



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

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ  
της Κωνσταντίνας Μπουγά (Α.Μ.: ΜΔΙ 2229)

**ΔΙΚΑΙΟ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗΤΗ  
ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ: ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΩΝ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΩΝ  
ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ, ΣΤΙΣ ΗΠΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΚΙΝΑ**

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Μαρίνα Μαρκέλλου

Αθήνα, Ιανουάριος 2026

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα μεταπτυχιακή εργασία βασικό ζήτημα εστίασης είναι η σχέση μεταξύ της τεχνητής νοημοσύνης και του δικαίου πνευματικής ιδιοκτησίας, με ιδιαίτερη έμφαση στα έργα που δημιουργούνται μέσω αλγορίθμων τεχνητής νοημοσύνης. Ειδικότερα, αναλύεται το θεωρητικό υπόβαθρο της έννοιας της δημιουργίας και της πρωτοτυπίας στο πλαίσιο των έργων που παράγονται από συστήματα τεχνητής νοημοσύνης, ενώ εν συνεχεία αποτυπώνεται το διεθνές και συγκριτικό νομικό πλαίσιο αναφορικά με την προστασία των εν λόγω έργων.

Ιδιαίτερη έμφαση δίδεται στις νομοθεσίες της Ευρωπαϊκής Ένωσης, των Ηνωμένων Πολιτειών της Αμερικής και της Κίνας, με σκοπό την ανάλυση και αντιπαραβολή των διαφορετικών προσεγγίσεων ως προς το ζήτημα της αναγνώρισης πνευματικών δικαιωμάτων σε έργα τεχνητής νοημοσύνης και του προσδιορισμού του δημιουργού αυτών. Παράλληλα, εξετάζονται βασικά νομικά ζητήματα, όπως το αν τα έργα που παράγονται μέσω συστημάτων ΤΝ μπορούν να θεωρηθούν έργα κατά την έννοια του δικαίου πνευματικής ιδιοκτησίας, καθώς και ποιο πρόσωπο δύναται να θεωρηθεί δικαιούχος των σχετικών δικαιωμάτων, είτε αυτό είναι ο χρήστης, ο κάτοχος του λογισμικού ή ο προγραμματιστής του συστήματος τεχνητής νοημοσύνης.

Τέλος, παρουσιάζονται οι σύγχρονες θεωρητικές και νομολογιακές προσεγγίσεις σχετικά με την ανάγκη διαμόρφωσης ενός κατάλληλου ρυθμιστικού πλαισίου για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων στην εποχή της τεχνητής νοημοσύνης.

## Περιεχόμενα

<b>ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....</b>	<b>2</b>
<b>1. ΣΚΟΠΟΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ .....</b>	<b>5</b>
<b>2. Η ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ.....</b>	<b>6</b>
2.1. Σύντομη ιστορία της τεχνητής νοημοσύνης .....	6
2.2. Ο ορισμός της τεχνητής νοημοσύνης.....	10
<b>3. ΤΟ ΝΟΜΟΘΕΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ ΕΕ ΓΙΑ ΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ .....</b>	<b>12</b>
3.1. Βασικά στοιχεία του κανονισμού της ΕΕ για τα πνευματικά δικαιώματα .....	12
3.2. Τι συνιστά προστατευόμενο έργο .....	15
3.3. Προστασία που παρέχει η νομοθεσία της ΕΕ περί πνευματικής ιδιοκτησίας .....	18
<b>4. ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΝΟΜΟΘΕΣΙΑΣ ΤΗΣ ΕΕ ΓΙΑ ΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ .....</b>	<b>20</b>
4.1. Βασικές προϋποθέσεις για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων στην Ευρωπαϊκή Ένωση .....	23
4.2. Η πνευματική δημιουργία (authorship) στο δίκαιο περί πνευματικής ιδιοκτησίας στην Ε.Ε. ....	25
4.3. Η πρωτοτυπία στο δίκαιο της ΕΕ περί πνευματικής ιδιοκτησίας.....	27
<b>5. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ ΣΕ ΕΡΓΑ ΠΟΥ ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΙ ΜΕΣΩ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ ΕΚΤΟΣ Ε.Ε. 29</b>	
5.1. Οι Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής.....	30
5.1.1. Ιστορικό της υπόθεσης του "Zarya of the Dawn" και η δράση του USCO .....	30
5.1.2. Η απάντηση της κας Kashtanova .....	31
5.1.3. Το συμπέρασμα της υπόθεσης από την USCO .....	35
<b>6. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ ΕΠΙ ΕΡΓΩΝ ΠΑΡΑΓΟΜΕΝΩΝ ΜΕΣΩ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ ΣΤΗΝ ΕΝΝΟΜΗ ΤΑΞΗ ΤΗΣ ΚΙΝΑΣ .....</b>	<b>44</b>
6.1.1. Γενικές παρατηρήσεις σχετικά με τη νομοθεσία της Κίνας (πνευματικά δικαιώματα).....	44
6.1.2. Οι πρώτες αποφάσεις σχετικά με την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας για τα έργα που δημιουργούνται με τεχνητή νοημοσύνη. ....	45
6.1.2.1. Υπόθεση Beijing Film .....	46
6.1.2.2. Υπόθεση Tencent.....	49
6.1.2.3. Υπόθεση Li v. Liu.....	51
6.1.2.4. Τελικό Συμπέρασμα επί των Αποφάσεων .....	57

