχρεώσεις και ενδεχομένως να συσταθεί ένα νέο δίκαιο που θα ρυθμίζει ακριβώς αυτή τη νέα πραγματικότητα και να επικυρωθεί από μια «διεθνή» κοινότητα του metaverse χωρίς να περιορίζεται από τα όρια ενός συγκεκριμένου κράτους.³⁵ Για αυτά τα πιο προηγμένα avatar στο metaverse του μέλλοντος που διαθέτουν δυνατότητες τεχνητής νοημοσύνης και με ένα νευρικό σύνδεσμο μεταξύ εγκεφάλου και avatar, μπορεί να υπάρξουν περιπτώσεις όπου τα avatar δρουν εντελώς αυτόνομα από τους χρήστες που «αντιπροσωπεύουν» και τότε θα πρέπει να εισαχθεί στο δίκαιο ένα νέο μοντέλο νομικής προσωπικότητας διαφορετικό από αυτό που ισχύει για τις εταιρείες.³⁶

Αποτελεί πρόκληση να εξετάσουμε ποιος θα φέρει την ευθύνη για τις παράνομες πράξεις που διαπράττει το avatar, όπως είναι και η παραβίαση της πνευματικής ιδιοκτησίας. Η λύση συνδέεται με τη φύση της ψηφιακής αναπαράστασης του χρήστη. Από τη μία πλευρά, αν θεωρήσουμε τα avatar ως ξεχωριστές οντότητες από τους ανθρώπους, ιδίως όταν λειτουργούν με τεχνητή νοημοσύνη και αποκτούν ανθρώπινες συνήθειες ή

³³ Horst Eidenmueller, 2017, σελ. 13.

³⁴ S. M. Solaiman, 2017, σελ. 155–179.

³⁵ Marc Andrew Spooner, 2012, σελ. 533–578.

³⁶ Daniel S Osborne, 2021, σελ. 257–299.

ακόμη και συνείδηση, μπορεί να χρειαστεί να τους παραχωρηθεί ξεχωριστή ειδική νομική προσωπικότητα και ευθύνη για τις πράξεις τους.³⁷ Από την άλλη πλευρά, το avatar είναι συχνά αντιλαμβανόμενο ως μέσο σύνδεσης του ανθρώπου με το metaverse και άρα στην περίπτωση αυτή ο ίδιος ο άνθρωπος φέρει την ευθύνη για τις ενέργειες του avatar, και ίσως μπορούμε να μιλήσουμε για εις ολόκληρον ευθύνη του ανθρώπου χρήστη και του avatar του.³⁸ Ανάλογα με το βαθμό αυτονομίας και ανεξαρτησίας των avatar από τον άνθρωπο, δηλαδή σε τι βαθμό τα avatars με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης δρουν αποκλειστικά με δική τους πρωτοβουλία, θα καθοριστεί το είδος της νομικής προσωπικότητας που πρέπει να τους αποδοθεί.³⁹ Εάν το avatar έχει τη δυνατότητα και την αυτονομία να πραγματοποιεί διάφορες συναλλαγές στο «πρόσωπό» του, τότε μπορεί να θεωρηθεί ως ξεχωριστό πρόσωπο και να του παραχωρηθούν δικαιώματα και υποχρεώσεις.⁴⁰ Αντίθετα, όταν λειτουργεί ως «όχημα» του χρήστη για την πρόσβαση στο metaverse, η νομική αντιμετώπισή του μπορεί να είναι παρόμοια με αυτήν μιας εταιρίας (νομικό πρόσωπο), αφού και τα δύο λειτουργούν μέσω του ανθρώπου και οι αποφάσεις εξακολουθούν να λαμβάνονται από ένα φυσικό πρόσωπο.⁴¹ Έτσι, ένα avatar μπορεί να δημιουργηθεί με τον τρόπο που δημιουργείται μια εταιρία, να του αποδοθεί ένας αριθμός εγγραφής σε ένα γενικό μητρώο (ώστε να είναι γνωστά τα στοιχεία του κατόχου/κυρίου), και να έχει τη δυνατότητα να συναλλάσσεται και να έχει δικαιώματα, υποχρεώσεις και ευθύνες όπως μια εταιρία στον πραγματικό κόσμο.⁴²

Προς αυτή την κατεύθυνση, ένα φυσικό πρόσωπο ή μια εταιρική οντότητα που τελικά έχει την ιδιοκτησία του avatar θα εισάγει τα στοιχεία της καταχώρισής του σε ένα μητρώο που υπάρχει στο metaverse. Ωστόσο, υπάρχουν επιχειρήματα ότι αναφορικά με τα

³⁷Joanna Bryson et al., 2017, διαθέσιμο σε: [<https://www.scientificamerican.com/article/how-do-i-know-im-not-the-only-conscious-being-in-the-universe/>] (πρόσβαση 27/9/2024)

³⁸ Marr B., 2021, διαθέσιμο σε: [<https://vrscout.com/news/ceo-of-ready-player-me-talks-vr-avatars-and-the-metaverse/>] (πρόσβαση 27/9/2024)

³⁹ Solaiman S. M., 2017.

⁴⁰ Chesterman S., 2019; Chesterman S., 2020.

⁴¹ Eidenmueller H., 2017.

⁴² Osborne D.S, 2021; Day T., 2009.

avatar, θα πρέπει να υπάρχουν κάποιες παραλλαγές ως προς το εάν θα πρέπει να αποκαλυφθεί η ταυτότητα τους ως δικαίωμα. Εάν πρόκειται για φυσικό πρόσωπο πίσω από το avatar και το άτομο δεν έχει καμία πρόθεση να συσχετίσει την πραγματική του ταυτότητα με αυτό, τότε εκτός αν έχει συμβεί σοβαρή παραβίαση του νόμου, αυτό το πέπλο ανωνυμίας πρέπει να διατηρείται, καθώς αυτό προτρέπει περισσότερο και την αυθόρμητη δημιουργικότητα πέρα από τα κοινωνικά στερεότυπα του πραγματικού κόσμου.⁴³ Παρ' όλα αυτά, αν πρόκειται για μια εταιρεία ή φυσικό πρόσωπο που έχει την πρόθεση να χρησιμοποιήσει το avatar για να παράγει κέρδη από πωλήσεις και μάρκετινγκ, σε αυτή την περίπτωση ένας τέτοιος χρήστης δεν μπορεί να κρύβεται πίσω από το πέπλο της ανωνυμίας.⁴⁴

Σε αυτό το σημείο αξίζει να εξετάσουμε τον τρόπο με τον οποίο θα εφαρμόζεται στην πράξη το μοντέλο της νομικής προσωπικότητας των avatars. Από την πλευρά ενός φυσικού προσώπου, αυτό θα βασίζεται στην τεχνικότητα του εικονικού κόσμου για να επιχειρηματολογήσει ότι δεν θα πρέπει να φέρει ευθύνη για τις πράξεις ή παραλείψεις ενός avatar στο metaverse, καθώς τα πράγματα σε αυτόν τον χώρο δεν υπάρχουν στον πραγματικό κόσμο ή δεν επιφέρουν κάποιο αποτέλεσμα σε αυτόν. Από την πλευρά ενός προγραμματιστή, η ξεχωριστή νομική προσωπικότητα για το avatar, τους απαλλάσσει από την απεριόριστη ευθύνη και αυτό θα τους ενθαρρύνει να συνεχίσουν το καινοτόμο τους έργο στο metaverse. Πράγματι, έχει επισημανθεί ότι για να ακμάσει το metaverse, πρέπει να υπάρχει μια προσεκτική ισορροπία μεταξύ της προστασίας των δικαιωμάτων των διαφόρων εμπλεκόμενων χωρίς να παρεμποδίζεται η τεχνολογική ανάπτυξη, το οποίο προκαλεί δυσχέρεια στο έργο του νομοθέτη για αυτά τα ζητήματα.⁴⁵ Πάντως, είναι γεγονός ότι η απόδοση νομικής προσωπικότητας στα avatars θα προσέφερε μια αρκετά επαρκή λύση στο ζήτημα της ευθύνης που θα προκύψει.

⁴³ Doug Antin, 2020.

⁴⁴ Jesse Lake, 2020, σελ. 833–879.

⁴⁵ Gregor Pryor, 2021.

3. Ζητήματα προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας των avatars στο metaverse

Σε αυτό το κεφάλαιο θα εξετάσουμε όλα τα ζητήματα που ανακύπτουν σε σχέση με τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας των avatars, εξετάζοντας την υπάρχουσα κατάσταση σχετικά με τη νομοθεσία που περικλείει τα avatars στα βιντεοπαιχνίδια και κατά πόσο μπορεί αυτή η νομοθεσία να εφαρμοστεί ή να προσαρμοστεί στα avatars του metaverse. Αναφορικά με το δίκαιο πνευματικής ιδιοκτησίας, δεν χρειάζεται να απαιτηθούν θεμελιώδεις αλλαγές για τον χώρο του metaverse. Δυνητικά, οι βασικές αρχές του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας θα μπορούσαν να αποτελέσουν τη βάση για την εύρεση απαντήσεων στις περισσότερες προκλήσεις πνευματικών δικαιωμάτων που σχετίζονται με το metaverse.

Το ζήτημα που απαιτεί εξέταση αφορά την παραβίαση των πνευματικών δικαιωμάτων εντός του metaverse. Η συζήτηση υποδηλώνει ότι τόσο τα εσωτερικά όσο και τα εξωτερικά παραγόμενα έργα είναι ευάλωτα στην παραβίαση.⁴⁶ Είναι αξιοσημείωτη η αυξανόμενη δημιουργία νέων και πρωτότυπων έργων εντός του metaverse, τα οποία πιθανόν να προστατεύονται από τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. Ως εκ τούτου, οποιαδήποτε μη εξουσιοδοτημένη αναπαραγωγή ή διάδοση αυτών των έργων από τρίτους θα μπορούσε να αποτελέσει παραβίαση των νόμων περί πνευματικών δικαιωμάτων. Αντίστοιχα, αν ένας τρίτος εισάγει έργα που προέρχονται εξωτερικά από το metaverse, όπως πίνακες, χωρίς ρητή άδεια ή την χρήση μιας εξαίρεσης από τα πνευματικά δικαιώματα, αυτό θα μπορούσε να οδηγήσει σε παραβίαση. Σε τέτοιες περιπτώσεις, μπορούν να ληφθούν μέτρα επιβολής, αν και ο κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων ενδέχεται να αντιμετωπίσει προκλήσεις στον εντοπισμό του παραβάτη, εν μέρει λόγω των μέτρων προστασίας της ιδιωτικότητας που παρέχει η τεχνολογία του blockchain. Επιπλέον, υπάρχει το εμπόδιο της συγκατάθεσης των χρηστών σε όρους και προϋποθέσεις που

⁴⁶ European Innovation Council and SMEs Executive Agency, 2022, διαθέσιμο σε: <https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-ivcopyright-2022-06-30_en> (πρόσβαση 27/9/2024).

απαλλάσσουν την πλατφόρμα metaverse από οποιαδήποτε ευθύνη για παραβιάσεις που διαπράττονται από τους χρήστες της.

Στο πεδίο της επιβολής των πνευματικών δικαιωμάτων εντός του metaverse, προκύπτει ένα ουσιώδες στοιχείο προς εξέταση. Έχει επισημανθεί από διάφορους συγγραφείς, ότι είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τις πλατφόρμες του metaverse να σχεδιάσουν με προσοχή τις στρατηγικές τους για την επιβολή των πνευματικών δικαιωμάτων.⁴⁷ Αυτή η προσέγγιση στην επιβολή ενδέχεται να διαφοροποιηθεί σημαντικά ανάλογα με το εάν η πλατφόρμα λειτουργεί εντός ενός ανοιχτού ή κλειστού πλαισίου. Σε κλειστές, κεντροποιημένες πλατφόρμες, παρατηρείται συχνά η εφαρμογή ενός συστήματος επιτήρησης, ενισχυμένου με τεχνολογικά φίλτρα για την ανίχνευση φανερών παραβιάσεων. Επιπλέον, αυτές οι πλατφόρμες συχνά υιοθετούν ένα μηχανισμό ειδοποίησης και αφαίρεσης παρόμοιο με τις διαδεδομένες πρακτικές στα κοινωνικά μέσα και τις διαδικτυακές αγορές. Αντίθετα, η ανάλυση των περίπλοκων ζητημάτων που αφορούν την επιβολή σε έναν ανοιχτό, αποκεντρωμένο metaverse παρουσιάζει διακριτές προκλήσεις. Η απουσία μιας κεντρικής αρχής δυσχεραίνει την εφαρμογή των παραδοσιακών διαδικασιών ειδοποίησης και αφαίρεσης. Επιπρόσθετα, η φύση της τεχνολογίας του blockchain δημιουργεί αβεβαιότητες όσον αφορά την επιβολή αποφάσεων δικαστηρίων ή αποφάσεων εντός αποκεντρωμένων κοινοτήτων.

Παράλληλα, είναι απαραίτητο να διακριθεί η ευθύνη για τις παραβιάσεις, ιδίως αναφορικά με τον ρόλο των κατόχων των avatar εντός αποκεντρωμένων πλατφορμών για τις ενέργειες των χρηστών. Παρά τις υπάρχουσες κανονιστικές διατάξεις και τα νομικά προηγούμενα που παρέχουν καθοδήγηση σχετικά με την ευθύνη των διαδικτυακών πλατφορμών, η αποκεντρωμένη φύση των metaverse εισάγει περαιτέρω πολυπλοκότητες

⁴⁷Jake Palmer, 2022, διαθέσιμο σε: <https://www.bristows.com/news/copyright-in-the-metaverse/?utm_source=passle&utm_medium=post6&utm_campaign=metaversearticles> (πρόσβαση 27/9/2024).

στην επιβολή των πνευματικών δικαιωμάτων, ειδικά όταν εμπλέκονται πολλαπλές δικαιοδοσίες.

Ταυτόχρονα, πρέπει να εξεταστεί πώς τα avatar ενδέχεται να προκαλέσουν ζητήματα περί κυριότητας πνευματικών δικαιωμάτων. Προς το παρόν, οι περισσότεροι πάροχοι παιχνιδιών στο διαδίκτυο απαιτούν από τους παίκτες να συμφωνήσουν στην κυριότητα του παρόχου σχετικά με όλη την πνευματική δημιουργία που συντελείται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, και αυτή η απαίτηση ισχύει αυτόματα και για τα avatar, καθώς πολλές πλατφόρμες είτε στα πλαίσια των όρων χρήσης είτε χρησιμοποιώντας τη νομική προσέγγιση της «εργασιακής δημιουργίας», έχουν καθιερώσει τη λογική ότι οι δημιουργίες που παράγονται εντός του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων των avatars, ανήκουν στον πάροχο της πλατφόρμας. Μια τέτοια προσέγγιση ενδέχεται να μην λειτουργεί και στο metaverse, λαμβάνοντας υπόψη τη δυναμική αλληλεπίδραση μεταξύ των διαφορετικών πλατφορμών metaverse και την επιθυμία των χρηστών να μετακινούν ελεύθερα τα avatar τους μεταξύ αυτών. Μερικοί ιστότοποι επιτρέπουν ήδη τη δημιουργία avatar πολλαπλών πλατφορμών για διάφορες εφαρμογές και παιχνίδια. Ωστόσο, ορισμένοι πιστεύουν ότι η ύπαρξη ενός μοναδικού avatar στο metaverse είναι αδύνατη, καθώς κάθε «meta-πλατφόρμα» ενδέχεται να δημιουργεί και να διαχειρίζεται το δικό της σύστημα ταυτότητας.

Οι χρήστες του metaverse πιθανόν θα επιτρέπεται να δημιουργούν περιεχόμενο που προστατεύεται από την πνευματική ιδιοκτησία στο βαθμό που το επιτρέπουν οι προγραμματιστές. Για παράδειγμα, ένας χρήστης μπορεί να δημιουργήσει ένα avatar από διάφορες επιλογές που προσφέρονται από τον προγραμματιστή, συνδυάζοντας προσωπικές εκφράσεις, χρώματα μαλλιών, μάτια, μέρη του σώματος και άλλες λεπτομέρειες που παρέχονται εκ των προτέρων.⁴⁸ Αυτό μπορεί να θέσει το ερώτημα για το ποιος κατέχει τα πνευματικά δικαιώματα στο τελικό έργο, ο χρήστης και ο προγραμματιστής από κοινού; Ή, μήπως εναλλακτικά, η συμβολή του προγραμματιστή θα

⁴⁸ Tyler T. Ochoa, 2012, σελ. 959, 961.

θεωρηθεί ως ασήμαντη σε σύγκριση με τη δημιουργική συνεισφορά του χρήστη, εξαιρώντας τις αξιώσεις του για πνευματικά δικαιώματα επί του τελικού έργου;⁴⁹ Στην πραγματική ζωή, ο χρήστης και ο προγραμματιστής σπάνια έχουν την πρόθεση να μοιραστούν τα πνευματικά δικαιώματα στη δημιουργία τους, εκτός αν προβλέπεται στους όρους χρήσης της αντίστοιχης πλατφόρμας. Η εύρεση μιας λύσης μπορεί να γίνει πιο πολύπλοκη εάν ένας χρήστης του metaverse χρησιμοποιεί ένα ψευδώνυμο, ή όταν το έργο δημιουργείται από αρκετούς χρήστες, θέτοντας το ζήτημα της συνδημιουργίας.⁵⁰

Για να προστατευθεί ένα έργο από την πνευματική ιδιοκτησία θα πρέπει να είναι πρωτότυπο. Εάν δεχθούμε ότι ένα avatar υπάρχει σε ένα συγκεκριμένο εικονικό κόσμο και έχει ένα μοναδικό όνομα, τότε πληροί τις ελάχιστες προϋποθέσεις για την πρωτοτυπία που χρησιμοποιούνται γενικά. Έτσι, για να εγκαθιδρύσουμε τα πνευματικά δικαιώματα, πρέπει να καθορίσουμε εάν ένα avatar είναι έργο και εάν υπάρχει ένας δημιουργός. Σε όρους πνευματικών δικαιωμάτων υπάρχουν τέσσερις επιλογές για τον τύπο έργου που μπορεί να είναι ένα avatar: λογισμικό, βάση δεδομένων, έργο που παράγεται από υπολογιστή ή κάποιο άλλο είδος έργου. Επίσης υπάρχουν πέντε δυνητικοί δημιουργοί: παίκτης, προγραμματιστής-εκδότης (υποθέτοντας ότι το πρόγραμμα δημιουργήθηκε από έναν προγραμματιστή που παραχώρησε τα πνευματικά του δικαιώματα στον προγραμματιστή-εκδότη), παίκτης και προγραμματιστής-εκδότης, υπολογιστής ή κανένας.

Αναφορικά με το λογισμικό ως τύπο έργου που μπορεί να είναι ένα avatar αξίζει να ειπωθεί ότι η διεθνής νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων αντιμετωπίζει το λογισμικό ως έναν τύπο λογοτεχνικού έργου και παρέχει πνευματικά δικαιώματα στον κώδικα που αποτελεί το λογισμικό. Αυτή η αρχή έχει θεσπιστεί στο διεθνές δίκαιο με το άρθρο 10 της Συμφωνίας TRIPS (Συναφής Με Το Εμπόριο Πτυχές Των Δικαιωμάτων Της Πνευματικής Ιδιοκτησίας), το οποίο ορίζει: «Τα υπολογιστικά προγράμματα, είτε σε πηγαίο είτε σε αντικειμενικό κώδικα, θα προστατεύονται ως λογοτεχνικά έργα σύμφωνα με τη

⁴⁹ Matthew R. Farley, 2010.

⁵⁰ Matthew R. Farley, ό.π.

Συμφωνία της Βέρνης (1971)». Από την άλλη, σε επίπεδο ευρωπαϊκού δικαίου, η σχετική ευρωπαϊκή οδηγία που ονομάζεται «Οδηγία για το Λογισμικό» αναφέρει ότι «ο όρος «υπολογιστικό πρόγραμμα» θα περιλαμβάνει προγράμματα σε οποιαδήποτε μορφή».⁵¹ Αντίθετα, ο «Νόμος Πνευματικών Δικαιωμάτων, Σχεδίων και Διπλωμάτων Ευρεσιτεχνίας» ορίζει το «λογοτεχνικό έργο» με διάφορους τρόπους (Άρθρο 3(1) του Νόμου): ένας πίνακας ή μια συλλογή εκτός από μια βάση δεδομένων, ένα υπολογιστικό πρόγραμμα.⁵² Επίσης, η Οδηγία για το Λογισμικό χορηγεί ένα ειδικό δικαίωμα βάσης δεδομένων, αυτή τη φορά σε έναν «δημιουργό» και προβαίνει στη χορήγηση δικαιωμάτων σχετικά με την εξαγωγή και την επαναχρησιμοποίηση. Συνεπώς, ένας τρόπος που προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας των avatars είναι μέσω της εφαρμογής της σχετικής νομοθεσίας για το λογισμικό.