<b>7. ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΤΩΝ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ ΤΗΣ ΕΕ ΓΙΑ ΕΡΓΑ ΠΟΥ ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΙ ΜΕΣΩ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ.....</b>	<b>58</b>
<b>7.1. Οι ενέργειες των κρατών-μελών .....</b>	<b>58</b>
<b>8. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΙΣΧΥΟΝΤΟΣ ΝΟΜΙΚΟΥ ΠΛΑΙΣΙΟΥ ΤΗΣ ΕΕ .....</b>	<b>63</b>
<b>9. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ .....</b>	<b>69</b>
<b>10. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....</b>	<b>72</b>

## 1. ΣΚΟΠΟΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Σκοπός της παρούσας μεταπτυχιακής εργασίας είναι η εξέταση της σχέσης μεταξύ της τεχνητής νοημοσύνης και του δικαίου των πνευματικών δικαιωμάτων από μια συγκριτική νομική σκοπιά. Πιο συγκεκριμένα, η παρούσα διπλωματική εργασία θα αναλύσει και θα αντιπαραβάλλει τις διαφορές μεταξύ των νομοθεσιών της Ευρωπαϊκής Ένωσης και των Ηνωμένων Πολιτειών της Αμερικής και της Κίνας σε σχέση με τα έργα που δημιουργούνται από αλγορίθμους τεχνητής νοημοσύνης, και θα εξετάσει αν και κατά πόσον τα έργα που δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη τυγχάνουν προστασίας πνευματικών δικαιωμάτων εντός των ανωτέρω αναφερόμενων δικαιοδοσιών και αν ναι ποιος θεωρείται ο δημιουργός αυτών των «έργων». Επιπλέον, η παρούσα διπλωματική εργασία θα εξετάσει τις έννοιες της δημιουργίας και της πρωτοτυπίας σε σχέση με τα έργα που δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη.

Ο λόγος για τον οποίο η συγγραφέας της παρούσας εργασίας επέλεξε αυτό το θέμα οφείλεται στο γεγονός ότι η τεχνητή νοημοσύνη είναι ένα ταχέως αναπτυσσόμενο φαινόμενο, μέσα από το οποίο δημιουργούνται νέες τεχνολογίες και παράλληλα ανακύπτουν συνεχώς προβληματισμοί, με αποτέλεσμα να γεννάται η ανάγκη δημιουργίας ενός ρυθμιστικού πλαισίου. Παράλληλα, το γεγονός ότι η τεχνητή νοημοσύνη και οι δυνατότητές της αποτελούν ένα καινούργιο αντικείμενο, το οποίο δεν έχει μελετηθεί, δημιουργεί ένα ιδιαίτερα μεγάλο ενδιαφέρον η διερεύνηση του τρόπου με τον οποίον διάφορες και διαφορετικές έννομες τάξεις προσπαθούν να ρυθμίσουν και να οριοθετήσουν τον εν λόγω κλάδο. Το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας και η αυστηρή οριοθέτηση αυτού γύρω από την έννοια του έργου και την έννοια του δημιουργού φαίνεται να έρχονται σε σύγκρουση με την έννοια της τεχνητής νοημοσύνης και των παραγόμενων μέσω αυτής έργων. Το βασικό ερώτημα που απασχολεί συνεχώς τους νομικούς, τους μηχανικούς πληροφορικής, τους δημιουργούς, αλλά και επαγγελματίες άλλων κλάδων, όταν συζητούν για έργα που παράγονται μέσω αλγορίθμων τεχνητής νοημοσύνης, είναι αν το περιεχόμενο που έχει δημιουργηθεί από αλγόριθμους τεχνητής νοημοσύνης μπορεί να θεωρηθεί έργο κατά την έννοια του εκάστοτε δικαίου και αν ναι το έτερο ερώτημα είναι ποιος θα θεωρείται ο δημιουργός αυτού του έργου. Φυσικά, τα εν λόγω ερωτήματα γεννούν

και διάφορα υπο-ερωτήματα, όπως το αν πρέπει ο κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων να είναι ο κάτοχος του λογισμικού τεχνητής νοημοσύνης ή μήπως τα δικαιώματα θα μπορούσαν να παραχωρηθούν σε αυτούς που πραγματικά προγραμματίσαν το ίδιο το λογισμικό; Το πιο σημαντικό, εάν είναι δυνατόν να παρασχεθεί καν προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας σε έργα που δημιουργούνται μέσω συστημάτων ΤΝ. Η συγγραφέας της παρούσας διπλωματικής εργασίας σκοπεύει να εξετάσει τα ερωτήματα στην παρούσα μεταπτυχιακή της διατριβή και να επιχειρήσει να αξιολογήσει και να σχολιάσει τις απαντήσεις των εν λόγω ερωτημάτων.

## 2. Η ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

### 2.1. Σύντομη ιστορία της τεχνητής νοημοσύνης

Παρά το γεγονός ότι ο όρος "τεχνητή νοημοσύνη" (εφεξής "ΤΝ") αποτελεί ένα σχετικά νέο επιστημονικό όρο, η έννοια της τεχνητής νοημοσύνης υφίσταται εδώ και πολλούς αιώνες. Ορισμένοι μελετητές έχουν αποδώσει την έννοια στη σκέψη των κλασικών φιλοσόφων στην αρχαία Ελλάδα, ενώ παράλληλα στην ελληνική μυθολογία ο Ήφαιστος εμφανίζεται να κατασκευάζει ανθρωποειδή-υπηρέτες<sup>1</sup>. Ωστόσο, η ιστορία έχει δείξει ότι ακόμη και πριν από τους αρχαίους Έλληνες, οι Κινέζοι και οι Αιγύπτιοι είχαν παρόμοιες ιδέες σχετικά με την ΤΝ, οι οποίες εκδηλώθηκαν με την κατασκευή αυτομάτων και ημιαυτόνομων συσκευών που λειτουργούσαν με ελάχιστη ανθρώπινη υποστήριξη<sup>2</sup>.

Η έννοια της τεχνητής νοημοσύνης συνεχίστηκε να υφίσταται και να εμφανίζεται ανά τους αιώνες σε έργα φιλοσόφων, επιστημόνων και συγγραφέων. Για παράδειγμα, το κλασικό έργο του εικοστού αιώνα, γνωστό ως ο *Μάγος του Οζ*, παρουσιάζει τον Τενεκεδένιο άνθρωπο, ένα ευαίσθητο ρομπότ που επιθυμεί να

---

<sup>1</sup> Για την ιστορική εξέλιξη της Τεχνητής Νοημοσύνης, βλ. Ι. Βλαχάβας, Π. Κεφαλάς, Ν. Βασιλειάδης, Φ. Κόκκορας, Η. Σακελλαρίου, «Τεχνητή Νοημοσύνη», Γ΄ Έκδοση, 2011. Επιπλέον, βλ. Τεχνητή νοημοσύνη και προσωπικά δεδομένα: Μια θεώρηση υπό το πρίσμα του Ευρωπαϊκού Γενικού Κανονισμού Προστασίας Δεδομένων (ΕΕ) 2016/679, Α. Βόρρας και Λ. Μήτρου, τ. 4/2018, σελ. 460-461