Ενώ το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας μπορεί να υφίσταται σε μια συλλογή- οι αξιώσεις δικαιώματος θα ήταν αμφισβητήσιμες, καθώς, και πάλι, ο προγραμματιστής-εκδότης είναι αυτός που ορίζει το σχήμα της βάσης δεδομένων, οπότε μπορεί να έχει δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας επί της συλλογής στο σύνολό της, ενώ ο παίκτης είναι αυτός που δημιουργεί κάθε avatar και επιλέγει τη στάθμιση των χαρακτηριστικών του, συνεπώς το καθεστώς ενός avatar ως μεμονωμένου έργου δεν επηρεάζεται.

Παράλληλα, είναι σημαντικό να αναγνωριστεί ότι ένα avatar περιλαμβάνει εκτός από την οπτική του αναπαράσταση σε ένα εικονικό περιβάλλον και το υποκείμενο λογισμικό και τους αλγορίθμους που χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό του. Αρχικά, πρέπει να σημειωθεί ότι, σύμφωνα με τον νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας, η οπτική απεικόνιση του avatar εντός του εικονικού περιβάλλοντος μπορεί να τύχει προστασίας ως εικονογραφικός χαρακτήρας. Ωστόσο, οι χαρακτήρες μπορούν επίσης να κατασκευαστούν με τη χρήση γραπτών περιγραφών, οπότε προστατεύονται σύμφωνα με τον νόμο περί

⁵¹ Council Directive 91/250/EEC of 14 May 1991 on the legal protection of computer programs Official Journal L 122 , 17/05/1991 P. 0042 – 0046.

⁵² Copyright, Designs and Patents Act 1988, as amended by the Copyright (Computer Programs) regulations 1992.

πνευματικής ιδιοκτησίας ως λογοτεχνικό έργο. Στο πλαίσιο της αμερικάνικης νομοθεσίας περί πνευματικής ιδιοκτησίας, η προστασία των λογοτεχνικών χαρακτήρων συνήθως διαφοροποιείται από εκείνη των εικονογραφικών χαρακτήρων.⁵³ Δεδομένης της ξεχωριστής φύσης των εικονικών avatar, που υπάρχουν τόσο ως λογισμικό όσο και ως οπτικές αναπαραστάσεις σε εικονικά περιβάλλοντα, είναι εύλογο να υποθέσουμε ότι ένα avatar θα μπορούσε ενδεχομένως να τύχει διπλής προστασίας ως εικονογραφικός χαρακτήρας και ως λογοτεχνικός χαρακτήρας.

Η έννοια της προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων για τα εικονικά είδωλα ως λογοτεχνικοί χαρακτήρες δεν έχει διερευνηθεί σε βάθος. Ωστόσο, υπάρχει υποστήριξη για την ιδέα ότι ένα avatar θα μπορούσε δυνητικά να προστατευθεί ως λογοτεχνικό έργο, όπως καταδεικνύεται στην αμερικάνικη υπόθεση "Universal City Studios κατά Reimerdes"⁵⁴. Στην υπόθεση αυτή, το δικαστήριο επιβεβαίωσε ότι ο κώδικας πληροί τις προϋποθέσεις για την προστασία από την Πρώτη Τροπολογία του αμερικανικού Συντάγματος⁵⁵, ως μορφή λόγου, τονίζοντας ότι ο κώδικας χρησιμεύει ως μέσο έκφρασης ιδεών, δικαιολογώντας έτσι την εξέταση των αρχών της Πρώτης Τροπολογίας για την ελευθερία της έκφρασης. Εάν το λογισμικό χρησιμοποιείται για να περιγράψει τα οπτικά χαρακτηριστικά ενός εικονικού avatar, τη συμπεριφορά του σε ένα εικονικό πεδίο, ακόμη και τα πιθανά πρότυπα ομιλίας του, τότε τίθεται το ζήτημα του κατά πόσον το λογισμικό θα μπορούσε να τύχει προστασίας ως ομιλία βάσει της Πρώτης Τροπολογίας. Αντλώντας από το προηγούμενο της υπόθεσης «Universal City Studios»⁵⁶, θα μπορούσε κανείς να υποθέσει ότι ένα avatar θα

⁵³ Walt Disney Prod. v. Air Pirates, 581 F.2d 751 (9th Cir. 1978).

⁵⁴ Sony Corp. of America v. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417 (1984).

⁵⁵ Η Πρώτη Τροπολογία του Αμερικανικού Συντάγματος ορίζει τα εξής: "Το Κογκρέσο δεν θα θεσπίζει νόμους που να αφορούν την εγκαθίδρυση κάποιας θρησκείας ή να απαγορεύουν την ελεύθερη άσκηση αυτής. Δεν θα περιορίζει την ελευθερία του λόγου ή του Τύπου, ούτε το δικαίωμα των ανθρώπων να συνέρχονται ειρηνικά και να υποβάλλουν αναφορές στην κυβέρνηση για την άρση παραπόνων." («First Amendment to the United States Constitution: "Congress shall make no law respecting an establishment of religion, or prohibiting the free exercise thereof; or abridging the freedom of speech, or of the press; or the right of the people peaceably to assemble, and to petition the government for a redress of grievances»).

⁵⁶ Η απόφαση Sony Corp. of America v. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417 (1984), γνωστή και ως υπόθεση "Betamax", αφορούσε την ερώτηση αν η χρήση βίντεο κασετόφωνων για την εγγραφή

μπορούσε να λάβει προστασία βάσει του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας ως λογοτεχνικός χαρακτήρας, δεδομένου ότι ο κώδικας που χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία του θα μπορούσε να θεωρηθεί ως λόγος που χρήζει προστασίας. Περαιτέρω υποστήριξη αυτού του επιχειρήματος παρέχουν τα προηγούμενα που αφορούν χαρακτήρες από κινούμενα σχέδια, ταινίες ή τηλεοπτικές εκπομπές- το δικαστήριο έχει επιδείξει προθυμία να χορηγήσει προστασία πνευματικών δικαιωμάτων όταν ένας χαρακτήρας διαθέτει τόσο οπτική απεικόνιση όσο και προσωπικότητα που μεταδίδεται μέσω διαλόγου ή περιγραφής κειμένου. Συνεπώς, όσο πιο διακριτικά είναι τα χαρακτηριστικά που παρουσιάζει το εικονικό avatar, τόσο μεγαλύτερη είναι η πιθανότητα να το αναγνωρίσει ένα δικαστήριο ως κάτι περισσότερο από μια απλή ιδέα, αλλά μάλλον ως έκφραση που χρήζει προστασίας του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας.

Η προοπτική ότι ο κώδικας μπορεί να προστατεύεται στο αμερικάνικο δίκαιο από την Πρώτη Τροπολογία ως λόγος έχει επιπτώσεις στα δικαιώματα των εικονικών avatars, ιδίως καθώς αυτά γίνονται όλο και πιο εξελιγμένα. Στην υπόθεση «Universal City Studios», το δικαστήριο υποστήριξε ότι οι επικοινωνίες δεν χάνουν τη συνταγματική του προστασία ως ομιλία απλώς και μόνο επειδή εκφράζονται μέσω κώδικα υπολογιστή.⁵⁷ Η απόφαση αυτή οδηγεί σε έρευνα σχετικά με το κατά πόσον το λογισμικό που χρησιμοποιείται για το σχεδιασμό του ίδιου του avatar δικαιούται προστασίας από την Πρώτη Τροπολογία.⁵⁸ Παρόλο που η υπόθεση «Universal City Studios» δεν ασχολήθηκε άμεσα με το κατά πόσον τα δικαιώματα της Πρώτης Τροπολογίας επεκτείνονται στα εικονικά είδωλα, προσφέρει πληροφορίες για τα πιθανά δικαιώματα που θα μπορούσαν να αποκτήσουν κάποια στιγμή

τηλεοπτικών προγραμμάτων για προσωπική, μη εμπορική χρήση παραβιάζει τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας. Το Ανώτατο Δικαστήριο των ΗΠΑ αποφάσισε με ψήφους 5-4 υπέρ της Sony, καθορίζοντας ότι η καταγραφή για "time-shifting" δεν αποτελεί παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων, καθώς αποτελεί θεμιτή χρήση ("fair use"). Αυτή η απόφαση διαμόρφωσε σημαντικά την ερμηνεία του δικαίου πνευματικής ιδιοκτησίας στις τεχνολογίες αναπαραγωγής.

⁵⁷ Universal City Studios v. Reimerdes, 111 F.Supp.2d 294, 327 (S.D.N.Y. 2000).

⁵⁸ Junger v. Daley, 209 F.3d 481, 485 (6th Cir. 2000); Bernstein v. U.S. Dept. of State, 922 F.Supp 1426, 1436 (N.D.Cal. 1996) (First Amendment extends to source code); see Karn v. U.S. Dept. of State, 925 F.Supp. 1, 10 (D.D.C. 1996)

τα ευφυή εικονικά είδωλα, υπονοώντας ότι θα μπορούσαν ακόμη και να αποκτήσουν συνταγματική προστασία.

Η αυξανόμενη πολυπλοκότητα των οπτικών εικόνων έχει οδηγήσει στο συμπέρασμα ότι η τρέχουσα κατάσταση σε πολλές νομικές δικαιοδοσίες έχει καταλήξει στην ενσωμάτωση διαφόρων νομικών τομέων, συμπεριλαμβανομένων των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας, των εμπορικών σημάτων και του αθέμιτου ανταγωνισμού, σε ένα νέο νομικό πλαίσιο σχεδιασμένο για την προστασία των χαρακτήρων.⁵⁹ Πολλαπλοί παράγοντες έχουν συμβάλει σε αυτή τη σύγκλιση, όπως τα δυνητικά κέρδη που προκύπτουν από την εμπορευματοποίηση χαρακτήρων, ιδιαίτερα εμφανή σε περιπτώσεις όπως τα εικονικά avatar που μπορούν να αναπτύξουν τη δική τους ταυτότητα σε διαφορετικά περιβάλλοντα- την ικανότητα των avatar να χρησιμεύουν ως εμπορεύματα ψυχαγωγίας, που αναγνωρίζονται από το ομοσπονδιακό, το πολιτειακό και το κοινό δίκαιο, καθώς συχνά υπονοούν ή υποδηλώνουν έμμεσα την προέλευση συναφών προϊόντων ή υπηρεσιών- και την ικανότητα των εικονικών avatar, μέσω παρατεταμένης χρήσης, να καλλιεργούν μια ανθρωποειδή σχέση με το κοινό.

Στη σφαίρα των εικονικών avatar, η προστατευόμενη από τα πνευματικά δικαιώματα έκφραση ενός χαρακτήρα εκτείνεται πολύ πέρα από τη φυσική του εμφάνιση. Περιλαμβάνει το συγκεκριμένο όνομα και τα διακριτικά χαρακτηριστικά του χαρακτήρα. Σε νομικά προηγούμενα, όπως η υπόθεση “Warner Bros. Inc. v. American Broadcasting Companies, Inc”., το δικαστήριο τόνισε ότι κατά την αξιολόγηση της πιθανής προσβολής ενός χαρακτήρα σε μεταγενέστερο έργο, εξέτασε όχι μόνο την οπτική ομοιότητα αλλά και την ολοκληρωμένη σειρά χαρακτηριστικών και γνωρισμάτων που επιδεικνύουν οι χαρακτήρες.⁶⁰ Παρόμοιο αποτέλεσμα παρατηρήθηκε και στην υπόθεση “Detective Comics, Inc. κατά Bruns Publications”, όπου το δικαστήριο έκρινε ότι ο χαρακτήρας “Superman” παραβιάστηκε από ένα ανταγωνιστικό κόμικ με τον “Wonderman”, δηλώνοντας ότι το έργο

⁵⁹ Michael Todd Helfand, 1992.

⁶⁰ Warner Bros. Inc. v. Am. Broadcasting Cos, Inc., 720 F.2d 231, 241 (2d Cir. 1983)

που έκανε την παραβίαση, είχε οικειοποιηθεί τα οπτικά και αφηγηματικά στοιχεία που προστατεύονταν από τα πνευματικά δικαιώματα του “Superman”.⁶¹ Για να συνοψίσουμε τις νομικές αποφάσεις στο πλαίσιο των εικονικών avatar, μια αξίωση για παραβίαση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας προϋποθέτει περισσότερα από την απλή απόδειξη της φυσικής ομοιότητας μεταξύ δύο avatar. Τα δικαστήρια λαμβάνουν επίσης υπόψη το πλήρες φάσμα των συμπεριφορών που επιδεικνύουν τα avatars, συμπεριλαμβανομένου του ψηφιακού τους λόγου.

Ένα από τα πιο δύσκολα ζητήματα κατά την εφαρμογή του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας στα εικονικά είδωλα είναι ο καθορισμός του πεδίου προστασίας σε ένα συγκεκριμένο είδωλο όταν αυτό έχει αναπτύξει τη δική του ταυτότητα και ύπαρξη πέρα από το αρχικό του πλαίσιο. Θα χαθεί η προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας εάν αλλάξει η εμφάνιση του εικονικού avatar; Για τα avatar που δημιουργούνται με τη χρήση γενετικών αλγορίθμων, θα εξακολουθούν να πληρούν τις προϋποθέσεις για προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας αφού υποστούν αλλαγές στην εμφάνιση και τη συμπεριφορά τους; Για να καθορίσουν αν ένα εικονικό avatar αξίζει προστασία πνευματικών δικαιωμάτων, τα δικαστήρια είναι πιθανό να χρησιμοποιήσουν το τεστ «οριοθέτησης του χαρακτήρα» που χρησιμοποιείται για την αξιολόγηση της δυνατότητας πνευματικής ιδιοκτησίας των γραφικών εικόνων.⁶² Σύμφωνα με αυτό το τεστ, το κρίσιμο ερώτημα είναι κατά πόσον το avatar απεικονίζεται επαρκώς και ευδιάκριτα ώστε να δικαιολογεί προστασία. Επειδή η νομοθεσία περί πνευματικής ιδιοκτησίας προστατεύει τις εκφράσεις των ιδεών και όχι τις ίδιες τις ιδέες, τα δικαστήρια δεν προστατεύουν γενικούς τύπους χαρακτήρων. Κατά συνέπεια, μια αξιόπιστη προσέγγιση για την προστασία ενός εικονικού avatar βάσει του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας θα ήταν να διασφαλιστεί ότι η εμφάνιση και η προσωπικότητα του avatar είναι

⁶¹ Detective Comics, Inc. v. Bruns Publ'ns, 111 F.2d. 432 (2d Cir. 1940).

⁶² Metro-Goldwyn-Mayer, Inc. v. American Honda Motor Co., Inc., 900 F.Supp. 1287 (C.D.Cal. 1995); Anderson v. Stallone, No. 87-0592 WDK, 1989 U.S. Dist. LEXIS 11109 (C.D.Cal. Apr. 25, 1989).

διακριτές και μοναδικές. Ιστορικά, οι χαρακτήρες που έχουν λάβει προστασία πνευματικών δικαιωμάτων έχουν παρουσιάσει συνεπή και εύκολα αναγνωρίσιμα χαρακτηριστικά.

Ταυτόχρονα, είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι στο αμερικάνικο δίκαιο εκτός από τις οκτώ κατηγορίες έργων που περιγράφονται στο άρθρο 102(α) του Νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων του 1976⁶³, τα έργα μπορούν να κατηγοριοποιηθούν με βάση τη φύση της δημιουργικής συμβολής που συνεισφέρει στο έργο. Ο νόμος περί πνευματικής ιδιοκτησίας αναγνωρίζει πρωτίστως τα έργα μοναδικής συγγραφής ως προεπιλογή, μαζί με τέσσερις τύπους συνεργατικής συγγραφής: κοινή συγγραφή, παράγωγα έργα (διαδοχική συγγραφή), έργα που έχουν παραχωρηθεί για λογαριασμό άλλου και συλλογικά έργα. Η κυριότητα του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας σε ένα πρωτότυπο συγγραφικό έργο εξαρτάται από το είδος του έργου που δημιουργήθηκε, το οποίο, με τη σειρά του, εξαρτάται από τη σχέση μεταξύ των υποτιθέμενων δημιουργών και τη φύση της συμβολής τους στο έργο. Ωστόσο, κατά την εφαρμογή αυτού του νομικού πλαισίου στα διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια πολλαπλών παικτών, κανένα από τα τέσσερα μοντέλα συνεργατικής δημιουργίας δεν ταιριάζει απόλυτα στη σχέση μεταξύ χρηστών και παρόχων παιχνιδιών.

Το παιχνίδι σπάνια, ίσως και ποτέ, είναι αποκλειστικά δημιούργημα ενός και μόνο συγγραφέα. Ο πάροχος του παιχνιδιού έχει ως στόχο να κατατάξει ολόκληρο το βιντεοπαιχνίδι, συμπεριλαμβανομένων τυχόν avatar που έχουν δημιουργηθεί ή προσαρμοστεί από τον χρήστη, ως «έργο που έχει παραχθεί επί πληρωμή», υποδηλώνοντας έργο που έχει παραχθεί από ένα ή περισσότερα άτομα που εργάζονται για λογαριασμό άλλου. Ένα «έργο επί πληρωμή» μπορεί να προκύψει μέσω δύο διαφορετικών οδών, μία για τους εργαζόμενους και μία για τους ανεξάρτητους εργολάβους.⁶⁴ Πρώτον,

⁶³ Copyright Act of 1976, art. 102(a).

⁶⁴ Cmty. for Creative Non-Violence v. Reid, 490 U.S. 730, 742-43 (1991). Για να προσδιοριστεί αν ένα έργο είναι μισθωμένο σύμφωνα με τον νόμο [περί πνευματικής ιδιοκτησίας] του 1976, το δικαστήριο πρώτα θα πρέπει να εξακριβώσει, χρησιμοποιώντας τις αρχές του γενικού κοινού δικαίου της αντιπροσώπευσης, αν το έργο εκπονήθηκε από υπάλληλο ή από ανεξάρτητο εργολάβο. Αφού

ένα έργο που έχει εκπονηθεί από έναν εργαζόμενο στο πλαίσιο της απασχόλησής του χαρακτηρίζεται αυτομάτως ως έργο που έχει παραχωρηθεί για μίσθωση. Δεύτερον, ένα έργο που παραγγέλθηκε ειδικά ή ανατέθηκε εμπίπτει σε αυτή την κατηγορία εάν πληροί ορισμένα κριτήρια που περιγράφονται στο νόμο και συνοδεύεται από υπογεγραμμένη, γραπτή συμφωνία που το χαρακτηρίζει ως τέτοιο.

Σύμφωνα με τον Νόμο περί πνευματικών δικαιωμάτων των ΗΠΑ, «τα πνευματικά δικαιώματα σε έργο που προστατεύεται βάσει του παρόντος τίτλου ανήκουν αρχικά στον ή στους δημιουργούς του έργου».⁶⁵ Ο νόμος θεωρεί πρωτίστως την αποκλειστική πνευματική ιδιοκτησία, όπου ένα μεμονωμένο άτομο δημιουργεί ένα έργο χωρίς σημαντική συμβολή άλλων, ως τον προεπιλεγμένο τύπο πνευματικής ιδιοκτησίας. Ενώ η έννοια της «ρομαντικής» συγγραφής έχει αντιμετωπίσει κριτική ως πολιτιστικό τεχνούργημα του δέκατου ένατου αιώνα, εξακολουθεί να ασκεί επιρροή στο πεδίο των πνευματικών δικαιωμάτων.⁶⁶ Παρ' όλα αυτά, η αποκλειστική συγγραφή έχει περιορισμένη συνάφεια στο πλαίσιο αυτό, καθώς ένα σύνθετο βιντεοπαιχνίδι πολλαπλών παικτών σπάνια είναι δημιούργημα ενός μόνο συγγραφέα.

Με βάση την «ντετερμινιστική» προοπτική, ένας πάροχος παιχνιδιού μπορεί να υποστηρίξει ότι, εφόσον τα χαρακτηριστικά ενός avatar διέπονται από τον κώδικα λογισμικού του παιχνιδιού, δεν είναι μοναδικά πρωτότυπο για τον χρήστη, αλλά προέρχεται μάλλον από τη δημιουργικότητα των προγραμματιστών που ανέπτυξαν το λογισμικό. Δεδομένου ότι οι εν λόγω προγραμματιστές είναι είτε υπάλληλοι που ενεργούν στο πλαίσιο της απασχόλησής τους είτε ανεξάρτητοι εργολάβοι με συμβάσεις «έργου που κατασκευάζεται για μίσθωση», το πρόγραμμα υπολογιστή θα θεωρηθεί τέτοιο έργο

προβεί σε αυτό προσδιορισμό, το δικαστήριο μπορεί να εφαρμόσει το κατάλληλο υποτιμήμα του [νόμου] § 101 [ορισμού].