<sup>2</sup> A Brief History of Artificial Intelligence: On the Past, Present, and Future of Artificial Intelligence, Michael Haenlein και Andreas Kaplan, 2019, διαθέσιμο στη διεύθυνση: [https://www.researchgate.net/publication/334539401\\_A\\_Brief\\_History\\_of\\_Artificial\\_Intelligence\\_On\\_the\\_Past\\_Present\\_and\\_Future\\_of\\_Artificial\\_Intelligence](https://www.researchgate.net/publication/334539401_A_Brief_History_of_Artificial_Intelligence_On_the_Past_Present_and_Future_of_Artificial_Intelligence), προσβάσιμο την 30.06.2025.

γίνει πιο ανθρώπινο, λαμβάνοντας μια ανθρώπινη καρδιά<sup>3</sup>. Ένα άλλο κλασικό παράδειγμα είναι το *Metropolis*, όπου εισήγαγε ένα ρομπότ που μοιάζει με άνθρωπο και μιμείται τη Μαρία, έναν από τους κύριους χαρακτήρες της ταινίας. Πέραν των ανωτέρω, υπάρχουν και έτερα παρόμοια έργα μυθοπλασίας που έχουν δημιουργηθεί από ανθρώπους και χρονολογικά, όπως είναι εμφανές, αναφέρονταν σε κάτι ιδιαίτερα μακρινό, στο μέλλον και συγκεκριμένα σε επόμενους αιώνες.

Η έννοια της τεχνητής νοημοσύνης έπαψε να είναι απλή μυθοπλασία κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, καθώς οι Βρετανοί, με την βοήθεια του επονομαζόμενου «πατέρα» της επιστήμης των υπολογιστών Alan Turing, κατάφεραν να αποκρυπτογραφήσουν τα κωδικοποιημένα μηνύματα των Ναζί χρησιμοποιώντας τη μηχανή Bombe, μια συσκευή που χρησιμοποιούσε αλγόριθμους τεχνητής νοημοσύνης προκειμένου να αποκωδικοποιήσει μυστικά μηνύματα<sup>4</sup>.

Αναφορικά με τη δημιουργία του όρου, ο όρος "τεχνητή νοημοσύνη" επινοήθηκε το 1956 στο συνέδριο Dartmouth από έναν Αμερικανό επιστήμονα πληροφορικής, τον John McCarthy<sup>5</sup>. Έκτοτε και για τις επόμενες δύο τουλάχιστον δεκαετίες, άρχισαν να δημιουργούνται νέες συσκευές τεχνητής νοημοσύνης, η καθεμία πιο εξελιγμένη και πρακτικά πιο χρήσιμη από την προηγούμενη. Οι περισσότερες από τις συσκευές που δημιουργήθηκαν τότε είχαν επικεντρωθεί κυρίως στην επίλυση μαθηματικών εξισώσεων, ενώ κάποιες άλλες στην επίλυση άλλων τύπων προβλημάτων<sup>6</sup>.

Η ανάπτυξη της τεχνητής νοημοσύνης σταμάτησε περίπου δύο δεκαετίες αργότερα, το 1975, λόγω της αναποτελεσματικότητας των υπολογιστών της εποχής. Στην πράξη, κατέστη αδύνατη η επεξεργασία του τεράστιου όγκου

---

<sup>3</sup> The History of Artificial Intelligence, Rockwell Anyoha, 2017 (πηγή Harvard)

<sup>4</sup> The History of Artificial Intelligence - History of Computing, University of Washington, 2006, σελ. 4, πρόσβαση στις 25.06.2025 στη διεύθυνση <https://courses.cs.washington.edu/courses/csep590/06au/projects/history-ai.pdf>

<sup>5</sup> The History of Artificial Intelligence - History of Computing, University of Washington, 2006, σελ. 4, ο.π.

<sup>6</sup> ο.π.

πληροφοριών που απαιτούνταν για τους αλγορίθμους που σχετίζονταν με την τεχνητή νοημοσύνη. Ως εκ τούτου, οι κυβερνήσεις των κρατών αλλά και οι εταιρείες περιέκοψαν τη χρηματοδότηση των έργων που σχετίζονταν με την τεχνητή νοημοσύνη και αποφάσισαν να περιορίσουν την ενασχόλησή τους με το συγκεκριμένο τομέα. Αυτή η περίοδος έχει χαρακτηριστεί ως "χειμώνας της ΤΝ" (winter of artificial intelligence) και διήρκεσε για περίπου δύο δεκαετίες, δηλαδή από το 1975 έως το 1995<sup>7</sup>.

Παρά τον χαρακτηρισμό αυτής της περιόδου επί της ουσίας ως μίας «νεκράς περιόδου» για την ανάπτυξη και εξέλιξη της ΤΝ, στην πραγματικότητα ο «Χειμώνας της Τεχνητής Νοημοσύνης» δεν ήταν τόσο τρομακτικός για τον κλάδο της ΤΝ, καθώς, παρόλο που τα περισσότερα projects που σχετίζονταν με την τεχνητή νοημοσύνη έχασαν τη χρηματοδότησή τους, άρχισαν παράλληλα να δημιουργούνται άλλα που σχετίζονταν στενά με την ΤΝ, όπως "μηχανική μάθηση" και "αναγνώριση προτύπων". Είναι προφανές ότι και κατά τη διάρκεια αυτής της «νεκράς» για την ΤΝ περίοδο, μιας και όπως προαναφέρθηκε τόσο οι μεγάλες εταιρείες όσο και οι κυβερνήσεις σταμάτησαν τη χρηματοδότηση και τις επενδύσεις στην ΤΝ, η επιστημονική κοινότητα συνέχισε να μελετά αυτό τον κλάδο και να δημιουργεί, διατηρώντας κατ' αυτό τον τρόπο την έννοια της ΤΝ στην επιφάνεια<sup>8</sup>.

Μετά από περίπου είκοσι χρόνια, η κατάσταση άρχισε να μεταβάλλεται. Την δεκαετία του 1990, οι άνθρωποι άρχισαν να δείχνουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον για την έννοια και την ανάπτυξη της ΤΝ, όταν οι υπολογιστές έγιναν πιο ισχυροί, ήρθαν στο προσκήνιο και στη συνέχεια έγιναν επί της ουσίας κομμάτι της καθημερινότητας των ανθρώπων. Σήμερα, η ΤΝ αξιοποιείται ενεργά και σε πολύ μεγάλο βαθμό από πολλές εταιρείες, όπως η Amazon και η Google, κατά τη δημιουργία των υπηρεσιών τους και την επεξεργασία των δεδομένων τους. Ωστόσο, η ΤΝ δεν χρησιμοποιείται πλέον μόνο από μεγάλες εταιρείες και δεν περιορίζεται απλά στην επίλυση διάφορων μαθηματικών προβλημάτων, όπως

---

<sup>7</sup> The History of Artificial Intelligence - History of Computing, University of Washington, 2006, σελ. 17.

<sup>8</sup> The History of Artificial Intelligence - History of Computing, University of Washington, 2006, σελ. 18.

δηλαδή δειλά-δειλά ξεκίνησε τον εικοστό αιώνα. Η τεχνητή νοημοσύνη χρησιμοποιείται σήμερα για πολύ πιο εξελιγμένα θέματα, ενώ πλέον έχει εξαπλωθεί και σε διάφορους τομείς και κλάδους της αγοράς. Ίσως ο πιο σημαντικός κλάδος στον οποίο πλέον χρησιμοποιείται ενεργά η τεχνητή νοημοσύνη είναι αυτός της ιατρικής και φαρμακευτικής. Είναι ευρέως γνωστό ότι η TN χρησιμοποιείται και έχει συμβάλλει αρκετά στην εξέλιξη αυτών των κλάδων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ότι εδώ και περισσότερο από πέντε χρόνια χρησιμοποιείται ευρέως στην ανίχνευση ασθενειών. Υπάρχουν συστήματα με τεχνολογία TN που ανιχνεύουν πλέον περισσότερες από 1.000 ασθένειες<sup>9</sup>. Ένας ακόμα κλάδος στον οποίο πλέον χρησιμοποιούνται ενεργά διάφορα εργαλεία (tools) τεχνητής νοημοσύνης είναι και η μουσική βιομηχανία, καθώς η TN χρησιμοποιείται ευρέως στην παραγωγή μουσικής<sup>10</sup>.