⁶⁵ Τίτλος 17 του Κώδικα των Ηνωμένων Πολιτειών (17 U.S.C.), ο οποίος αποτελεί τη νομοθεσία για τα πνευματικά δικαιώματα στις ΗΠΑ. Στο Τμήμα 201(a) του Τίτλου 17 ορίζεται ότι τα πνευματικά δικαιώματα για οποιοδήποτε έργο αρχικά ανήκουν στον δημιουργό ή στους δημιουργούς του έργου. Αυτή η βασική αρχή είναι κοινή σε πολλές έννομες τάξεις που ακολουθούν τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων, καθώς συνάδει με τις διεθνείς συμβάσεις όπως η Σύμβαση της Βέρνης.

⁶⁶ Peter Jaszi, 1991, σελ. 455, 456; Martha Woodmansee, 1984, σελ. 425, 426-427.

σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικής ιδιοκτησίας, καθιστώντας έτσι τον πάροχο του παιχνιδιού τόσο «δημιουργό» του προγράμματος όσο και μοναδικό κάτοχο πνευματικών δικαιωμάτων.⁶⁷

Ενώ η προσέγγιση αυτή παρέχει μια απλή λύση σε θέματα ιδιοκτησίας, παραβλέπει βολικά τις δημιουργικές συνεισφορές των παικτών του παιχνιδιού. Επιπλέον, εάν οι χρήστες θεωρούνται ανεξάρτητοι εργολάβοι, οι συνεισφορές τους δεν μπορούν να χαρακτηριστούν ως έργα που έχουν παραχθεί για μίσθωση, εκτός εάν πληρούν συγκεκριμένες προϋποθέσεις που περιγράφονται στο νόμο και υποστηρίζονται από υπογεγραμμένη συμφωνία. Είναι δύσκολο να θεωρηθεί ένα avatar ως «έργο που έχει παραχωρηθεί επί πληρωμή» όταν ο πάροχος του παιχνιδιού δεν έχει επενδύσει στη δημιουργία του- αντίθετα, οι παίκτες πληρώνουν τον πάροχο για την ευκαιρία να δημιουργήσουν avatars.

Το «κοινό έργο», γνωστό και ως έργο κοινής δημιουργίας, περιγράφεται ως «έργο που εκπονήθηκε από δύο ή περισσότερους δημιουργούς με την πρόθεση να αναμειχθούν οι συνεισφορές τους σε αδιαχώριστα ή αλληλένδετα μέρη ενός ενιαίου συνόλου». Ελλείψει γραπτής συμφωνίας μεταξύ των κοινών συγγραφέων, η κοινή συγγραφή οδηγεί συνήθως σε ισότιμη κατανομή της κυριότητας στο παραγόμενο έργο και παρέχει σε κάθε κοινό ιδιοκτήτη την εξουσία να χορηγεί ανεξάρτητα άδεια χρήσης του έργου. Ωστόσο, η διαχείριση της κοινής ιδιοκτησίας καθίσταται δύσκολη και πρακτικά ανέφικτη όταν σε ένα έργο συμμετέχουν περισσότεροι από μερικοί συγγραφείς.

Ως αποτέλεσμα, τα δικαστήρια διστάζουν να τηρήσουν αυστηρά τον θεσμοθετημένο ορισμό, ιδίως όταν οι συνεισφορές των φερόμενων ως δημιουργών είναι εμφανώς άνισες. Η νομολογία καταδεικνύει ότι τα δικαστήρια έχουν εισαγάγει δύο

⁶⁷ *Playboy Enters., Inc. v. Dumas*, 53 F.3d 549, 562-63 (2d Cir. 1995) (ένα έργο είναι "ειδικά παραγγελμένο ή ανατεθειμένο" μόνο εάν ο μισθωτής ήταν "το "κίνητρο" για τη δημιουργία των έργων"- staff of h. comm. on the judiciary, 89th cong., supplementary register's rep. σχετικά με τη γενική αναθεώρηση του u.s. copyright law 67 (comm. print 1965)

πρόσθετα κριτήρια στην έννοια της από κοινού δημιουργίας.⁶⁸ Πρώτον, αντλώντας από τον όρο «δημιουργός», τα δικαστήρια έχουν απαιτήσει ότι κάθε φερόμενος ως κοινός δημιουργός πρέπει να συνεισφέρει στο τελικό προϊόν έκφραση που μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο πνευματικής ιδιοκτησίας, όχι μόνο ιδέες ή έρευνα. Δεύτερον, τα δικαστήρια επέμειναν ότι όλοι οι συνεισφέροντες πρέπει να είχαν την πρόθεση να είναι από κοινού δημιουργοί ή, εναλλακτικά, ότι η «πνευματική ιδιοκτησία» πρέπει να περιορίζεται σε εκείνους τους συνεισφέροντες που άσκησαν δημιουργικό έλεγχο επί του τελικού προϊόντος.⁶⁹

Αναδεικνύεται έτσι το ζήτημα ότι τα δικαστήρια διστάζουν να αναγνωρίσουν την από κοινού πνευματική ιδιοκτησία. Ενώ η κυριολεκτική ερμηνεία του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας θα μπορούσε να υποδηλώνει ότι οι παίκτες και οι προγραμματιστές θα μπορούσαν να θεωρηθούν από κοινού δημιουργοί, επειδή σκοπεύουν να συνδυάσουν τις συνεισφορές τους σε έναν ενιαίο εικονικό κόσμο ή οπτικοακουστικό έργο, είναι απίθανο είτε ο πάροχος του παιχνιδιού είτε ένα δικαστήριο να θεωρήσει δίκαιο τον καταμερισμό της κυριότητας των πνευματικών δικαιωμάτων, με την παραχώρηση ίσων μεριδίων σε όλους τους παίκτες και τον πάροχο του παιχνιδιού. Η συμβολή του παρόχου του παιχνιδιού, η οποία περιλαμβάνει φόντα, προκλήσεις, τη βασική ιστορία και πολυάριθμους χαρακτήρες, αποτελεί πολύ μεγαλύτερο μέρος της δημιουργικής έκφρασης που ενσωματώνεται στο παιχνίδι σε σύγκριση με τα ατομικά avatar που συνεισφέρει κάθε παίκτης.

Επιπλέον, ενώ οι παίκτες μπορεί να έχουν συνεισφέρει στο τελικό προϊόν με δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η «συγγραφή» δεν ισοδυναμεί με πολύτιμη συνεισφορά δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας. Στο πλαίσιο των κινηματογραφικών ταινιών, μιας άλλης ιδιαίτερα συνεργατικής μορφής τέχνης με πολλούς συντελεστές, τα δικαστήρια έχουν αποφανθεί ότι δεν θεωρείται κοινός

⁶⁸ Thomson v. Larsen, 147 F.3d 195, 200-05 (2d Cir. 1998); Erickson v. Trinity Theatre, Inc., 13 F.3d 1061, 1069-71 (7th Cir. 1994); Childress v. Taylor, 945 F.2d 500, 506-08 (2d Cir. 1991).

⁶⁹ Aalmuhammed v. Lee, 202 F.3d 1227, 1234 (9th Cir. 2000).

δημιουργός κάθε πρόσωπο που συμβάλλει σε έκφραση που μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο πνευματικής ιδιοκτησίας. Αντίθετα, η συγγραφική ιδιότητα και η κυριότητα ανήκουν συνήθως σε μια επιλεγμένη ομάδα ατόμων που έχουν τον δημιουργικό έλεγχο, όπως ο παραγωγός, ο σκηνοθέτης, ο πρωταγωνιστής ή ο σεναριογράφος.

Εάν εξεταζόταν η από κοινού ιδιοκτησία ολόκληρου του παιχνιδιού, είναι πιθανό ότι ένα δικαστήριο θα καθόριζε ότι ο πάροχος του παιχνιδιού διατηρεί τελικά τον δημιουργικό έλεγχο, τουλάχιστον πρακτικά μιλώντας. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι ο πάροχος του παιχνιδιού θα μπορούσε να τροποποιήσει τον κώδικα για να περιορίσει τις επιλογές των χρηστών πιο σημαντικά και θα μπορούσε να επιλέξει να διαγράψει ή να τερματίσει τυχόν avatars που δεν εγκρίνει. Μια τέτοια απόφαση θα άφηνε έναν χρήστη που συνεισέφερε έκφραση που υπόκειται σε πνευματική ιδιοκτησία με μια αξίωση για δίκαιη αποζημίωση.⁷⁰

Η αλληλουχία των συνεισφορών διαφορετικών συγγραφέων μπορεί να καθορίσει αν ένα έργο ταξινομείται ως κοινό έργο ή παράγωγο έργο. Ως «παράγωγο έργο» νοείται εκείνο που βασίζεται σε ένα ή περισσότερα προϋπάρχοντα έργα, όπως μεταφράσεις, μουσικές διασκευές, δραματοποιήσεις, μυθοπλασίες, κινηματογραφικές εκδοχές, ηχογραφήσεις, αναπαραγωγές έργων τέχνης, συντομεύσεις, συμπυκνώσεις ή οποιαδήποτε άλλη μορφή με την οποία ένα έργο μπορεί να επανασχεδιαστεί, να μετασχηματιστεί ή να προσαρμοστεί. Κατά συνέπεια, εάν δύο συγγραφείς συνεργάζονται σε ένα έργο, το αποτέλεσμα είναι ένα κοινό έργο. Ωστόσο, εάν ένας συγγραφέας δημιουργήσει ένα έργο και στη συνέχεια, ένας άλλος συγγραφέας παράγει νόμιμα ένα δεύτερο έργο που βασίζεται στο πρώτο, τότε το δεύτερο έργο θεωρείται «παράγωγο έργο», με τον δεύτερο συγγραφέα να είναι ο μοναδικός δημιουργός του παράγωγου έργου και όχι κοινός δημιουργός με τον πρώτο συγγραφέα.

Αξίζει να σημειωθεί ότι η παράγωγη συγγραφή θεωρείται υποδεέστερη της κοινής συγγραφής. Ενώ ο κοινός δημιουργός κατέχει μερίδιο των πνευματικών δικαιωμάτων σε

⁷⁰ Tyler T. Ochoa, 2020.

ολόκληρο το έργο, ο δημιουργός παράγωγου έργου κατέχει πνευματικά δικαιώματα μόνο επί του αρχικού υλικού που προστίθεται στο παράγωγο έργο, χωρίς κανένα δικαίωμα επί του υποκείμενου έργου. Κατά συνέπεια, εάν το δικαίωμα του δημιουργού του παράγωγου έργου να χρησιμοποιεί το υποκείμενο έργο λήξει ή ανακληθεί, δεν μπορεί να συνεχίσει να εκμεταλλεύεται το παράγωγο έργο, διότι κάτι τέτοιο θα παραβίαζε τα πνευματικά δικαιώματα του υποκείμενου έργου.

Εφαρμόζοντας αυτό το πλαίσιο δημιουργίας, όλα τα avatars που δημιουργούνται από τους χρήστες θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως παράγωγα έργα που προέρχονται από το παιχνίδι, το οποίο αποτελεί το υποκείμενο οπτικοακουστικό έργο. Εάν ένα avatar χαρακτηριστεί ως παράγωγο έργο, τότε ο «δημιουργός» του έργου αυτού, δηλαδή ο χρήστης, θα έχει ορισμένα δικαιώματα επί του avatar, όπως το δικαίωμα να εμποδίζει τους άλλους να το αντιγράψουν. Ωστόσο, ο χρήστης δεν θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει ή να εκμεταλλευτεί το avatar χωρίς να λάβει άδεια από τον κάτοχο των πνευματικών δικαιωμάτων του υποκείμενου έργου, δηλαδή τον πάροχο του παιχνιδιού. Αυτή η ταξινόμηση θα μπορούσε να είναι κατάλληλη υπό δύο σενάρια. Πρώτον, εάν ένα avatar «βασίζεται» σε έναν υπάρχοντα χαρακτήρα που προστατεύεται με πνευματικά δικαιώματα, τότε μπορεί να θεωρηθεί παράγωγο έργο του εν λόγω χαρακτήρα. Δεύτερον, εάν το avatar «βασίζεται» σε ένα πρότυπο που παρέχεται από το παιχνίδι και το παιχνίδι περιορίζει την προσαρμογή σε ελάχιστο βαθμό, με αποτέλεσμα τα avatars να μοιάζουν πολύ μεταξύ τους, τότε κάθε παραλλαγή θα μπορούσε να θεωρηθεί «παράγωγο» του υποκείμενου προτύπου.

Εντούτοις, δεν θα πρέπει απαραίτητα να ταξινομούνται όλα τα avatars ως παράγωγα έργα. Εάν το παιχνίδι προσφέρει ένα ευρύ φάσμα επιλογών που επιτρέπουν στους χρήστες να τροποποιήσουν ουσιαστικά το πρότυπο, δημιουργώντας χαρακτήρες διαφορετικούς από το πρότυπο, τότε ένα δικαστήριο θα πρέπει να συμπεράνει ότι ο χρήστης είναι ο μοναδικός δημιουργός του προκύπτοντος avatar, αντί να το θεωρήσει παράγωγο έργο «βασισμένο» στις προσπάθειες των προγραμματιστών που παρείχαν το εργαλείο. Ομοίως, εάν το

πρόγραμμα παρέχει στους χρήστες υψηλό βαθμό ελευθερίας στην κίνηση του avatar, η συμπεριφορά του avatar θα πρέπει να θεωρηθεί ότι προέρχεται αποκλειστικά από τη δημιουργική φαντασία του χρήστη, παρ' ότι «προέρχεται» από το πρόγραμμα που διευκολύνει την κίνηση. Σε κάθε περίπτωση, οποιοσδήποτε διάλογος εκφωνείται από το avatar είναι συνήθως αποτέλεσμα των δημιουργικών αποφάσεων του παίκτη και όχι της δημιουργικότητας του προγραμματιστή που ανέπτυξε το λογισμικό.

Τέλος, ως «συλλογικό έργο» περιγράφεται ένα έργο, όπως ένα περιοδικό τεύχος ή μια ανθολογία, όπου πολλές συνεισφορές, που η καθεμία αποτελεί ξεχωριστό και ανεξάρτητο έργο, συγκεντρώνονται σε ένα ενιαίο σύνολο. Κάθε avatar θα μπορούσε έτσι να θεωρηθεί ως ατομική συνεισφορά σε ένα συλλογικό έργο. Όπως ορίζει ο νόμος περί πνευματικής ιδιοκτησίας, «το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας σε κάθε ξεχωριστή συνεισφορά σε συλλογικό έργο διαφέρει από το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας στο συλλογικό έργο ως σύνολο και ανήκει αρχικά στον δημιουργό της συνεισφοράς». Σε αυτό το σενάριο, κάθε χρήστης θα θεωρούνταν «δημιουργός» του δικού του avatar και θα κατείχε το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας σε αυτό, ενώ ο πάροχος του παιχνιδιού θα θεωρούνταν «δημιουργός» του προγράμματος υπολογιστή και κάθε οπτικοακουστικής απεικόνισης που παράγεται από το πρόγραμμα χωρίς σημαντική συμβολή του χρήστη.

Ενώ μια προεπιλεγμένη διάταξη του καταστατικού παρέχει στον κάτοχο του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας στο συλλογικό έργο, δηλαδή στον πάροχο του παιχνιδιού, ένα περιορισμένο μη αποκλειστικό προνόμιο αναπαραγωγής και διανομής του avatar στο πλαίσιο του διαδικτυακού παιχνιδιού, οποιαδήποτε πρόσθετα δικαιώματα στο avatar θα πρέπει να αποτελέσουν αντικείμενο διαπραγμάτευσης μεταξύ του παρόχου του παιχνιδιού και του μεμονωμένου δημιουργού-χρήστη. Επομένως, εάν ο πάροχος του παιχνιδιού επιθυμεί να χρησιμοποιήσει ένα συγκεκριμένο avatar σε μια κινηματογραφική διασκευή που βασίζεται στο παιχνίδι, θα χρειαστεί συνήθως άδεια από τον δημιουργό του εν λόγω avatar. Αυτό το μοντέλο μπορεί να μην ευθυγραμμίζεται απόλυτα με την τυπική έννοια του συλλογικού έργου, όπου κάθε συνεισφορά παραμένει ξεχωριστή και διακριτή,

προσφέρει, όμως, αναμφισβήτητα έναν πιο δίκαιο τρόπο για να εξισορροπήσει το δικαστήριο τις συνεισφορές των μερών σε σύγκριση με άλλα μοντέλα.

Αναγνωρίζοντας ότι ένα MMORPG-παιχνίδι πολλαπλών παιχτών- μπορεί να εκληφθεί καλύτερα ως συλλογικό έργο και ότι κάθε avatar μπορεί να θεωρηθεί ως ξεχωριστή συνεισφορά με δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας σε αυτό το συλλογικό έργο, το επόμενο βήμα είναι να προσδιοριστεί η κυριότητα των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας κάθε τέτοιας συνεισφοράς. Ουσιαστικά, θα πρέπει να θεωρηθεί κάθε μεμονωμένο avatar ως κοινό έργο του παρόχου του παιχνιδιού, ο οποίος προσφέρει το πρότυπο για την κατασκευή avatar, και των χρηστών, οι οποίοι συμπληρώνουν το πρότυπο σχεδιάζοντας ένα συγκεκριμένο avatar; Εάν κάθε avatar θεωρηθεί κοινό έργο, τότε τόσο ο πάροχος του παιχνιδιού όσο και ο χρήστης θα έχουν το δικαίωμα εμπορικής εκμετάλλευσης του avatar. Ωστόσο, θα μοιράζονται επίσης την ευθύνη να μοιραστούν τα έσοδα που θα προκύψουν από την εν λόγω εμπορική εκμετάλλευση.

Επιπλέον, κάθε κοινός δημιουργός έχει την υποχρέωση να μην «σπαταλήσει» το περιουσιακό στοιχείο, πράγμα που σημαίνει ότι δεν θα πρέπει να το αδειοδοτήσει με τρόπο που μειώνει τη μελλοντική εμπορική του αξία. Η υποχρέωση αυτή μπορεί να ενθαρρύνει τη διαπραγματεύση μεταξύ των μερών σχετικά με κάθε εμπορική εκμετάλλευση που ενδέχεται να προκύψει. Το κατά πόσον η ρύθμιση αυτή θεωρείται δίκαιη μπορεί να εξαρτάται από τη σχετική συμβολή των μερών στο τελικό προϊόν. Εάν οι συνεισφορές είναι περίπου ίσες, η από κοινού ιδιοκτησία μοιάζει με λογική λύση- εάν όμως η συνεισφορά του ενός μέρους υπερτερεί σημαντικά της συνεισφοράς του άλλου, όπως όταν το παιχνίδι περιορίζει την ελευθερία του χρήστη σε μεγάλο βαθμό, η από κοινού ιδιοκτησία μπορεί να φανεί άδικη για το ένα μέρος.

Εναλλακτικά, κάθε μεμονωμένο avatar θα μπορούσε να θεωρηθεί «συλλογή», ένα έργο στο οποίο προϋπάρχον υλικό επιλέγεται, συντονίζεται ή διευθετείται κατά τρόπο ώστε το προκύπτον έργο να αποτελεί πρωτότυπο έργο δημιουργίας. Εάν η μηχανή δημιουργίας χαρακτήρων λειτουργεί προσφέροντας στο χρήστη ένα μενού επιλογών και

όχι λειτουργώντας ως αυτόνομο πρόγραμμα ζωγραφικής, το avatar θα μπορούσε να θεωρηθεί ως επιλογή και διάταξη προϋπαρχόντων στοιχείων. Σε αυτή την περίπτωση, το πρόσωπο που έκανε την επιλογή και τη διαρρύθμιση, δηλαδή ο χρήστης, θα μπορούσε να θεωρηθεί ο δημιουργός και, συνεπώς, να διεκδικήσει πνευματικά δικαιώματα επί του αποτελέσματος. Ενώ η νόμιμη προεπιλογή θα έδινε στον πάροχο του παιχνιδιού το προνόμιο να χρησιμοποιεί το avatar κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο χρήστης θα μπορούσε δυνητικά να επιβάλει τα πνευματικά του δικαιώματα έναντι του παρόχου εκτός του παιχνιδιού.

Αυτός ο συνδυασμός δογμάτων φαίνεται να προσφέρει το καταλληλότερο δογματικό πλαίσιο για τα avatar που δημιουργούνται από τον χρήστη και προκύπτουν από μια δομημένη μηχανή δημιουργίας χαρακτήρων. Ο πάροχος του παιχνιδιού θα κατέχει το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας επί του προγράμματος υπολογιστή και του οπτικοακουστικού περιεχομένου, ενώ κάθε παίκτης θα κατέχει το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας επί του avatar που συνέθεσε, το οποίο γίνεται μέρος του MMORPG ως συλλογικό έργο. Ωστόσο, προτού αποδεχθεί κανείς πλήρως αυτό το συμπέρασμα, θα πρέπει να εξετάσει πόσο καλά ευθυγραμμίζεται με τους στόχους του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας.

Πρέπει, λοιπόν, το δίκαιο περί πνευματικής ιδιοκτησίας να επεκτείνει τα δικαιώματα στους παίκτες; Το ερώτημα αυτό εξετάζεται καλύτερα μέσα από το πρίσμα των δύο πρωταρχικών λογικών για την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας: το ωφελιμιστικό μοντέλο, που επικρατεί στις χώρες του κοινού δικαίου, και το μοντέλο των φυσικών δικαιωμάτων, που επικρατεί στις χώρες του ηπειρωτικού δικαίου.⁷¹

Από την άποψη της χρησιμότητας, τα πνευματικά δικαιώματα εξυπηρετούν το κοινό, δίνοντας κίνητρα για τη δημιουργία και τη διάδοση νέων καλλιτεχνικών έργων.⁷² Η άποψη αυτή υποδηλώνει ότι μόνο οι προγραμματιστές παιχνιδιών θα πρέπει να κατέχουν

⁷¹ Tyler T. Ochoa, Jaime Banks, 2018.

⁷² Harper & Row Publishers, Inc. v. Nation Enters., 471 U.S. 539, 558 (1985).

τα avatars, καθώς η δημιουργία «Μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών πολλαπλών παικτών» συνεπάγεται σημαντικές οικονομικές επενδύσεις και βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στα οικονομικά κίνητρα που παρέχει η ιδιοκτησία πνευματικών δικαιωμάτων. Οι προγραμματιστές συχνά εκμεταλλεύονται αυτές τις ιδιότητες μέσω διαφόρων μορφών μέσων για να καλύψουν το κόστος ανάπτυξης, και η παραχώρηση στους παίκτες αξιώσεων πνευματικών δικαιωμάτων επί των avatars θα μπορούσε να εμποδίσει την ανάπτυξη παράγωγων έργων.

Αντίθετα, η προοπτική των φυσικών δικαιωμάτων υποστηρίζει ότι τα άτομα έχουν το φυσικό δικαίωμα να επωφελούνται από τις καλλιτεχνικές τους προσπάθειες.⁷³ Σύμφωνα με αυτή την άποψη, οι παίκτες θα πρέπει πράγματι να κατέχουν τα είδωλά τους, καθώς επενδύουν χρόνο, χρήματα και δημιουργική προσπάθεια για την προσαρμογή και το παιχνίδι. Θα ήταν άδικο για τις εταιρείες παιχνιδιών να επωφελούνται από την εργασία των παικτών χωρίς αποζημίωση.

Και οι δύο απόψεις προειδοποιούν κατά της διαμόρφωσης των «Μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών πολλαπλών παικτών» ως κοινών έργων και των avatars ως παράγωγων έργων, καθώς αυτό δεν θα αντιπροσώπευε με ακρίβεια τα συμφέροντα τόσο των εταιρειών όσο και των ατόμων και θα μπορούσε να διαταράξει τις εμπορικές συναλλαγές. Αντίθετα, κάθε avatar θα πρέπει να θεωρείται κοινό έργο, που ανήκει από κοινού στον παίκτη και τον πάροχο του παιχνιδιού, συμβάλλοντας στο συλλογικό έργο του «Μαζικού διαδικτυακού παιχνιδιού πολλαπλών παικτών».⁷⁴ Συνεπώς, μια ανάλογη εφαρμογή στο metaverse θα σήμαινε ότι το avatar θα ανήκει από κοινού στον χρήστη και στον δημιουργό της πλατφόρμας

⁷³ Locke, J., 1988.

⁷⁴ Ochoa, T. T. ο.π.

4. Διάφορες κατηγορίες προστασίας δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας για την υπαγωγή των avatar

Σε αυτό το κεφάλαιο θα εξετάσουμε τις διάφορες κατηγορίες προστασίας δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας στις οποίες θα μπορούσαν να υπαχθούν τα avatar για να είναι δεκτικά νομικής προστασίας και σε τι βαθμό και ποιες προϋποθέσεις πρέπει να πληρούνται για ενσωματωθούν στην κάθε κατηγορία και να χαιρούν ανάλογης προστασίας.

4.1 Προστασία του avatar ως εμπορικό σήμα

Το εμπορικό σήμα αποτελεί διεθνώς αναγνωρισμένο δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας, το οποίο γενικά παρέχει αποκλειστικά δικαιώματα επί σημείων, όπως σύμβολα, λέξεις ή απεικονίσεις, που διακρίνουν τα προϊόντα ή τις υπηρεσίες μιας επιχείρησης από εκείνα άλλων επιχειρήσεων.⁷⁵ Παρόμοια με τα πνευματικά δικαιώματα, υπάρχουν διεθνείς συμφωνίες που διέπουν τα εμπορικά σήματα, όπως η Σύμβαση των Παρισίων και η Συμφωνία GATT του 1994, καθώς και εθνικοί νόμοι όπως ο νόμος Lanham Act στις ΗΠΑ και ο νόμος περί εμπορικών σημάτων του Ηνωμένου Βασιλείου.⁷⁶ Ωστόσο, κάθε δικαιοδοσία ερμηνεύει και εφαρμόζει αυτούς τους νόμους με λεπτές διακρίσεις.

⁷⁵ Άρθρο 15 της Συμφωνίας TRIPS (Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights): «Οποιοδήποτε σημείο ή συνδυασμός σημείων που μπορεί να διακρίνει τα αγαθά ή τις υπηρεσίες μιας επιχείρησης από τα αγαθά ή τις υπηρεσίες άλλων επιχειρήσεων μπορεί να αποτελέσει σήμα. Τα σημεία αυτά μπορεί να περιλαμβάνουν λέξεις, περιλαμβανομένων προσωπικών ονομάτων, γράμματα, αριθμούς, απεικονίσεις, χρώματα, ήχους ή τη μορφή των προϊόντων ή τη συσκευασία τους, υπό τον όρο ότι τα σημεία αυτά είναι ικανά να διακρίνουν τα προϊόντα ή τις υπηρεσίες της μιας επιχείρησης από αυτά μιας άλλης και είναι δεκτικά καταχώρησης».

⁷⁶ Paris Convention for the Protection of Industrial Property of March 20, 1883, World Trade Agreement 1994 (establishing the WTO and including GATT Uruguay 1994): Annex 1C Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights, Including Trade in Counterfeit Goods, U.S.C. §§ 1051 – 1127, Trade Marks Act 1994 που εισήγαγε στο δίκαιο του Ηνωμένου Βασιλείου: Οδηγία 89/104/ΕΟΚ του Συμβουλίου, της 21ης Δεκεμβρίου 1988, για την προσέγγιση των νομοθεσιών των κρατών μελών περί εμπορικών σημάτων (ΕΕ L 40 της 11.2.1989, σ. 1).

Σύμφωνα με τη νομοθεσία των ΗΠΑ, το avatar είναι πιθανό να προστατεύεται από τον νόμο περί εμπορικών σημάτων Lanham Act⁷⁷, επειδή το όνομα του είναι πιθανότατα μοναδικό στον εικονικό κόσμο και θα μπορούσε να αναγνωριστεί ως μη καταχωρισμένο εμπορικό σήμα που σχετίζεται με μια υπηρεσία. Η αναγνώριση αυτή θα παρείχε στο άτομο αποκλειστικά δικαιώματα χρήσης του avatar για εμπορικούς σκοπούς εντός του εν λόγω εικονικού κόσμου. Ωστόσο, ενώ τα εμπορικά σήματα μπορούν να μεταβιβαστούν, παραμένει αβέβαιο αν οι ίδιοι νόμοι θα διευκόλυναν την πώληση ή την αδειοδότηση του ίδιου του avatar λόγω των προκλήσεων στη διατήρηση της υπεραξίας (σε περίπτωση πώλησης) και στη διασφάλιση της ποιότητας των υπηρεσιών (σε περίπτωση αδειοδότησης), αν και τα δύο επιχειρήματα είναι αμφισβητήσιμα.

Στις Ηνωμένες Πολιτείες, εναλλακτικές λύσεις για τη διασφάλιση των δικαιωμάτων του κατόχου του εικονικού avatar, και ενδεχομένως των δικαιωμάτων του ίδιου του avatar στο μέλλον, μπορεί να περιλαμβάνουν τους νόμους περί εμπορικών σημάτων και αθέμιτου ανταγωνισμού. Η προστασία βάσει του ομοσπονδιακού, πολιτειακού και κοινού δικαίου μπορεί να προστατεύσει το avatar από μη εξουσιοδοτημένη χρήση από άλλο μέρος, όταν αυτό χρησιμεύει ως μορφή αναγνώρισης και αναγνωρίζεται ευρέως από το κοινό ως σχετιζόμενο με ένα συγκεκριμένο προϊόν. Αυτή η προστασία μπορεί να αποτρέψει τη μη εξουσιοδοτημένη αντιγραφή του avatar του κατόχου του εμπορικού σήματος ή τη μίμηση του avatar κατά τρόπο που ενδέχεται να προκαλέσει σύγχυση, παραπλάνηση ή εξαπάτηση του κοινού όσον αφορά την προέλευση των προϊόντων ή υπηρεσιών που φέρουν το ομοίωμα του avatar. Ενώ η νομοθεσία περί εμπορικών σημάτων δεν επιτρέπει την κατοχύρωση εμπορικού σήματος ενός γραφικού χαρακτήρα αποκλειστικά για την προστασία του, επιτρέπει την κατοχύρωση του ονόματος και του ομοιώματος του

⁷⁷ Νόμος περί εμπορικών σημάτων Lanham (Lanham Act) :Γνωστός και ως νόμος περί εμπορικών σημάτων του 1946. Ο ομοσπονδιακός νόμος που διέπει τη νομοθεσία περί εμπορικών σημάτων, συμπεριλαμβανομένης της καταχώρισης (στο Γραφείο Διπλωμάτων Ευρεσιτεχνίας και Εμπορικών Σημάτων των ΗΠΑ (USPTO)), της διατήρησης και της προστασίας των εμπορικών σημάτων που χρησιμοποιούνται ή επηρεάζουν το διαπολιτειακό εμπόριο (15 U.S.C. §§ 1051 έως 1127).

χαρακτήρα, όταν ο σκοπός του εμπορικού σήματος είναι να υποδηλώνει την προέλευση των προϊόντων και υπηρεσιών που φέρουν το εν λόγω σήμα.⁷⁸

Στο Ηνωμένο Βασίλειο, ενώ υπάρχει ουσιαστική προστασία για τα μη καταχωρισμένα εμπορικά σήματα με την έννοια της προσβολής, αυτή λειτουργεί ως μέσο αποκατάστασης και όχι ως προληπτικό δικαίωμα. Η παράνομη προσβολή έχει τις ρίζες της εν μέρει στο κοινό δίκαιο της παραπλάνησης και εν μέρει στο δικαίωμα περιορισμού της χρήσης μιας επωνυμίας από άλλον, εάν η χρήση αυτή θα μπορούσε να οδηγήσει σε δικαστική αγωγή, όπως καθορίστηκε στην υπόθεση «Routh κατά Webster».⁷⁹ Ως εκ τούτου, δεν παρέχει θετικά δικαιώματα ιδιοκτησίας επί ενός ονόματος ή avatar.

Όπως είναι αναμενόμενο, υπάρχουν πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα στην εξέταση της προστασίας του εμπορικού σήματος για ένα εικονικό avatar. Από τη θετική πλευρά, σε αντίθεση με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων, οι απαιτήσεις για τα εμπορικά σήματα δεν απαιτούν το ίδιο επίπεδο χαρακτηριστικών πρωτοτυπίας.⁸⁰ Επιπλέον, κατά την απόδειξη της παραβίασης εμπορικού σήματος, ο ιδιοκτήτης δεν χρειάζεται να αποδείξει ότι ο παραβάτης είχε πρόσβαση στο avatar, όπως απαιτείται στο δίκαιο περί πνευματικών δικαιωμάτων, αλλά απλώς ότι το σήμα χρησιμοποιήθηκε χωρίς άδεια. Παράλληλα, η προστασία του εμπορικού σήματος προσφέρει μια δυνητικά απεριόριστη διάρκεια διασφάλισης, εφόσον πληρούνται οι απαιτήσεις καταχώρισης και το σήμα διατηρείται ενεργά χωρίς εγκατάλειψη ή απώλεια του καθεστώτος του εμπορικού σήματος. Αυτή η παρατεταμένη προστασία μπορεί να είναι ιδιαίτερα επωφελής και προσοδοφόρα για ιδιαίτερα επιτυχημένους και εμπορεύσιμους γραφικούς χαρακτήρες, όπως αυτοί που ανήκουν στην Disney και την Warner Brothers.⁸¹

⁷⁸ Mark Fowler, 2011, διαθέσιμο σε: www.rightsofwriters.com/2011/04/copyright-in-fictionalcharacters-can-i.html (πρόσβαση 27/9/2024); *Two Pesos, Inc. v. Taco Cabana, Inc.*, 505 U.S. 763, 769 (1992).

⁷⁹ *Routh v. Webster* (1847) 10 Beav. 561, 50 E.R. 698; Phillips, J. & Firth, A., 2001.

⁸⁰ U.S. Copyright Office, Copyright basics (Circular 1) διαθέσιμο σε: www.copyright.gov/circs/circ01.pdf.

⁸¹ Graeme B. Dinwoodie and Mark D. Janis, 2014.

Από την άλλη πλευρά, η προστασία του ομοσπονδιακού εμπορικού σήματος για ένα avatar μπορεί να επιφέρει σημαντικό κόστος, ιδίως εάν το avatar χρησιμοποιείται εκτενώς σε διάφορες μορφές μέσω ενημέρωσης ή έχει παραχωρηθεί άδεια για διάφορες κατηγορίες προϊόντων και υπηρεσιών. Επιπλέον, επειδή η προστασία του εμπορικού σήματος εξαρτάται από τη δικαιοδοσία, η καταχώριση του avatar ως σήματος μπορεί να απαιτήσει αιτήσεις σε χώρες πέραν των Ηνωμένων Πολιτειών για να εξασφαλιστεί ολοκληρωμένη προστασία. Δεδομένης της δυναμικής φύσης των avatar που δημιουργούνται μέσω νευρωνικών δικτύων και γενετικών αλγορίθμων, τυχόν αλλαγές στην εμφάνισή τους θα μπορούσαν να θέσουν σε κίνδυνο την αρχική προστασία του εμπορικού σήματος, απαιτώντας ενδεχομένως πρόσθετες καταχωρίσεις και αναλαμβάνοντας περαιτέρω έξοδα για τη διασφάλιση της τρέχουσας εμφάνισης του avatar. Εάν ένα avatar αποκτήσει νοημοσύνη, θα μπορούσε τότε να χρησιμεύσει ως εμπορικό σήμα; Το αντικείμενο του εμπορικού σήματος καλύπτει «κάθε λέξη, όνομα, σύμβολο ή συσκευή». Θα μπορούσε ένα avatar που παράγει τη δική του παραγωγή να χρησιμεύσει είτε ως σύμβολο είτε ως συσκευή; Φαίνεται ότι ένα avatar που αποκτά νομικά δικαιώματα ίσως να μην έφερε τις προϋποθέσεις για να υπαχθεί στη νομοθεσία περί εμπορικών σημάτων.

Μια άλλη νομική προσέγγιση που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για την προστασία ενός avatar είναι η νομοθεσία περί αθέμιτου ανταγωνισμού. Οι νόμοι περί αθέμιτου ανταγωνισμού καλύπτουν συνήθως διάφορους τύπους παραβάσεων, οι οποίες περιλαμβάνουν την παραπλάνηση (misrepresentation), την απομίμηση (passing off), την υπεξαίρεση (appropriation).⁸² Η παραπλάνηση συμβαίνει όταν μια επιχείρηση παραπλανά τους καταναλωτές σχετικά με την προέλευση, την ποιότητα ή την ταυτότητα των προϊόντων ή υπηρεσιών της, δημιουργώντας σύγχυση με άλλα προϊόντα ή υπηρεσίες. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη χρήση παραπλανητικών σημάτων ή την απομίμηση συσκευασίας. Η απομίμηση, είναι η κατάσταση κατά την οποία μια επιχείρηση προσπαθεί να εκμεταλλευτεί τη φήμη άλλης επιχείρησης παρουσιάζοντας προϊόντα ή υπηρεσίες ως

⁸² Mary LaFrance, 2005.

εάν προέρχονται από την άλλη επιχείρηση.⁸³ Η υπεξαίρεση αναφέρεται στην κλοπή ή την παράνομη εκμετάλλευση των διακριτικών στοιχείων μιας επιχείρησης, όπως τα εμπορικά μυστικά, η εμπορική επωνυμία ή η εικόνα της, για να αποκτήσει ανταγωνιστικό πλεονέκτημα.⁸⁴ Ως εκ τούτου, σε μια αγωγή αθέμιτου ανταγωνισμού, το θιγόμενο μέρος ισχυρίζεται ότι ο χαρακτήρας του έχει συνδεθεί παρανόμως με το προϊόν, την υπηρεσία, το άτομο, την οντότητα ή την έννοια ενός άλλου μέρους.⁸⁵ Εάν διαπιστωθεί ότι έχει γίνει τέτοια κακή χρήση ενός γραφικού χαρακτήρα και διαπιστωθεί βάσει του προτύπου του λογικού προσώπου ότι ο γραφικός χαρακτήρας παρουσιάστηκε εσφαλμένα, χρησιμοποιήθηκε ψευδώς ως χορηγός ή υπεξαιεθήκε, τότε το μέρος που προέβη στην εν λόγω κακή χρήση μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνο για παραβίαση εμπορικού σήματος.⁸⁶ Τα περισσότερα δικαστήρια αναγνωρίζουν την προστασία των εμπορικών σημάτων για τους γραφικούς χαρακτήρες και έχουν διαπιστώσει ευθύνη για παραβίαση εμπορικών σημάτων τόσο βάσει του δικαίου περί εμπορικών σημάτων όσο και βάσει του δικαίου περί αθέμιτου ανταγωνισμού.⁸⁷ Επομένως, εάν τα avatars χρησιμοποιούνται για εμπορικούς σκοπούς, εκτός από την αναζήτηση προστασίας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας, μπορούν να επιδιωχθούν και άλλες νομικές αξιώσεις για τη διασφάλιση των avatars, συμπεριλαμβανομένων του δικαιώματος δημοσιότητας, του εμπορικού σήματος ή του αθέμιτου ανταγωνισμού. Μια ενδεικτική υπόθεση σε αυτόν τον τομέα είναι η υπόθεση «Walt Disney Productions κατά Air Pirates», όπου το δικαστήριο φαινομενικά συνδύασε τα κριτήρια τόσο για την παραβίαση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας όσο και για την παραβίαση του εμπορικού σήματος, υποστηρίζοντας ότι οι χαρακτήρες της Disney που χρησιμοποιήθηκαν από τους εναγόμενους είχαν αποκτήσει σημαντικό επίπεδο

⁸³ Joseph R. Dreitler, 2005.

⁸⁴ Peter S. Menell, 2005.

⁸⁵ Mitsubishi Motors Corp. v. Soler Chrysler-Plymouth, Inc., 473 U.S. 614 (1985).

⁸⁶ Joseph Gibbons Llewellyn, 2005; Freeman v. Time, Inc., 68 F.3d 285, 289 (9th Cir, 1995).

⁸⁷ Fisher v. Star Co., 132 N.E. 133 (1921), cert. denied, 257 U.S. 654 (1921).

αναγνωρισιμότητας και ταυτοποίησης, γεγονός που συνέβαλε στην προστασία τους βάσει του νόμου περί δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας.⁸⁸

4.2 Πρωτοτυπία και προστασία των avatar ως έργα

Σε αυτό το σημείο θα εξετάσουμε την ανάγκη ύπαρξης πρωτοτυπίας σε ένα avatar ώστε να μπορεί να υπαχθεί στο προστατευτικό πλαίσιο της πνευματικής ιδιοκτησίας. Για να μπορεί ένας χαρακτήρας να τύχει προστασίας πνευματικών δικαιωμάτων, πρέπει να παρουσιάζει επαρκείς λεπτομέρειες και διακριτική ικανότητα ώστε να ξεχωρίζει από έναν γενικό χαρακτήρα του ίδιου τύπου.⁸⁹ Ένας χαρακτήρας με γενικά χαρακτηριστικά, όπως μια απλή ανθρώπινη φιγούρα με χαμογελαστό πρόσωπο, πιθανότατα δεν θα πληρούσε τα κριτήρια για προστασία πνευματικών δικαιωμάτων.⁹⁰ Ομοίως, ένα avatar που βασίζεται σε έναν υπάρχοντα χαρακτήρα που προστατεύεται με πνευματικά δικαιώματα μπορεί να μην έχει την αυξητική πρωτοτυπία που απαιτείται για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων.⁹¹ Επιπλέον, ένα avatar που ενσωματώνει κάτι περισσότερο από μια μη προστατευόμενη ιδέα δεν θα μπορούσε να τύχει προστασίας.⁹²

⁸⁸ Walt Disney Prod. v. Air Pirates, 581 F.2d 751 (1978).

⁸⁹ Nichols v. Universal Pictures Corp., 45 F.2d 119, 121 (2d Cir. 1930) ("[Τ]όσο λιγότερο αναπτυγμένοι είναι οι χαρακτήρες, τόσο λιγότερο μπορούν να προστατευθούν με πνευματικά δικαιώματα. . .").

⁹⁰ Universal Athletic Sales Co. v. Salkeld, 511 F.2d 904, 909 (3d Cir. 1975) (κρίνοντας ότι ένα διάγραμμα τοίχου με "τραχιά" ραβδόμορφα σχήματα που καταδεικνύουν τη χρήση αθλητικού εξοπλισμού δεν παραβιάζεται από παρόμοιο διάγραμμα τοίχου με "πιο ευαίσθητα" ραβδόμορφα σχήματα)- Smith v. Wal-Mart Stores, Inc, 537 F. Supp. 2d 1302, 1314-15 (N.D. Ga. 2008) (κρίνοντας ότι το κίτρινο "smiley face" δεν είχε εγγενή διακριτικό χαρακτήρα και ότι η Wal-Mart δεν προσκόμισε επαρκή αποδεικτικά στοιχεία κεκτημένου διακριτικού χαρακτήρα για την προστασία του εμπορικού σήματος).

⁹¹ 17 U.S.C. § 103(b) ("Το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας σε συλλογή ή παράγωγο έργο εκτείνεται μόνο στο υλικό που συνεισφέρει ο δημιουργός του έργου αυτού, σε διάκριση από το προϋπάρχον υλικό που χρησιμοποιείται στο έργο ..."- βλέπε, π.χ., Entm't Research Grp., Inc. κατά Genesis Creative Grp., Inc., 122 F.3 d 1211, 1221-24 (9th Cir. 1997) (κρίνοντας ότι τα κοστούμεια ύψους οκτώ ποδιών που βασίζονταν στο Pillsbury Doughboy, τον Geoffrey the Giraffe και τον Cap'n Crunch δεν ήταν επαρκώς πρωτότυπα για να τύχουν πνευματικής ιδιοκτησίας ως παράγωγο έργο)- Durham Indus., Inc. κατά Tomy Corp., 630 F.2d 905, 909-11 (2d Cir. 1980) (κρίνοντας ότι τα κουρδιστά πλαστικά παιχνίδια που βασίζονται στον Mickey Mouse, τον Donald Duck και άλλους χαρακτήρες της Disney δεν ήταν επαρκώς πρωτότυπα ώστε να τύχουν πνευματικής ιδιοκτησίας ως παράγωγο έργο). Πράγματι, στον βαθμό που ένα avatar που δημιουργεί ο χρήστης "βασίζεται" σε έναν χαρακτήρα με δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας που ανήκει σε τρίτο και όχι στον πάροχο του παιχνιδιού, ο

Ωστόσο, είναι πιθανό ότι πολλά avatar που δημιουργούνται από χρήστες διαθέτουν την ελάχιστη δημιουργική σπίθα που απαιτείται για να θεωρηθούν πρωτότυπα. Τα αμερικάνικα δικαστήρια έχουν επισημάνει ότι οτιδήποτε λιγότερο από τη δουλοπρεπή αντιγραφή ικανοποιεί το πρωτότυπο.⁹³ Αν υποθέσουμε ότι αυτό ισχύει, τότε τίθεται το ερώτημα: Ποιοι είναι οι δημιουργοί τέτοιων έργων; Με άλλα λόγια, ποιος συνεισέφερε τον ελάχιστο βαθμό δημιουργικότητας που απαιτείται για την κατοχύρωση του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας; Ένας πάροχος παιχνιδιών μπορεί να υποστηρίξει ότι, εφόσον ο κώδικας λογισμικού που διέπει το παιχνίδι καθορίζει την εμφάνιση, τις δυνατότητες και τη συμπεριφορά ενός avatar, το avatar δεν είναι πρωτότυπο για τον χρήστη αλλά μάλλον το αποτέλεσμα της δημιουργικότητας των προγραμματιστών. Ωστόσο, η άποψη αυτή παραβλέπει την πρωτοτυπία που εισάγουν οι μεμονωμένοι παίκτες. Ενώ οι ενέργειες ενός avatar περιορίζονται από το πρόγραμμα, οι χρήστες έχουν κάποιο περιθώριο να σχεδιάσουν την εμφάνισή του και να ελέγξουν τη συμπεριφορά του εντός αυτών των περιορισμών. Η έκταση αυτής της ελευθερίας που επιτρέπει την πνευματική δημιουργία

χρήστης δεν μπορεί να επικαλεστεί σιωπηρή άδεια από τον πάροχο του παιχνιδιού και το avatar μπορεί να θεωρηθεί ότι παραβιάζει. Πρβλ. *Marvel Enters., Inc. κατά NCSOFT Corp.*, 74 U.S.P.Q.2d (BNA) 1303 (C.D. Cal. 2005) (απόρριψη της αίτησης απόρριψης των ισχυρισμών περί προσβολής δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας που βασιζονται σε ισχυρισμούς ότι οι χρήστες μπορούσαν να δημιουργήσουν άβαταρ βασισμένα σε χαρακτήρες της Marvel ενώ έπαιζαν το διαδικτυακό βιντεοπαιχνίδι *City of Heroes* του εναγομένου).

⁹² *Walt Disney Prods. v. Air Pirates*, 581 F.2d 751, 755 (9th Cir. 1978)- βλέπε, π.χ., *Gaiman v. McFarlane*, 360 F.3d 644, 660 (7th Cir. 2004) ("Αν ένας μεθυσμένος γέρος αλήτης ήταν ένας χαρακτήρας που μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο πνευματικής ιδιοκτησίας, το ίδιο θα ήταν και μια μεθυσμένη νοικοκυρά των προαστίων, ένας χειρονομιακός Γάλλος, ένας δράκος που αναπνέει φωτιά, μια γάτα που μιλάει, [ή] ένας Πρώσος αξιωματικός που φοράει μονόκλλιο και χτυπάει τα τακούνια του [Αυτό θα συνέβαινε] ακόμη και αν αυτοί οι στερεότυποι χαρακτήρες είναι προϊόντα όχι της δημιουργικής φαντασίας αλλά της απλής παρατήρησης της ανθρώπινης κωμωδίας")- *Rice v. Fox Broad. Co.*, 330 F.3d 1170, 1175-76 (9th Cir. 2003) (κρίνοντας ότι ο χαρακτήρας του τίτλου του βίντεο "The Mystery Magician" δεν προστατεύεται από το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας).

⁹³ *Gaste v. Kaiserman*, 863 F.2d 1061, 1066 (2d Cir. 1988) ("Αν και η δουλοπρεπής αντιγραφή που δεν περιλαμβάνει καμία καλλιτεχνική δεξιότητα δεν πληροί τις προϋποθέσεις, αρκεί η επίδειξη σχεδόν οποιασδήποτε ανεξάρτητης δημιουργικότητας". (παραλείπεται η παραπομπή)) (μουσικό έργο)- *Bridgeman Art Library, Ltd. κατά Corel Corp.*, 36 F. Supp. 2d 191, 196-97 (S.D.N.Y. 1999) ("[Μ]ία φωτογραφική συλλογή, πιθανώς η συντριπτική πλειοψηφία, αντανακλά τουλάχιστον τη μέτρια ποσότητα πρωτοτυπίας που απαιτείται για την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. . . . Η *Silavish* αντιγραφή, αν και αναμφίβολα απαιτεί τεχνική ικανότητα και προσπάθεια, δεν πληροί τις προϋποθέσεις.").

εξαρτάται από το επίπεδο αυτονομίας που παρέχεται στον παίκτη από το πρόγραμμα. Όταν ένα πρόγραμμα υπολογιστή προσφέρει στους χρήστες ένα ευρύ φάσμα επιλογών, η δημιουργία που προκύπτει δεν μπορεί πλέον να αποδοθεί αποκλειστικά στη δημιουργική συμβολή του προγραμματιστή, αλλά πρέπει επίσης να αναγνωριστεί, τουλάχιστον εν μέρει, ως προϊόν της δημιουργικής συμβολής του χρήστη.

Φυσικά, ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου μπορεί να έχει πνευματική ιδιοκτησία, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι ο προγραμματιστής κατέχει τα πνευματικά δικαιώματα σε οποιαδήποτε λογοτεχνικά έργα παράγονται με αυτό.⁹⁴ Αντίστοιχα, ένα πρόγραμμα ζωγραφικής μπορεί να έχει πνευματική ιδιοκτησία, αλλά ο προγραμματιστής δεν κατέχει αυτόματα τα πνευματικά δικαιώματα σε εικόνες που δημιουργούνται με αυτό. Σε τέτοιες περιπτώσεις, τα πνευματικά δικαιώματα ανήκουν δικαίως στο άτομο που χρησιμοποίησε το πρόγραμμα ως εργαλείο για τη δημιουργία ενός λογοτεχνικού ή εικαστικού έργου. Επίσης, το πρόγραμμα υπολογιστή πίσω από ένα MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game) μπορεί να θεωρηθεί ως ένα εργαλείο που παρέχεται στους χρήστες, οι οποίοι το χρησιμοποιούν για τη δημιουργία έργων με πνευματικά δικαιώματα.

Ενώ τα πρώτα βιντεοπαιχνίδια είχαν περιορισμένη αλληλεπίδραση, τα σύγχρονα MMORPG συχνά προσφέρουν μια ευρεία γκάμα επιλογών για την εμφάνιση και τη συμπεριφορά του avatar. Για παράδειγμα, εάν ένα παιχνίδι παρέχει μόνο μερικούς προκαθορισμένους χαρακτήρες, οι χρήστες έχουν περιορισμένη συνεισφορά στην επιλογή μεταξύ αυτών. Σε αυτές τις περιπτώσεις και ανάλογα με τους όρους χρήσης του

⁹⁴ 17 U.S.C. § 101 ("Ένα 'πρόγραμμα υπολογιστή' είναι ένα σύνολο δηλώσεων ή οδηγιών που χρησιμοποιούνται άμεσα ή έμμεσα σε έναν υπολογιστή προκειμένου να προκαλέσουν ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα."); *Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp.*, 714 F.2d 1240, 1251 (3ο Κύκλος 1983) (δηλώνοντας ως παράδειγμα ότι τα προγράμματα εφαρμογών έχουν πνευματική ιδιοκτησία).

προγράμματος, το avatar που δημιουργείται μπορεί να θεωρηθεί ως παράγωγο έργο των περιορισμένων υποδειγμάτων. Αντίστροφα, όταν ένα παιχνίδι προσφέρει εκτεταμένες επιλογές προσαρμογής, οι χρήστες συμβάλλουν σημαντικά στη διαδικασία δημιουργίας. Η καθοριστική γραμμή μεταξύ αυτών απαιτεί εξέταση του επιπέδου ελευθερίας του χρήστη. Αν ένα παιχνίδι παρέχει περιορισμένη προσαρμογή, η συνεισφορά του χρήστη μπορεί να είναι ελάχιστη. Ωστόσο, εάν οι χρήστες μπορούν να προσαρμόσουν εκτεταμένα χαρακτηριστικά, η δημιουργική τους συμβολή είναι αρκετά σημαντική για να ληφθεί υπόψη για τα πνευματικά δικαιώματα.

Επίσης, ένας χρήστης σε ένα παιχνίδι τύπου λαβύρινθος όπου μπορεί να έχει περιορισμένες επιλογές κίνησης, διαφέρει από έναν χρήστη σε ένα πλήρως εκπληρωμένο εικονικό κόσμο, όπου οι επιλογές είναι πιο εκτεταμένες. Ένα βασικό avatar μπορεί να έχει περιορισμένες δυνατότητες κίνησης, ενώ ένα πολύπλοκο μπορεί να εκτελεί πολύπλοκες ενέργειες που μιμούνται την ανθρώπινη συμπεριφορά. Αυτή η πολυπλοκότητα υποδηλώνει ότι οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν έργα που προστατεύονται από το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, όπως παντομίμες ή χορογραφικά κομμάτια μέσω των ενεργειών του avatar.⁹⁵ Επιπλέον, οποιοδήποτε πρωτότυπο διάλογο που εκφράζεται από τα avatar κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να θεωρηθεί ως λογοτεχνικό έργο που δημιουργήθηκε από τον χρήστη και άρα να προστατεύεται.

Κατά την εξέταση του ζητήματος της ιδιοκτησίας όσον αφορά τα avatars που δημιουργούνται από χρήστες, πρέπει αρχικά να αντιμετωπιστεί ένα κρίσιμο ερώτημα: Θεωρείται ένα avatar ξεχωριστό «έργο δημιουργίας», που δικαιούται ξεχωριστή καταχώριση ή προστασία εκτός του βιντεοπαιχνιδιού στο οποίο ανήκει, ή αποτελεί απλώς

⁹⁵ 17 U.S.C. § 102(a)(4) (2006). "Η παντομίμα είναι η τέχνη της μίμησης ή του αποδεικνύοντος καταστάσεων, χαρακτήρων ή άλλων γεγονότων με χειρονομίες και κινήσεις του σώματος." U.S. COPYRIGHT OFFICE, COMPENDIUM II OF COPYRIGHT OFFICE PRACTICES § 460.01 (1984). "Για να εγγραφεί ένα έργο ως παντομίμα, οι κινήσεις πρέπει να περιγράφονται με επαρκή λεπτομέρεια ώστε να επιτρέπεται η εκτέλεση του έργου από την τέτοια περιγραφή, ή μια πραγματική εκτέλεση πρέπει να καταγραφεί σε κάποιο είδος φιλμ ή βιντεοταινίας." Id. § 463. Για να πληροί τις προϋποθέσεις, ωστόσο, πρέπει να υπάρχει "[ένας] σημαντικός όγκος πνευματικής ιδιοκτησίας στη μορφή συγκεκριμένων χειρονομιών," και όχι απλά "μερικές κοινές χειρονομίες." Id. § 461.

αναπόσπαστο μέρος του συνολικού παιχνιδιού; Για να καταδείξουμε αυτό το δίλημμα, μπορούμε να παραλληλίσουμε κάποιες υποθέσεις που έχουν συζητηθεί για το κατά πόσον ένας χαρακτήρας προστατεύεται από τα πνευματικά δικαιώματα των έργων στα οποία εμφανίζεται. Η προστασία αυτή συνήθως απαγορεύει τη μη εξουσιοδοτημένη χρήση του χαρακτήρα σε συνέχειες, prequels ή άλλα παράγωγα έργα χωρίς την άδεια του κατόχου των πνευματικών δικαιωμάτων του αρχικού έργου. Το επικρατέστερο κριτήριο υπαγορεύει ότι ένας λογοτεχνικός χαρακτήρας απολαμβάνει προστασίας μόνο εάν τα γνωρίσματα και τα χαρακτηριστικά του είναι επαρκώς μοναδικά και συνεπή ώστε να χαρακτηρίζονται ως «έκφραση» και όχι ως μη προστατευόμενη «ιδέα».⁹⁶ Οι γραφικοί χαρακτήρες, όπως αυτοί που συναντώνται στα κόμικς και τα βιντεοπαιχνίδια, συχνά πληρούν ευκολότερα αυτό το κριτήριο λόγω της οπτικά διακριτής απεικόνισής τους, η οποία συνιστά πρωτότυπη έκφραση.⁹⁷ Ενώ πολλές από αυτές τις υποθέσεις θεωρούν τον χαρακτήρα ως στοιχείο που υπόκειται σε πνευματική ιδιοκτησία των υποκείμενων έργων, ορισμένες υποδηλώνουν ότι

⁹⁶ Gaiman v. McFarlane, 360 F.3d 644, 659-61 (7th Cir. 2004); Suntrust Bank v. Houghton Mifflin Co., 268 F.3d 1257, 1266-67 (11th Cir. 2001) ; Silverman v. CBS Inc., 870 F.2d 40, 49-50 (2d Cir. 1989); cf. Nichols v. Universal Pictures Corp., 45 F.2d 119, 121 (2d Cir. 1930) Η σημαντικότερη αντίθετη απόφαση είναι η Warner Bros. Pictures, Inc. κατά Columbia Broadcast Systems, Inc., 216 F.2d 945 (9th Cir. 1954), στην οποία το δικαστήριο έκρινε (σε δικογραφία) ότι ο Sam Spade, ο ντετέκτιβ στο "Γεράκι της Μάλτας", δεν μπορούσε να κατοχυρωθεί με δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας. "Είναι νοητό ο χαρακτήρας να αποτελεί πραγματικά την ιστορία που αφηγείται, αλλά αν ο χαρακτήρας είναι μόνο η σκακιέρα στο παιχνίδι της αφήγησης της ιστορίας δεν εμπίπτει στην περιοχή της προστασίας που παρέχει το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας". Id. at 950. Ωστόσο, όπως ορθά παρατήρησε ο δικαστής Posner, "[η απόφαση αυτή είναι λανθασμένη, αν και ίσως κατανοητή για τον "νομικό ρεαλιστή" λόγο ότι ο Hammett δεν διεκδικούσε πνευματικά δικαιώματα επί του Sam Spade, αντιθέτως, ήθελε να επαναχρησιμοποιήσει τον δικό του χαρακτήρα, αλλά για να μπορέσει να το κάνει αυτό έπρεπε να ξεπεράσει την αξίωση της Warner Brothers να κατέχει τα πνευματικά δικαιώματα". Gaiman, 360 F.3d στη σκέψη 660.

⁹⁷ Walt Disney Prods. v. Air Pirates, 581 F.2d 751, 753-55 (9th Cir. 1978) (Mickey Mouse and other Disney characters); Warner Bros. Inc. v. Am. Broad. Cos., 720 F.2d 231, 240-42 (2d Cir. 1983) (Superman); Detective Comics, Inc. v. Bruns Publ'ns, Inc., 111 F.2d 432, 433-34 (2d Cir. 1940); Fleischer Studios, Inc. v. Ralph A. Freundlich, Inc., 73 F.2d 276, 278 (2d Cir. 1934) (Betty Boop). But see Amaretto Ranch Breedables v. Ozimals, Inc., 97 U.S.P.Q.2d (BNA) 1664 (N.D. Cal. 2010).

ο χαρακτήρας θα μπορούσε ή θα έπρεπε να υπόκειται σε πνευματική ιδιοκτησία ως ανεξάρτητο δημιούργημα.⁹⁸

Ο προσδιορισμός του κατά πόσον η νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων πρέπει να αναγνωρίζει ένα avatar ως ξεχωριστό «έργο» αποτελεί μια δύσκολη έρευνα. Ο νόμος περί πνευματικής ιδιοκτησίας δεν έχει ακριβή ορισμό του «έργου», ωστόσο λειτουργεί βάσει μιας σιωπηρής αρχής ελάχιστου μεγέθους για την επιλεξιμότητα.⁹⁹ Κατά συνέπεια, το Γραφείο Πνευματικής Ιδιοκτησίας (US Copyright Office) απέχει από την καταχώριση «λέξεων και σύντομων φράσεων όπως ονόματα, τίτλοι και συνθήματα». Ωστόσο, δέχεται την καταχώριση για την οπτική απεικόνιση ενός χαρακτήρα ως «εικαστικό, γραφικό ή γλυπτικό έργο» ή για τη γραπτή περιγραφή ενός χαρακτήρα ως «λογοτεχνικό έργο».¹⁰⁰

Επιπλέον, παρόλο που το Γραφείο Πνευματικών Δικαιωμάτων (US Copyright Office) διευκρινίζει ότι η καταχώριση αυτή δεν διασφαλίζει τα άυλα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα, τα δικαστήρια που εκδικάζουν διαφορές προσβολής δικαιωμάτων διατηρούν

⁹⁸ Warner Bros. Inc. v. Am. Broad. Cos., 720 F.2d at 235 ("Οι ενάγοντες κατέχουν τα πνευματικά δικαιώματα σε διάφορα έργα που ενσωματώνουν τον χαρακτήρα Superman και έχουν έτσι αποκτήσει προστασία πνευματικών δικαιωμάτων για τον ίδιο τον χαρακτήρα.")- Air Pirates, 581 F.2d at 754 ("Το γεγονός ότι οι χαρακτήρες της δεν αποτελούν ξεχωριστό αντικείμενο πνευματικών δικαιωμάτων δεν αποκλείει την προστασία τους ...")Fleischer Studios, Inc. v. A.V.E.L.A., Inc., 654 F.3d 958, 962 (9th Cir. 2011) ("Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι υπάρχει ξεχωριστή πνευματική ιδιοκτησία του χαρακτήρα της Betty Boop")- Walt Disney Co. v. Powell, 897 F.2d 565, 570 & n.10. (D.C. Cir. 1990) (διαπιστώνοντας ότι, ενώ ο Mickey και η Minnie Mouse "είναι ασφαλώς ξεχωριστά, βιώσιμα έργα με ξεχωριστή οικονομική αξία και δική τους πνευματική ζωή", παραβιάστηκαν μόνο δύο πνευματικά δικαιώματα, αντί για τις έξι διαφορετικές πόζες που αναπαρίστανται στα μπλουζάκια που καταχωρίστηκαν στο αρχείο ή το ενιαίο πνευματικό δικαίωμα στην ταινία Steamboat Willie, στην οποία εμφανίστηκαν για πρώτη φορά και οι δύο χαρακτήρες).

⁹⁹ Justin Hughes, Size Matters (Or Should) in Copyright Law, 74 FORDHAM L. REV. 575, 578 (2005).

¹⁰⁰ U.S. COPYRIGHT OFFICE, CIRCULAR 44: CARTOONS AND COMIC STRIPS 1 (2010), διαθέσιμο στη διεύθυνση <http://www.copyright.gov/circs/circ44.pdf> ("Τα κινούμενα σχέδια και τα κόμικς συγκαταλέγονται μεταξύ των τύπων έργων που προστατεύονται από τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας. Η προστασία αυτή επεκτείνεται σε κάθε εικονογραφική ή γραπτή έκφραση που μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο πνευματικής ιδιοκτησίας και περιέχεται στο έργο. Έτσι, ένα σχέδιο, μια εικόνα, μια απεικόνιση ή μια γραπτή περιγραφή ενός χαρακτήρα μπορεί να καταχωρηθεί για πνευματικά δικαιώματα.").

την προστασία όχι μόνο για τη συγκεκριμένη οπτική ή λογοτεχνική απεικόνιση ενός χαρακτήρα, αλλά και για «το σύνολο των χαρακτηριστικών και γνωρισμάτων του χαρακτήρα», όπως αναπτύσσονται σε διάφορα εικαστικά, λογοτεχνικά ή οπτικοακουστικά έργα. Έτσι, από πρακτική άποψη, ένα οπτικοακουστικό έργο όπως το "machinima" που απεικονίζει την εμφάνιση και τα διακριτικά γνωρίσματα ενός avatar θα μπορούσε δυνητικά να καταχωρηθεί στο Γραφείο Πνευματικών Δικαιωμάτων.¹⁰¹ Μια τέτοια καταχώριση πνευματικών δικαιωμάτων θα παρείχε σημαντική προστασία εάν το avatar ή ένα ουσιαστικά παρόμοιο avatar χρησιμοποιούνταν πέρα από τα όρια του παιχνιδιού.

Εάν δεχθούμε την πιθανότητα ότι ένα avatar μπορεί να χαρακτηριστεί ως διακριτό «έργο δημιουργίας», καθίσταται αναγκαίο να εκτιμήσουμε εάν πληρούνται οι άλλες προϋποθέσεις του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας. Η απαίτηση της σταθερότητας εκπληρώνεται προφανώς για ορισμένες πτυχές της εικονικής απεικόνισης ενός ατόμου, αλλά μπορεί να παρουσιάζει προκλήσεις για άλλες. Η οπτική απεικόνιση και οι ικανότητες ενός avatar, που καθορίζονται από δεδομένα που αποθηκεύονται μόνιμα σε σκληρό δίσκο - είτε σε διακομιστή που λειτουργεί από τον πάροχο του παιχνιδιού είτε στη συσκευή του χρήστη- είναι επαρκώς διαρκή ώστε να πληρούν το κριτήριο της «σταθερότητας».¹⁰²

¹⁰¹ Warner Bros. Inc. v. Am. Broad. Cos., 720 F.2d 231, 241 (2d Cir. 1983). Κατά τον προσδιορισμό του κατά πόσον ένας χαρακτήρας σε ένα δεύτερο έργο προσβάλλει έναν χαρακτήρα κινουμένων σχεδίων, τα δικαστήρια έχουν γενικά εξετάσει όχι μόνο την οπτική ομοιότητα αλλά και το σύνολο των χαρακτηριστικών και των γνωρισμάτων των χαρακτήρων. Μια σχετική εξέταση . . . είναι ο βαθμός στον οποίο ο φερόμενος ως παραβάτης χαρακτήρας συλλαμβάνει τη "συνολική έννοια και αίσθηση" του χαρακτήρα που προστατεύεται με πνευματικά δικαιώματα.

¹⁰² 17 U.S.C. §101 (2006) (defining "fixed"); Matthew Bender & Co. v. W. Publ'g Co., 158 F.3d 693, 703 (2d Cir. 1998). Ο ορισμός των "αντιγράφων" αποσκοπεί στην επέκταση της απαίτησης "αποτύπωσης" ώστε να συμπεριλάβει υλικά αντικείμενα που ενσωματώνουν έργα ικανά να γίνουν αντιληπτά με τη βοήθεια μηχανής, εξασφαλίζοντας έτσι ότι οι αναπαραγωγές έργων που προστατεύονται από δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας που περιέχονται σε μέσα όπως δισκέτες, σκληρούς δίσκους και μαγνητικές ταινίες θα πληρούν την απαίτηση "αποτύπωσης" του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Matthew Bender, 158 F.3d, 703. Σημειώστε ότι "η κυριότητα των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και η κυριότητα [του] υλικού αντικειμένου στο οποίο ενσωματώνεται το έργο που προστατεύεται από δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας είναι εντελώς ξεχωριστά πράγματα". H.R. REP. NO. 94-1476, στο 124 (1976)- βλέπε 17 U.S.C. § 202. Έτσι, το γεγονός ότι ο χρήστης δεν είναι ιδιοκτήτης του σκληρού δίσκου στον οποίο είναι αποθηκευμένα τα δεδομένα που

Ωστόσο, τα «δυναμικά, μη κυριολεκτικά στοιχεία» του παιχνιδιού, που περιλαμβάνουν τη συμπεριφορά και το διάλογο του avatar, δημιουργούνται διαδραστικά σε πραγματικό χρόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και μπορεί να είναι πολύ εφήμερα για να θεωρηθούν σταθερά. Παρ' όλα αυτά, αυτή η συμπεριφορά και ο διάλογος μπορούν να θεωρηθούν ως «παράσταση» που «μεταδίδεται» στο «κοινό»¹⁰³ και, σύμφωνα με τον νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας, εάν μια τέτοια ζωντανή παράσταση καταγράφεται ταυτόχρονα, χαρακτηρίζεται ως «σταθερή» για σκοπούς πνευματικής ιδιοκτησίας.¹⁰⁴ Αν και αυτές οι «παραστάσεις» δεν διατηρούνται πάντα για μελλοντική αναφορά, σε πολλές περιπτώσεις, το παιχνίδι και ο διάλογος καταγράφονται μόνιμα. Σε τέτοια σενάρια, η συμπεριφορά και ο διάλογος του avatar θα πληρούσαν επίσης το πρότυπο του «σταθερού». Συνεπώς, θα μπορούσαμε να πούμε ότι πληρούνται οι προϋποθέσεις για να θεωρηθεί ένα avatar ως έργο προστατευόμενο από την πνευματική ιδιοκτησία.

αντιπροσωπεύουν το avatar του δεν αποκλείει το ενδεχόμενο να κατέχει ο χρήστης το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας επί του avatar.

¹⁰³ Η "μετάδοση" μιας παράστασης ή επίδειξης είναι η μετάδοσή της μέσω οποιασδήποτε συσκευής ή διαδικασίας με την οποία λαμβάνονται εικόνες ή ήχοι πέραν του τόπου από τον οποίο αποστέλλονται"). Σε ένα MMORPG, η συμπεριφορά και ο διάλογος που εκφωνείται από ένα avatar λαμβάνονται από άλλους χρήστες σε υπολογιστές που βρίσκονται μακριά από τον τόπο από τον οποίο αποστέλλονται. "Η εκτέλεση ή η παρουσίαση ενός έργου "δημοσίως" σημαίνει . . . (2) να μεταδίδεται ή να μεταδίδεται με άλλο τρόπο η εκτέλεση ή η παρουσίαση του έργου ... στο κοινό, μέσω οποιασδήποτε συσκευής ή διαδικασίας, ανεξάρτητα από το αν τα μέλη του κοινού που μπορούν να λάβουν την εκτέλεση ή την παρουσίαση την λαμβάνουν στον ίδιο τόπο ή σε διαφορετικούς τόπους και ταυτόχρονα ή σε διαφορετικές χρονικές στιγμές."

¹⁰⁴ 17 U.S.C. §101 ("Η "εκτέλεση" ενός έργου σημαίνει την απαγγελία, την απόδοση, το παίξιμο, το χορό ή την παράστασή του, είτε άμεσα είτε μέσω οποιασδήποτε συσκευής ή διαδικασίας ή, στην περίπτωση κινηματογραφικής ταινίας ή άλλου οπτικοακουστικού έργου, την προβολή των εικόνων του σε οποιαδήποτε ακολουθία ή την ακρόαση των ήχων που το συνοδεύουν").

5. Εφευρέσεις που αναπτύσσονται στο Metaverse και διπλώματα ευρεσιτεχνίας

Υπάρχει ένα σενάριο όπου ένα avatar σε μια πλατφόρμα metaverse μπορεί να καινοτομήσει και να δημιουργήσει μια νέα εικονική τεχνολογία. Τίθεται το ερώτημα: Θα μπορούσε μια τέτοια εικονική εφεύρεση να τύχει προστασίας με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας; Επιπλέον, τι γίνεται αν αυτή η εφεύρεση παραβιάζει ένα υπάρχον έγκυρο δίπλωμα ευρεσιτεχνίας; Μπορεί να υποστηριχθεί ότι οι εικονικές εφευρέσεις μπορεί να μην είναι κατοχυρώσιμες με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας, εκτός αν αποδεικνύουν ένα από τεχνικό αποτέλεσμα. Κατά συνέπεια, η παραβίαση που προκύπτει από εικονικές εφευρέσεις μπορεί να μην υπόκειται σε νομικές κυρώσεις, δεδομένης της εικονικής και μη φυσικής ιδιότητάς τους.

Στο πλαίσιο των υποθέσεων διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας για μεταβιβασμένα σχέδια, είναι σημαντικό να κατηγοριοποιούνται ως «προϊόντα προγραμμάτων υπολογιστών» εντός των προδιαγραφών για να διαφοροποιούνται από τις υποθέσεις διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας για σχέδια φυσικών προϊόντων. Ένα «σχέδιο» στο πλαίσιο αυτό αναφέρεται σε μια νέα διάταξη σχήματος, μοτίβου ή συνδυασμού τους, συμπεριλαμβανομένων των συνδυασμών χρωμάτων, σχημάτων και μοτίβων, που προκαλούν αισθητικές αισθήσεις και είναι κατάλληλα για βιομηχανική εφαρμογή. Συνεπώς, η πρώτη εξέταση είναι κατά πόσον τα εικονικά προϊόντα στο metaverse εμπίπτουν στον ορισμό των προϊόντων σχεδίου ή υποδείγματος, όπως περιγράφεται από τους νόμους περί διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας σχεδίων και υποδειγμάτων.

Ένα avatar μέσα σε ένα metaverse δημιουργεί ένα εικονικό το οποίο λειτουργεί πανομοιότυπα με την κατοχυρωμένη με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας συσκευή, με τη διαφορά ότι υπάρχει μόνο στο εικονικό περιβάλλον. Ωστόσο, είναι ζωτικής σημασίας να αναγνωριστεί ότι αυτό το εικονικό ακουστικό δεν υπάρχει φυσικά- μάλλον, αναπαρίσταται από μια σειρά δυαδικών κωδικών που αποθηκεύονται στη μνήμη όταν το βλέπουμε από τον πραγματικό κόσμο. Αυτό εγείρει το ερώτημα: Θα πρέπει τα δικαστήρια να εφαρμόζουν το δόγμα των ισοδυνάμων στις Ηνωμένες Πολιτείες; Το δόγμα των ισοδυνάμων, βαθιά

ενσωματωμένο στο αμερικανικό δίκαιο περί διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας, επιτρέπει τη διαπίστωση παραβίασης ακόμη και αν το προϊόν ή η διαδικασία που κατηγορείται δεν ανταποκρίνεται κυριολεκτικά στους όρους της αξίωσης του διπλώματος ευρεσιτεχνίας, υπό την προϋπόθεση ότι υπάρχει ουσιαστική ομοιότητα μεταξύ των στοιχείων του προϊόντος ή της διαδικασίας που κατηγορείται και εκείνων που έχουν την κατοχυρωμένη με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας εφεύρεση.¹⁰⁵ Για να διαπιστωθεί η προσβολή λόγω ισοδυναμίας απαιτείται να αποδειχθεί ότι η διαφορά μεταξύ της κατοχυρωμένης με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας εφεύρεσης και του κατηγορούμενου προϊόντος είναι ελάχιστη.¹⁰⁶ Μια μέθοδος για την εξακρίβωση αυτής της ελάχιστης διαφοράς είναι το τεστ «Λειτουργία-Τρόπος-Αποτέλεσμα», το οποίο εξετάζει κατά πόσον το κατηγορούμενο προϊόν εκτελεί ουσιαστικά την ίδια λειτουργία με παρόμοιο τρόπο, αποδίδοντας συγκρίσιμα αποτελέσματα με κάθε περιορισμό αξίωσης του πατενταρισμένου προϊόντος.

Ωστόσο, η πρόκληση έγκειται στον προσδιορισμό του κατά πόσον το καθένα λειτουργεί ισοδύναμα. Όπως ορίζεται στην υπόθεση “PerkinElmer Corp. v. Westinghouse Elec. Corp.”, η απλή επίτευξη παρόμοιας λειτουργίας και αποτελέσματος με την κατοχυρωμένη με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας εφεύρεση δεν συνιστά παραβίαση σύμφωνα με το δόγμα των ισοδυνάμων, εάν η κατηγορούμενη συσκευή το επιτυγχάνει αυτό μέσω μιας ουσιαδώς διαφορετικής μεθόδου.¹⁰⁷ Συνεπώς, μπορεί να υποτεθεί ότι αυτό που αποκαλούμε εικονική παραβίαση διπλώματος ευρεσιτεχνίας δεν θα μπορούσε να τιμωρηθεί, καθώς το αντίγραφο που υποστηρίζεται θα αποτελεί απλώς μια εικόνα της κατοχυρωμένης με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας εφεύρεσης.

Μόνο οι εφευρέσεις που αναπτύσσονται ειδικά για το metaverse είναι επιλέξιμες για προστασία με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας, που περιλαμβάνει τόσο τα διπλώματα ευρεσιτεχνίας χρησιμότητας όσο και τα διπλώματα ευρεσιτεχνίας σχεδίου ή υποδείγματος. Αντίθετα, οι εφευρέσεις που προέρχονται από το metaverse θα αντιμετωπίσουν

¹⁰⁵ Warner-Jenkinson Co., Inc. v. Hilton Davis Chemical Co., 520 U.S. 17, 21, 29 (1997).

¹⁰⁶ Crown Packaging Technology, Inc. v. Rexam Beverage Can Co., 559 F.3d 1308, 1312 (Fed. Cir. 2009)

¹⁰⁷Perkin-Elmer Corp. v. Westinghouse Elec. Corp., 822 F.2d 1528, 1531 n.6 (Fed. Cir. 1987).

πιθανότατα δυσκολίες στην απόκτηση προστασίας με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας λόγω της εικονικής τους φύσης, ιδίως αν δεν έχουν τεχνικά αποτελέσματα στον πραγματικό κόσμο. Κατά συνέπεια, η αναπαραγωγή ενός εικονικού αντιγράφου μιας εφεύρεσης που έχει κατοχυρωθεί με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας θα δημιουργούσε δυσκολίες στην τεκμηρίωση της παραβίασης του διπλώματος ευρεσιτεχνίας. Ταυτόχρονα, εξέχουσες πολυεθνικές εταιρείες όπως η Meta, η Microsoft και η NVIDIA ίδρυσαν πρόσφατα το Metaverse Standards Forum με στόχο την τυποποίηση της βιομηχανίας του metaverse. Η πρωτοβουλία αυτή υποδηλώνει ότι οι χώρες ή οι περιφέρειες ενδέχεται να χαλαρώσουν σταδιακά τους όρους ή να διευρύνουν τις ευκαιρίες για τις αιτήσεις διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας σχεδιασμού metaverse ως απάντηση σε αυτή την αναδυόμενη τάση στο ορατό μέλλον.

Είναι γεγονός ότι τα εικονικά προϊόντα στο metaverse δεν φαίνεται να πληρούν τα κριτήρια των προϊόντων σχεδιασμού που καθορίζονται από τους νόμους περί διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας σχεδίων και υποδειγμάτων. Αυτά τα εικονικά προϊόντα δεν μπορούν να χαρακτηριστούν ούτε ως βιομηχανικά προϊόντα ούτε ως σχέδια κατάλληλα για βιομηχανική εφαρμογή, παρά την ικανότητά τους να βελτιώνουν τις εμπειρίες των χρηστών μέσα στο metaverse. Επιπλέον, αυτά τα σχέδια προϊόντων στο metaverse τους δεν ευνοούν τη συμβατική μαζική παραγωγή. Κατά συνέπεια, ακόμη και αν ένα εικονικό προϊόν όπως το CryptoKicks της Nike πληροί το κριτήριο της καινοτομίας, δεν θα μπορούσε να τύχει προστασίας με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας.

6. Συμφωνίες αδειών χρήσης τελικού χρήστη

Τελικά, υπάρχει τρόπος να αποδίδονται δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και στους χρήστες πέρα από τα δικαιώματα που έχουν οι δημιουργοί των παιχνιδιών και θα μπορούσε αυτό να εφαρμοστεί αναλογικά και στα avatar του Metaverse; Σε αυτό το σημείο θα εξετάσουμε την εφαρμογή των συμφωνιών άδειας χρήσης τελικού χρήστη ως μια προτεινόμενη λύση επί του θέματος. Πολλοί πάροχοι παιχνιδιών προσπαθούν να παρακάμψουν τις έρευνες σχετικά με την ιδιοκτησία του avatar, επιβάλλοντας σε κάθε παίκτη να συμφωνεί με μια συμφωνία άδειας χρήσης τελικού χρήστη (ΣΑΧΤΧ ή EULA) πριν από την πρόσβαση στο παιχνίδι. Αυτές οι συμφωνίες (EULAs) συνήθως ορίζουν ότι ο πάροχος του παιχνιδιού κατέχει όχι μόνο το πρόγραμμα υπολογιστή που εκτελεί το παιχνίδι αλλά και όλο το περιεχόμενο που μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο πνευματικής ιδιοκτησίας και παράγεται από το πρόγραμμα του παιχνιδιού κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, η EULA για το World of Warcraft της Blizzard Entertainment αναφέρει: Τα δικαιώματα ιδιοκτησίας, τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και όλοι οι τίτλοι που αφορούν το παιχνίδι και τα αντίγραφά του (συμπεριλαμβανομένων τίτλων, κώδικα υπολογιστή, θεμάτων, αντικειμένων, χαρακτήρων, ονομάτων χαρακτήρων, αφηγήσεων, διαλόγων, συνθημάτων, ρυθμίσεων, εννοιών, έργων τέχνης, καταλόγων χαρακτήρων, δομικών σχεδίων ή σχεδίων τοπίου, κινούμενων σχεδίων, ήχων, μουσικών συνθέσεων και ηχογραφήσεων, οπτικοακουστικών εφέ, ιστοριών, ομοιώσεων χαρακτήρων, λειτουργικών μεθόδων, ηθικών δικαιωμάτων και κάθε σχετικής τεκμηρίωσης) ανήκουν στην Blizzard.¹⁰⁸ Αξιοσημείωτη εξαίρεση αποτελεί ο εικονικός κόσμος Second Life¹⁰⁹, ο

¹⁰⁸ World of Warcraft End User License Agreement, BLIZZARD ENT., διαθέσιμο σε: <http://us.blizzard.com/en-us/company/legal/woweula.html>.

¹⁰⁹ Το Second Life είναι διαδικτυακός εικονικός κόσμος που αναπτύχθηκε και ανήκει στην εταιρεία Linden Lab που εδρεύει στο Σαν Φρανσίσκο και κυκλοφόρησε στις 23 Ιουνίου 2003. Μέχρι το 2013, το Second Life είχε περίπου ένα εκατομμύριο τακτικούς χρήστες.[1] Με πολλούς τρόπους, το Second Life είναι παρόμοιο με μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων πολλαπλών παικτών. Ωστόσο, η Linden Lab είναι emphaticή ότι η δημιουργία της δεν είναι παιχνίδι: «Δεν υπάρχει κατασκευασμένη διαμάχη, κανένας καθορισμένος στόχος.» Στον εικονικό κόσμο μπορεί να υπάρξει δωρεάν πρόσβαση μέσω προγραμμάτων-πελατών της Linden Lab ή μέσω εναλλακτικών εξωτερικών θεατών.[3][4] Οι χρήστες του Second Life (επίσης αποκαλούμενοι ως κάτοικοι) δημιουργούν εικονικές αναπαραστάσεις των ίδιων, που ονομάζονται άβαταρ, και μπορούν να αλληλεπιδρούν με μέρη,

οποίος αναγνωρίζει ρητά ότι οι χρήστες έχουν δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας σε οτιδήποτε δημιουργούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.¹¹⁰

Ωστόσο, το να βασίζεται κανείς αποκλειστικά σε μια συμφωνία άδειας χρήσης τελικού χρήστη (EULA) για την αντιμετώπιση της ιδιοκτησίας πνευματικών δικαιωμάτων δημιουργεί αρκετές προκλήσεις. Πρώτον, σε ορισμένες περιπτώσεις, οι χρήστες ενδέχεται να μην έχουν συναινέσει στους όρους της EULA.¹¹¹ Δεύτερον, ακόμη και αν ένας χρήστης συμφώνησε με αυτή τη συμφωνία (EULA) κάνοντας κλικ στο κουμπί «Συμφωνώ», αυτή μπορεί να κριθεί ανεφάρμοστη από ένα δικαστήριο για λόγους όπως το ότι λαμβάνεται χωρίς πραγματική συνείδηση, παραβιάζει τη δημόσια τάξη ή συγκρούεται με την νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων.¹¹² Τρίτον, ορισμένες πτυχές της δημιουργίας και της ιδιοκτησίας δεν μπορούν να μεταβιβαστούν μέσω σύμβασης. Για παράδειγμα, ο δημιουργός διατηρεί το δικαίωμα να καταγγείλει τη μεταβίβαση ενός έργου που υπόκειται

αντικείμενα και άλλα άβατα. Μπορούν να εξερευνήσουν τον κόσμο, να συναντήσουν άλλους κατοίκους, να κοινωνικοποιηθούν, να συμμετάσχουν τόσο σε ατομικές όσο και σε ομαδικές δραστηριότητες, να χτίσουν, να δημιουργήσουν, να ψωνίσουν και να εμπορευθούν εικονικές ιδιοκτησίες και υπηρεσίες μεταξύ τους.

¹¹⁰ Όροι χρήσης, SECOND LIFE, άρθρο. 7.1, <http://secondlife.com/corporate/tos.php#tos7> (τελευταία ενημέρωση 15 Δεκεμβρίου 2010) ("Διατηρείτε όλα τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας που ήδη κατέχετε σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία στο περιεχόμενο που ανεβάζετε, δημοσιεύετε και υποβάλλετε στους διακομιστές, τους ιστότοπους και άλλες περιοχές της υπηρεσίας ή μέσω αυτών, με την επιφύλαξη των δικαιωμάτων, αδειών και άλλων όρων της παρούσας συμφωνίας ..."). Η συμφωνία χορηγεί επίσης στη Linden Lab, διαχειριστή του Second Life, μια "μη αποκλειστική, παγκόσμια, χωρίς δικαιώματα" άδεια χρήσης του Περιεχομένου για συγκεκριμένους σκοπούς και χορηγεί συγκεκριμένες πρόσθετες άδειες τόσο στη Linden Lab όσο και σε άλλους χρήστες.

¹¹¹ Για παράδειγμα, ορισμένα παιχνίδια μπορεί να μην απαιτούν EULA ή μια τεχνική δυσλειτουργία μπορεί να επιτρέψει την πρόσβαση χωρίς να συμφωνήσετε σε EULA. Εναλλακτικά, ένας χρήστης που έκανε κλικ στο "Συμφωνώ" μπορεί να δανείσει το λογαριασμό του σε άλλον χρήστη που δεν είδε ή δεν συμφώνησε με τους όρους. Πρβλ. *SoftMan Prods. Co. v. Adobe Sys., Inc.*, 171 F. Supp. 2d 1075, 1087 (C.D. Cal. 2001) (κρίνοντας ότι ένας διανομέας λογισμικού δεν δεσμεύεται από τη EULA που περιλαμβάνεται στο λογισμικό επειδή δεν συμφωνεί με τους όρους της).

¹¹² Dennis S. Karjala, *Federal Preemption of Shrinkwrap and On-Line Licenses*, 22 U. DAYTON L. REV. 511, 525-34 (1997); Mark A. Lemley, *Beyond Preemption: The Law and Policy of Intellectual Property Licensing*, 87 CALIF. L. REV. 111, 163-67 (1999); Mark A. Lemley, *Intellectual Property and Shrinkwrap Licenses*, 68 S. CAL. L. REV. 1239, 1256 (1995); Nathan Smith, *Comment, The Shrinkwrap Snafu: Untangling the "Extra Element" in Breach of Contract Claims Based on Shrinkwrap Licenses*, 2003 BYU L. REV. 1373, 1409-15.

σε πνευματική ιδιοκτησία παρά τις όποιες συμβατικές συμφωνίες.¹¹³ Τέταρτον, η επίκληση αποκλειστικά μιας συμφωνίας (EULA) είναι εννοιολογικά μη ικανοποιητική και λογικά λανθασμένη. Μια ορθή ανάλυση της κυριότητας θα πρέπει να ξεκινά με τον καθορισμό του προεπιλεγμένου καθεστώτος κυριότητας ελλείψει συμβατικής συμφωνίας. Μόνο στη συνέχεια θα πρέπει να εξεταστεί κατά πόσον η προεπιλεγμένη κυριότητα έχει μεταβληθεί με σύμβαση, και αν ναι, κατά πόσον η σύμβαση αυτή είναι νομικά έγκυρη και εκτελεστή.

Στο πλαίσιο ενός MMORPG με avatars που δημιουργούνται ή προσαρμόζονται από χρήστες, ποιος κατέχει την κυριότητα ενός avatar ελλείψει ειδικής συμφωνίας; Για να αντιμετωπιστεί αυτό το ερώτημα, πρέπει πρώτα, όπως αναλύθηκε και παραπάνω, να διαπιστωθεί αν ένα avatar μπορεί να χαρακτηριστεί ως «έργο δημιουργίας» που υπόκειται σε πνευματική ιδιοκτησία. Μόλις διαπιστωθεί αυτό, μπορεί κανείς να διερευνήσει τις δημιουργικές εισροές που παρέχονται τόσο από τον χρήστη όσο και από τον πάροχο του παιχνιδιού σε ένα avatar και να αναλύσει πώς αυτές οι εισροές επηρεάζουν την κυριότητα των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας.

Κατά την αντιμετώπιση αυτού του ζητήματος, ο παράγοντας που πρέπει να ληφθεί υπόψη είναι η συμφωνία άδειας χρήσης τελικού χρήστη (EULA) ή οι όροι χρήσης (ToU) ενός συγκεκριμένου παιχνιδιού, οι οποίοι περιγράφουν τα δικαιώματα ιδιοκτησίας του προγραμματιστή ή του εκδότη του παιχνιδιού επί του κώδικα του παιχνιδιού και οποιουδήποτε περιεχομένου που μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο πνευματικής ιδιοκτησίας και το οποίο οι παίκτες ενδέχεται να δημιουργήσουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, οι όροι χρήσης του WoW αναφέρουν ότι «Όλα τα δικαιώματα και οι τίτλοι ιδιοκτησίας της υπηρεσίας... ανήκουν στην Blizzard ή στους δικαιούχους της».¹¹⁴ Πολλοί προγραμματιστές απαιτούν από τους παίκτες να αποδέχονται μια

¹¹³ 17 U.S.C. §§ 203(α)(5), 304(γ)(5) (2006). Έτσι, παρόλο που τα "έργα που έχουν παραχωρηθεί για μίσθωση" δεν υπόκεινται σε καταγγελία, μια συμφωνία διακανονισμού μεταξύ ενός συγγραφέα και ενός εκδότη που προέβλεπε ότι ορισμένα έργα ήταν "έργα που έχουν παραχωρηθεί για μίσθωση" κρίθηκε ανεπαρκής για να εξουδετερώσει το δικαίωμα καταγγελίας ενός υποτιθέμενου μοναδικού συγγραφέα; *Marvel Characters, Inc. κατά Simon*, 310 F.3d 280, 288 (2d Cir. 2002).

¹¹⁴ Blizzard, 2012, διαθέσιμο σε: World of Warcraft Terms of Use. <<http://us.blizzard.com/en-us/>

συμφωνία EULA πριν αποκτήσουν πρόσβαση στο περιεχόμενο του παιχνιδιού, προκειμένου να διασφαλίσουν τα συμφέροντα της εταιρείας που σχετίζονται με το πρωτότυπο και το παράγωγο περιεχόμενο του παιχνιδιού.

Παρόλο που οι συμφωνίες αυτές μπορεί να φαίνονται απλές, οι συμφωνίες EULAs δεν προσφέρουν πειστική απάντηση στο ζήτημα της ιδιοκτησίας του avatar, καθώς μπορεί να κριθούν ανεφάρμοστες. Επιπλέον, η επίκληση αποκλειστικά μιας EULA θεωρείται πνευματικά μη ικανοποιητική και λογικά οπισθοδρομική. Αντ' αυτού, είναι πιο συνετό να εξετάζεται «ποιος κατέχει τι ελλείπει αντίθετης συμφωνίας».¹¹⁵ Σε ποιον ανήκει λοιπόν ένα avatar όταν δεν υπάρχει συμφωνία που να ορίζει το αντίθετο;

Στο δίκαιο της ΕΕ, οι καταναλωτικές συμβάσεις υπόκεινται σε αυστηρούς περιορισμούς που επιβάλλονται από την Οδηγία για τις καταχρηστικές ρήτρες των συμβάσεων με καταναλωτές.¹¹⁶ Η εν λόγω Οδηγία θεωρεί καταχρηστικές τις ρήτρες που δημιουργούν σημαντική ανισορροπία στα δικαιώματα των μερών ή δεν αποτελούν αντικείμενο ατομικής διαπραγμάτευσης. Ωστόσο, δεν εφαρμόζεται σε συμβάσεις στις οποίες ο καταναλωτής ασκεί εμπορικές, επιχειρηματικές ή επαγγελματικές δραστηριότητες, γεγονός που καθιστά απίθανο να καλύπτονται εμπορικές συναλλαγές που αφορούν avatars. Επιπλέον, η Οδηγία εξαιρεί όρους που σχετίζονται με το κύριο αντικείμενο της σύμβασης, όπως το avatar του παίκτη και η χρήση του λογισμικού πελάτη και των παιχνιδιών MMORPG, οι οποίοι ενδέχεται να μην εμπίπτουν στο πεδίο εφαρμογής της.

Αντίθετα, το αμερικανικό δίκαιο δεν διαθέτει άμεσο ισοδύναμο με την Οδηγία της ΕΕ για τις καταχρηστικές ρήτρες. Στις ΗΠΑ, ο νόμος για τα πνευματικά δικαιώματα της

company/legal/wow_tou.html> (πρόσβαση 27/9/2024).

¹¹⁵ Ochoa, T. T., 2012, σελ. 959–991.

¹¹⁶ Οδηγία 93/13/ΕΟΚ του Συμβουλίου, της 5ης Απριλίου 1993, για τις καταχρηστικές ρήτρες των συμβάσεων που συνάπτονται με καταναλωτές.

ψηφιακής χιλιετίας (Digital Millennium Copyright Act - DMCA)¹¹⁷ και ο Ενιαίος νόμος για τις συναλλαγές πληροφοριών υπολογιστών (Uniform Computer Information Transaction Act - UCITA)¹¹⁸, αντικατοπτρίζουν την τάση να απορρέει η δημόσια πολιτική από το τεκμήριο της ουδετερότητας της αγοράς και όχι από την προτεραιότητα της προστασίας των καταναλωτών.¹¹⁹ Ως εκ τούτου, σύμφωνα με το δίκαιο των συμβάσεων τόσο της ΕΕ όσο και των ΗΠΑ, οι όροι σε μια συμφωνία άδειας χρήσης τελικού χρήστη (EULA)¹²⁰ που περιορίζουν τη μεταβίβαση ή την πώληση avatars μεταξύ παικτών είναι πιθανό να θεωρηθούν εκτελεστοί. Ωστόσο, η εκτελεστότητα των συμβατικών όρων δεν είναι η τελευταία πτυχή που πρέπει να εξεταστεί.

Πολλές δικαιοδοσίες έχουν αναγνωρίσει τη σημασία του περιορισμού του ελέγχου που ασκούν οι νόμοι περί πνευματικής ιδιοκτησίας επί των έργων και των υλικών. Εάν ένας κάτοχος δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας ενσωματώσει σε μια σύμβαση όρους που περιορίζουν ή απαγορεύουν πράξεις που επιτρέπονται από τους ισχύοντες νόμους περί δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας, μπορεί να θεωρηθεί ότι κάνει κατάχρηση της νομοθεσίας περί πνευματικής ιδιοκτησίας σύμφωνα με τη νομολογία των ΗΠΑ. Η κατάχρηση αυτή μπορεί να υποστηριχθεί για διάφορους λόγους: παραβίαση της

¹¹⁷ Ο νόμος για τα πνευματικά δικαιώματα της ψηφιακής χιλιετίας (DMCA) είναι ένας νόμος των Ηνωμένων Πολιτειών του 1998 για τα πνευματικά δικαιώματα που εφαρμόζει δύο συνθήκες του 1996 του Παγκόσμιου Οργανισμού Πνευματικής Ιδιοκτησίας (WIPO). Ποινικοποιεί την παραγωγή και τη διάδοση τεχνολογίας, συσκευών ή υπηρεσιών που αποσκοπούν στην καταστρατήγηση μέτρων που ελέγχουν την πρόσβαση σε έργα που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα (κοινώς γνωστά ως διαχείριση ψηφιακών δικαιωμάτων ή DRM). Ποινικοποιεί επίσης την πράξη της καταστρατήγησης ενός ελέγχου πρόσβασης, ανεξάρτητα από το αν υπάρχει ή όχι πραγματική παραβίαση των ιδίων των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. [παραπομπή απαιτείται] Επιπλέον, η DMCA αυστηροποιεί τις ποινές για την παραβίαση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας στο Διαδίκτυο.

¹¹⁸ Ο Ενιαίος Νόμος για τις Συναλλαγές Πληροφοριών Υπολογιστών (UCITA) ήταν μια προσπάθεια θέσπισης ενός ενιαίου νόμου που θα ακολουθούσαν οι Ηνωμένες Πολιτείες. Ως πρότυπος νόμος, προσδιορίζει μόνο ένα σύνολο κατευθυντήριων γραμμών και κάθε μία από τις Πολιτείες θα πρέπει να αποφασίσει αν θα τον ψηφίσει ή όχι, ξεχωριστά. Η UCITA έχει συνταχθεί από την Εθνική Διάσκεψη των Επιτρόπων για τους Ενιαίους Κρατικούς Νόμους

¹¹⁹ Nimmer, R. T., 1998.

¹²⁰ Μια συμφωνία άδειας χρήσης τελικού χρήστη ή EULA είναι μια νομική σύμβαση μεταξύ ενός προμηθευτή λογισμικού και ενός πελάτη ή τελικού χρήστη.

υποκείμενης δημόσιας πολιτικής που κινητοποιεί το νόμο, αντι-ανταγωνιστικός χαρακτήρας των όρων ή παραβίαση της αντιμονοπωλιακής νομοθεσίας. Ειδικότερα, όσοι ισχυρίζονται κατάχρηση δεν απαιτείται να αποδείξουν ζημία που προκύπτει από τις πράξεις αυτές.¹²¹

Επομένως, στο εγγύς μέλλον θα διαπιστώσουμε αν και στα πλαίσια του metaverse θα υπάρξει ένα αντίστοιχο μοντέλο όπως αυτό των αδειών χρήσης τελικού χρήστη που εφαρμόζεται στα βιντεοπαιχνίδια, κατά το οποίο θα ρυθμίζονται συμβατικά τα ζητήματα διανοητικής ιδιοκτησίας που θα ανακύψουν σχετικά με τα avatars και σε τι βαθμό θα μπορούν να ρυθμιστούν συμβατικά αποδίδοντας τα δικαιώματα προστασίας αυτών σε συγκεκριμένα πρόσωπα ή αν εν τέλει αυτά θα καθορίζονται αποκλειστικά από τη νομοθεσία.

¹²¹ Elkin-Koren, E., 2001.

Συμπέρασμα

Συνεπώς, η ταχεία εξέλιξη του metaverse και η ανάδυση των avatars ως κομβικών ψηφιακών οντοτήτων καθιστούν αναγκαία μια κριτική επανεκτίμηση της νομοθεσίας περί διανοητικής ιδιοκτησίας και της εφαρμογής της σε αυτό το νέο εικονικό τοπίο. Η παρούσα διατριβή ανέδειξε την πολυπλοκότητα που περιβάλλει το καθεστώς διανοητικής ιδιοκτησίας των avatar, αποκαλύπτοντας τόσο τις δυνατότητες προστασίας βάσει των υφιστάμενων νομικών πλαισίων όσο και τις σημαντικές προκλήσεις που θέτουν οι διαφορές στη διεθνή νομοθεσία.

Μέσα από τη διερεύνηση των ποικίλων νομικών πλαισίων που είναι διαθέσιμα για την προστασία των avatars, κατέστη σαφές ότι, ενώ το δίκαιο των δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας μπορεί να παρέχει έναν βαθμό προστασίας, παραμένουν σημαντικά κενά, ιδίως σε σχέση με τα μοναδικά χαρακτηριστικά των avatars που τα διαφοροποιούν από τις παραδοσιακές μορφές δημιουργικής έκφρασης. Τα ευρήματα υπογραμμίζουν την ανάγκη ανάπτυξης ειδικών νομικών μηχανισμών που να αντιμετωπίζουν τις αποχρώσεις των avatars στο metaverse, διασφαλίζοντας ότι οι δημιουργοί μπορούν να προστατεύσουν αποτελεσματικά τις ψηφιακές τους ταυτότητες και τα καινοτόμα σχέδιά τους.

Η συγκριτική ανάλυση της νομοθεσίας περί δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας σε διάφορες δικαιοδοσίες, όπως αυτή στις ΗΠΑ και στη Μεγάλη Βρετανία, ανέδειξε περαιτέρω ότι τα ισχύοντα νομικά πλαίσια ενδέχεται να μην επαρκούν για την ομοιόμορφη προστασία των avatars σε παγκόσμια κλίμακα. Τα ανομοιογενή νομικά περιβάλλοντα μπορεί να οδηγήσουν σε σύγχυση και ανεπάρκεια στην επιβολή, υπονομεύοντας δυνητικά τα δικαιώματα των δημιουργών και των χρηστών. Από την άποψη αυτή, υπάρχει επιτακτική ανάγκη για εναρμόνιση των κανονισμών περί δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας, επιτρέποντας συνεκτικές που υπερβαίνουν τα εθνικά σύνορα, ίσως όμως βασιζόμενες σε υπάρχουσα νομικά πλαίσια και μοντέλα, όπως για παράδειγμα αυτό της νομικής προσωπικότητας.

Τέλος, ο παραλληλισμός μεταξύ της αντιμετώπισης των avatars στα βιντεοπαιχνίδια και εκείνων εντός του metaverse αποτελεί μια ευκαιρία για την προσαρμογή των υφιστάμενων νομικών αρχών σε νέα πλαίσια. Με την αξιοποίηση καθιερωμένων πλαισίων, όπως οι συμφωνίες αδειοδότησης, είναι δυνατόν να δημιουργηθούν πιο ισχυρά νομικά εργαλεία που αναγνωρίζουν τη μοναδική φύση των avatars σε περιβάλλοντα εμπύθισης. Καθώς η τεχνολογία των βιντεοπαιχνιδιών εξελίσσεται και εμφανίζονται νέες μορφές διαδραστικών μέσων, τα ζητήματα της δημιουργίας και της ιδιοκτησίας θα γίνουν ακόμη πιο περίπλοκα. Οι μελλοντικές προκλήσεις μπορεί να περιλαμβάνουν την αποδέσμευση της ενσωμάτωσης του κώδικα που παρέχεται από την πλατφόρμα με το περιεχόμενο που δημιουργείται από τον παίκτη, την αντιμετώπιση διλημάτων συνεργατικής δημιουργίας και ιδιοκτησίας με την πρόοδο της τεχνητής νοημοσύνης. Η αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων θα απαιτήσει τόσο θεωρητικές όσο και πρακτικές αξιολογήσεις για την προστασία των συμφερόντων των παικτών, των προγραμματιστών και των avatar, ιδιαίτερα στα πλαίσια του metaverse που δημιουργεί ακόμα μεγαλύτερες προκλήσεις, καθώς πλέον θα μιλάμε για αποκεντρωμένο σύστημα στο οποίο ο κάθε χρήστης θα δημιουργεί κάτι ξεχωριστό ανεξάρτητα από τον πάροχο και άρα ίσως οι ήδη υπάρχουσες λύσεις να αποβούν παρωχημένες.

Καθώς περιηγούμαστε στις πολυπλοκότητες του metaverse, είναι επιτακτική ανάγκη για τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής, τους νομικούς μελετητές και τα ενδιαφερόμενα μέρη του κλάδου να συμμετάσχουν σε διάλογο και συνεργασία με στόχο την εξέλιξη της νομοθεσίας περί δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας. Με τον τρόπο αυτό, μπορούμε να προωθήσουμε ένα περιβάλλον που όχι μόνο προστατεύει τα δικαιώματα των δημιουργών αλλά και ενθαρρύνει την καινοτομία και τη δημιουργικότητα στους ψηφιακούς χώρους. Το μέλλον των avatars στο metaverse εξαρτάται από την ικανότητά μας να προσαρμόζουμε τα υπάρχοντα νομικά πλαίσια ώστε να ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις αυτού του δυναμικού ψηφιακού τοπίου, διασφαλίζοντας ότι τα δικαιώματα όλων των συμμετεχόντων γίνονται σεβαστά και υποστηρίζονται σε ένα διαρκώς εξελισσόμενο περιβάλλον.

Βιβλιογραφία

Βιβλία

Anne McKinnon, “These Technologies are bringing us into the Metaverse” (31 March 2020) The Boolean

Blascovich, J., & Bailenson, J. (2011), *Infinite reality: Avatars, eternal life, new worlds, and the dawn of the virtual revolution*, New York: Harper Collins

Castronova, E. (2005), *Synthetic worlds: The business and culture of online games*, Chicago, IL: University of Chicago Press

Meadows, M. S. (2007), *I, avatar: The culture and consequences of having a second life*. Berkeley, CA: New Riders

Nakamura, L. (2002), *Cybertypes: Race, ethnicity, and identity on the Internet*. New York, NY: Routledge

Tyler T. Ochoa, Jaime Banks, *Licensing & Law Who Owns an Avatar?*, 2018, Santa Clara Law Digital Commons Faculty Publications

Visa AJ Kurki, *A Theory of Legal Personhood* (Oxford University Press 2019)

Άρθρα

Antin D. (2020), *The Technology of the Metaverse, It’s Not Just VR*, Medium [<https://medium.com/swlh/the-technology-of-the-metaverse-its-not-just-vr-78fb3c603fe9>]

Bernard Marr, “What is the Metaverse? An easy explanation for anyone” Bernard Marr & Co (3 September 2021) <https://bernardmarr.com/what-is-the-metaverse-an-easy-explanation-for-anyone/>

Biocca, F. (1997), *The cyborg’s dilemma: Progressive embodiment in virtual environments*, *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 3, Issue 2

Cheong, B.C. *Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies*. *Int. Cybersecur. Law Rev.* 3, (2022)

Chesterman S., (2019) *Artificial Intelligence and The Problem of Autonomy*, NUS Law Working Paper Series 2

Chesterman S. (2020), *Artificial Intelligence and the Limits of Legal Personality*, 69(4) *International and Comparative Law Quarterly* Spooner M. A. (2012), *Comment*

Daniel S Osborne, "Personhood for synthetic beings: legal parameters and consequences of the dawn of humanlike artificial intelligence" (2021) 37(3) *Santa Clara High Technology Law Journal*

Dan Robitzski, "How a small Neurotech startup beat Elon Musk's Neuralink to human studies" (11 August 2021) *Futurism*

David W. Hill (2013) *Avatar Ethics: Beyond Images and Signs*, *Journal for Cultural Research*

Day T. (2009), *Avatar Rights in a Constitutionless World*, 32(1) *Hastings Communications and Entertainment Law Journal*

Dennis S. Karjala, *Federal Preemption of Shrinkwrap and On-Line Licenses*, 22 *U. DAYTON L. REV.* 511, 525-34 (1997)

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

Doug Antin, "Does Pseudo-Anonymity Matter in the Digital Future?" (10 June 2020) *Medium*

Eidenmueller H., *The Rise of Robots and the Law of Humans*, *Oxford Legal Studies Research Paper*
No.27/2017

Elizabeth Dwoskin et al., *How Facebook's 'metaverse' became a political strategy in Washington*, *WASH. POST: TECH.* (Sept. 24, 2021), https://www.washingtonpost.com/technology/2021/09/24/facebook-washington-strategy-metaverse/?utm_medium=social&utm_campaign=wp_main&utm_source=twitter

Elkin-Koren, E. (2001). 'A Public-Regarding Approach to contracting over copyrights', In *Expanding the boundaries of intellectual property: Innovation Policy for the Knowledge Society* (eds, Dryfuss, R. C., Zimmerman, D

European Innovation Council and SMEs Executive Agency, 'Intellectual Property in the Metaverse. Episode IV: Copyright' (intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu 30 June 2022) <https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-metaverse-episode-iv-copyright-2022-06-30_en>

Graeme B. Dinwoodie and Mark D., Janis, *Trademarks and Unfair Competition: Law and Policy*, 2nd edition (Aspen Casebook Series 2014)

Gregor Pryor, "The metaverse: real world laws give rise to virtual world problems" (25 March 2021) CityAM, <https://www.cityam.com/the-metaverse-real-world-laws-give-rise-to-virtual-world-problems/>

Horst Eidenmueller, "The Rise of Robots and the Law of Humans" (26 March 2017) Oxford Legal Studies Research Paper No. 27/2017, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2941001>

Ignas Kalpokas, Julija Kalpokienė, *Regulating the Metaverse A Critical Assessment*, January 26 2023 by Routledge

Jake Palmer, 'Copyright in the Metaverse' (Bristows 6 October 2022) <https://www.bristows.com/news/copyright-in-the-metaverse/?utm_source=pasle&utm_medium=post6&utm_campaign=metaversearticles>

Jaspreet Bindra, "The big promise of Elon Musk's 'neuralink' with extended reality" (3 September 2020) Mint

Jesse Lake, "Hey, You Stole My Avatar!: Virtual Reality and Its Risks to Identity Protection" (2020) 69(4) Emory Law Journal

Joanna Bryson et al. (2017), *Of, for, and by the people: the legal lacuna of synthetic persons*, 25 *Artificial*, Horgan J. (2020), *How Do I Know I'm Not the Only Conscious Being in the Universe?*, *Scientific American* [<https://www.scientificamerican.com/article/how-do-i-know-im-not-the-only-conscious-being-in-the-universe/>]

John Locke, "Two Treatises of Government and A Letter Concerning Toleration" (Ian Shapiro ed) (Yale University Press, 2003)

John Mac Ghlionn & Brad Hamilton, *Metaverse clothing, travel, plastic surgery: Experts predict life in 2030*, N.Y. POST (Jan. 8, 2020), <https://nypost.com/2022/01/08/experts-predict-living-in-the-metaverse-by-2030/>

Joseph Gibbons Llewellyn, *Semiotics for the Scandalous and the Immoral and the Disparaging: Section 2(A) Trademark Law after Lawrence v. Texas*, 9 Marq. Intell. Prop. L. Rev. 187 (2005)

Joseph R. Dreitler, *The Tiger Woods Case—Has the Sixth Circuit Abandoned Trademark Law*, ETW Corp. v. Jireh Publishing, Inc., 38 Akron L. Rev. 337 (2005)

Kapidzic, S., & Herring, S. C. (2011), *Gender, communication, and self-presentation in teen chatrooms revisited: Have patterns changed?* *Journal of Computer-Mediated Communication*, 17, Volume 17, Issue 1

Kriss Ravetto-Biagioli, *Dancing with and within the Digital Domain*, 2021, Volume 27, Issue 2

Kristine L. Nowak, Jesse Fox, Avatars and Computer-Mediated Communication: A Review of the Definitions, Uses, and Effects of Digital Representations, *Review of Communication Research*, Vol 6, January 2018

Locke, J. (1690/1988), *Second treatise of government*. In P. Laslett (Ed.), *Two treatises of government*, Cambridge: Cambridge University Press

Louis B. Rosenberg, Regulation of the Metaverse: A Roadmap The risks and regulatory solutions for largescale consumer platforms, 6th international conference on virtual and augmented reality simulations (icvars 2022) March 25-27, 2022

Marc Andrew Spooner, "Comment, It's Not a Game Anymore, Or Is It?: Virtual Worlds, Virtual Lives, and the Modern (Mis)Statement of the Virtual Law Imperative" (2012) 10(2) *University of St. Thomas Law Journal*

Mark Fowler, Copyright in Fictional Characters: Can I Have Don Draper Make a Cameo Appearance in My Novel? 2011, www.rightsofwriters.com/2011/04/copyright-in-fictionalcharacters-can-i.html

Mark A. Lemley, Beyond Preemption: The Law and Policy of Intellectual Property Licensing, 87 *California Law Review*, Vol. 87, p. 111, 1999

Mark A. Lemley, Intellectual Property and Shrinkwrap Licenses, 68 *S. CAL. L. REV.* 1239, 1256 (1995)

Marr B. (2021), What is the Metaverse? An easy explanation for anyone, Bernard Marr & Co [<https://bernardmarr.com/what-is-the-metaverse-an-easy-explanation-for-anyone/>] Carlton B. (2021), CEO of Ready Player Me Talks VR Avatars and The Metaverse, VR Scout [<https://vrscout.com/news/ceo-of-ready-player-me-talks-vr-avatars-and-the-metaverse/>]

Martha Woodmansee, The Genius and the Copyright: Economic and Legal Conditions of the Emergence of the Author,' 17 *eighteenth-century stud.* 425, 426-27 (1984)

Mary Anne Franks, "Unwilling Avatars: Idealism and Discrimination in Cyberspace" (2011) 20(2) *Columbia Journal of Gender and Law* 224, 226

Mary LaFrance, When You Wish upon Dastar: Creative Provenance and the Lanham Act, 23 *Cardozo Arts & Ent. L. J.* 197 (2005)

Matthew R. Farley, Making Virtual Copyright Work, 41 *golden gate u. l. rev.* 1, 12 (2010)

Michael Todd Helfand, When Mickey Mouse Is as Strong as Superman: The Convergence of Intellectual Property Laws to Protect Fictional Literary and Pictorial Characters, 44 *Stan L. Rev.* 623, 641 (1992)

Molly Stephens, "Sales of In-Game Assets: An Illustration of the Continuing Failure of Intellectual Property Law to Protect Digital Content Creators" 80 Tex. L.R. 1513 (2002)

M. Zhou, M. A. Leenders, and L. M. Cong, 'Ownership in the virtual world and the implications for long-term user innovation success', *Technovation*, vol. 78, pp. 56–65, 2018

Nathan Smith, Comment, The Shrinkwrap Snafu: Untangling the "Extra Element" in Breach of Contract Claims Based on Shrinkwrap Licenses, 2003 BYU L. REV. 1373, 1409-15.

Nimmer, R. T. (1998), 'Breaking Barriers: The Relation Between Contract And Intellectual Property Law', *Berkley Technology Law Journal*, 13 827.

Nitin Kumar, Six Unaddressed Legal Concerns for The Metaverse, FORBES (Feb. 17, 2022), <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2022/02/17/six-unaddressed-legal-concerns-for-the-metaverse/?sh=2b3a1b437a94>

Nowak, K. L. (2015), Examining perception and identification in avatar-mediated interaction, In S. S. Sundar (Ed.), *The handbook of the psychology of communication technology* (pp. 89–114), Wiley Blackwell

N Nowak, K. L. (2004), The influence of anthropomorphism and agency on social judgment in virtual environments, *Journal of Computer Mediated Communication*, 9

Nowak, K. L., & Biocca, F. (2003), The effect of agency and anthropomorphism on users' sense of telepresence, social presence and copresence in virtual environments. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 12, 481-494. MIT Press

Osborne D.S (2021), Personhood for synthetic beings: legal parameters and consequences of the dawn of human like artificial intelligence, 37(3) *Santa Clara High Technology Law Journal*

Ochoa, T. T. (2012), Who owns an avatar? Copyright, creativity, and virtual worlds, *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, 14, 959–991

Peter Jaszi, Toward a Theory of Copyright: The Metamorphoses of "Authorship," 1991 DUKE L.J.

Peter S. Menell, Regulating "Spyware": The Limitation of State "Laboratories" and the Case for Federal Preemption of State Unfair Competition Laws, 20 *Berkeley Tech. L. J.* 1363 (2005)

Pin Lean Lau, "From Data to User Interactions: Legal Issues Facing the Metaverse" (1 February 2022) *The Fashion Law* < <https://www.thefashionlaw.com/from-data-to-user-interactions-legal-issues-facing-the-metaverse/>>

Phillips, J. & Firth, A. (2001), *Introduction to Intellectual Property Law*, Butterworths, 4th ed

Rachel Wolfson, Digital identity in the Metaverse will be represented by avatars with utility, COINTELEGRAPH (May 27, 2022), <https://cointelegraph.com/news/digital-identity-in-the-metaverse-will-be-represented-by-avatars-with-utility>

Richard Chang, “Elon Musk’s Neuralink shows monkey with brain-chip playing videogame by thinking” (10 April 2021) Reuters

S. Kasiyanto and M. R. Kilinc, ‘The Legal Conundrums of the Metaverse’, Journal of Central Banking Law and Institutions, vol. 1, no. 2

S. M. Solaiman, “Legal personality of robots, corporations, idols and chimpanzees: a quest for legitimacy” (2017) 25 (2) Artificial Intelligence and Law

Tania Su Li Cheng, “A Brave New World for Intellectual Property Rights” (2006) 17 Journal of Law, Information and Science 10

Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N. (2009), The Proteus effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline Behavior. Communication Research, 36

Νομοθεσία

Council Directive 91/250/EEC of 14 May 1991 on the legal protection of computer programs Official Journal L 122 , 17/05/1991 P. 0042 – 0046

Copyright, Designs and Patents Act 1988, as amended by the Copyright (Computer Programs) regulations 1992

Paris Convention for the Protection of Industrial Property of March 20, 1883

World Trade Agreement 1994

U.S. Congress. (1958) United States Code: Copyright Office, 17 U.S.C. §§ 201-216 . [Periodical] Retrieved from the Library of Congress, <https://www.loc.gov/item/uscode1958-004017003/>.

Trademark Act of 1946. The federal statute governing trademark law, including registration (with the US Patent and Trademark Office (USPTO)), maintenance, and protection of trademarks used in or affecting interstate commerce (15 U.S.C. §§ 1051 to 1127)

Οδηγία αριθ. 96/9/EK του Συμβουλίου της 11ης Μαρτίου 1996 (ΕΕ αριθ. L77, 27.3.96, σ. 20)
σχετικά με τη νομική προστασία των βάσεων δεδομένων

Κανονισμός (ΕΚ) αριθ. 6/2002 του Συμβουλίου, της 12ης Δεκεμβρίου 2001, για τα κοινοτικά
σχέδια και υποδείγματα (ΕΕ L 3 της 5.1.2002, σ. 1).

Οδηγία 93/13/ΕΟΚ του Συμβουλίου, της 5ης Απριλίου 1993, για τις καταχρηστικές ρήτρες
των συμβάσεων που συνάπτονται με καταναλωτές.

U.S. Copyright Office, Copyright basics (Circular 1) available at www.copyright.gov/circs/circ01.pdf

Νομολογία

Baker v. Seldon , 101 U.S. 99 (1879)

Motion Picture Patents Co. v. Universal Film MFG. Co., 243 U.S. 502 (1917)

Fisher v. Star Co., 132 N.E. 133 (1921), 257 U.S. 654 (1921)

Nichols v. Universal Pictures Corp., 45 F.2d 119, 121 (2d Cir. 1930)

Detective Comics, Inc. v. Bruns Publ'ns, 111 F.2d. 432 (2d Cir. 1940)

Morton Salt Co. v. G.S. Suppiger Co. 314 U.S. 488 (1942)

Routh v. Webster (1847) 10 Beav. 561, 50 E.R. 698

FTC v. Morton Salt Co., 334 U.S. 37 (1948)

Ladbroke (Football) Ltd v William Hill (Football) Ltd [1964] 1 WLR 273.

Universal Athletic Sales Co. v. Salkeld, 511 F.2d 904, 909 (3d Cir. 1975)

Walt Disney Prod. v. Air Pirates, 581 F.2d 751 (9th Cir. 1978).

Warner Bros. Inc. v. Am. Broadcasting Cos, Inc., 720 F.2d 231, 241 (2d Cir. 1983)

Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp., 714 F.2d 1240, 1251 (1983)

Warner Bros. Inc. v. Am. Broad. Cos., 720 F.2d 231, 241 (2d Cir. 1983)

Sony Corp. of America v. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417 (1984)

Mitsubishi Motors Corp. v. Soler Chrysler-Plymouth, Inc., 473 U.S. 614 (1985)

Harper & Row Publishers, Inc. v. Nation Enters., 471 U.S. 539, 558 (1985)

Perkin-Elmer Corp. v. Westinghouse Elec. Corp., 822 F.2d 1528, 1531 n.6 (Fed. Cir. 1987).

Gaste v. Kaiserman, 863 F.2d 1061, 1066 (2d Cir. 1988)

Anderson v. Stallone, No. 87-0592 WDK, 1989 U.S. Dist. LEXIS 11109 (C.D.Cal. Apr. 25, 1989).

Silverman v. CBS Inc., 870 F.2d 40, 49-50 (2d Cir. 1989)

Lasercomb America, Inc. v. Reynolds 911 F.2d 970 (4th Cir. 1990)

Cnty. for Creative Non-Violence v. Reid, 490 U.S. 730, 742-43 (1991)

Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co., 499 US 340 (1991)

Childress v. Taylor, 945 F.2d 500, 506-08 (2d Cir. 1991)

Two Pesos, Inc. v. Taco Cabana, Inc., 505 U.S. 763, 769 (1992)

CCC Information Services, Inc., v. Maclean Hunter Market Reports, Inc., 44 F.3d 61 (2d Cir. 1994)

Erickson v. Trinity Theatre, Inc., 13 F.3d 1061, 1069-71 (7th Cir. 1994)

Metro-Goldwyn-Mayer, Inc. v. American Honda Motor Co., Inc., 900 F.Supp. 1287 (C.D.Cal. 1995)

Playboy Enters., Inc. v. Dumas, 53 F.3d 549, 562-63 (2d Cir. 1995)

Freeman v. Time, Inc., 68 F.3d 285, 289 (9th Cir, 1995)

Bernstein v. U.S. Dept. of State, 922 F.Supp 1426, 1436 (N.D.Cal. 1996)

Karn v. U.S. Dept. of State, 925 F.Supp. 1, 10 (D.D.C. 1996)

Warner-Jenkinson Co., Inc. v. Hilton Davis Chemical Co., 520 U.S. 17, 21, 29 (1997)

Thomson v. Larsen, 147 F.3d 195, 200-05 (2d Cir. 1998)

Bridgeman Art Library, Ltd. κατά Corel Corp., 36 F. Supp. 2d 191, 196-97 (S.D.N.Y. 1999)

Universal City Studios v. Reimerdes, 111 F.Supp.2d 294, 327 (S.D.N.Y. 2000)

Junger v. Daley, 209 F.3d 481, 485 (6th Cir. 2000)

Aalmuhammed v. Lee, 202 F.3d 1227, 1234 (9th Cir. 2000)

Suntrust Bank v. Houghton Mifflin Co., 268 F.3d 1257, 1266-67 (11th Cir. 2001)

Marvel Characters, Inc. κατά Simon, 310 F.3d 280, 288 (2d Cir. 2002)

Rice v. Fox Broad. Co., 330 F.3d 1170, 1175-76 (9th Cir. 2003)

Gaiman v. McFarlane, 360 F.3d 644, 660 (7th Cir. 2004)

Justin Hughes, Size Matters (Or Should) in Copyright Law, 74 FORDHAM L. REV. 575, 578 (2005)

Smith v. Wal-Mart Stores, Inc, 537 F. Supp. 2d 1302, 1314-15 (N.D. Ga. 2008)

Crown Packaging Technology, Inc. v. Rexam Beverage Can Co., 559 F.3d 1308, 1312 (Fed. Cir. 2009)