Τα ανωτέρω, τα οποία είναι κομμάτι της σημερινής πραγματικότητας, επιβεβαιώθηκαν και από όργανα της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Στην αιτιολογική σκέψη της πρότασης κανονιστικού πλαισίου για την TN της Ε.Ε. αναφέρθηκε ότι η TN «είναι ένα ταχέως εξελισσόμενο σύνολο τεχνολογιών που μπορούν να συμβάλλουν στην επίτευξη ευρείας κλίμακας οικονομικών και κοινωνικών ωφελειών σε ολόκληρο το φάσμα των κλάδων και των κοινωνικών δραστηριοτήτων, ενώ δύναται να παράσχει βασικά ανταγωνιστικά πλεονεκτήματα στις εταιρείες και να στηρίξει κοινωνικά και περιβαλλοντικά επωφελή αποτελέσματα, όπως στους τομείς της υγειονομικής περίθαλψης, της γεωργίας, της εκπαίδευσης και κατάρτισης, της διαχείρισης υποδομών, της ενέργειας»<sup>11</sup>.

Βάσει τούτου, δεν αποτελεί έκπληξη το γεγονός ότι ολόκληρα κράτη αλλά και επιχειρήσεις επενδύουν συνεχώς στην ανάπτυξη συστημάτων που έχουν τη δυνατότητα να επιλύουν προβλήματα, να αναγνωρίζουν πρότυπα και να

---

<sup>9</sup> Άρθρο με τίτλο AI technology can detect early signs of over 1,000 diseases, say researchers, Thomas Moore, 2024, προσβάσιμο στον ιστότοπο <https://news.sky.com/story/ai-technology-can-detect-early-signs-of-over-1-000-diseases-say-researchers-13212855>

<sup>10</sup> On the Development and Practice of AI Technology for Contemporary Popular Music Production των Emmanuel Deruty, Maarten Grachten, Stefan Lattner, Javier Nistal και Cyran Aouameur, 2022, προσβάσιμο στον ιστότοπο [https://www.researchgate.net/publication/358438843\\_On\\_the\\_Development\\_and\\_Practice\\_of\\_AI\\_Technology\\_for\\_Contemporary\\_Popular\\_Music\\_Production](https://www.researchgate.net/publication/358438843_On_the_Development_and_Practice_of_AI_Technology_for_Contemporary_Popular_Music_Production)

<sup>11</sup> Αιτιολογική Σκέψη 3 Πρόταση κανονιστικού πλαισίου για την τεχνητή νοημοσύνη, βλ. σχετικά <https://artificialintelligenceact.eu/the-act/>

μαθαίνουν<sup>12</sup>. Έτσι, δεν αποτελεί πλέον έκπληξη και το γεγονός ότι τα συστήματα ΤΝ αρχίζουν και γίνονται σημαντικά συστατικά στοιχεία της καθημερινότητας μας.

## 2.2. Ο ορισμός της τεχνητής νοημοσύνης

Προτού αναφερθούμε στα ζητήματα που ανακύπτουν από την αλληλεπίδραση της τεχνητής νοημοσύνης με το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, είναι απαραίτητο να ερμηνεύσουμε τον όρο «τεχνητή νοημοσύνη». Η Τεχνητή Νοημοσύνη είναι ένας υπο-τομέας της επιστήμης των υπολογιστών που ιδρύθηκε στο Dartmouth College, το 1956 από δέκα επιστήμονες που αργότερα θα γίνονταν γνωστοί ως "οι ιδρυτές της Τεχνητής Νοημοσύνης". Δεν είναι υπερβολή να πούμε ότι έχει εξελιχθεί από ένα υπο-πεδίο της επιστήμης των υπολογιστών σε ένα πλήρως αναπτυγμένο ερευνητικό πεδίο.

Ωστόσο, ο όρος "Τεχνητή Νοημοσύνη", που επινοήθηκε από τον επιστήμονα πληροφορικής John McCarthy<sup>13</sup>, δεν έχει ακόμη συναίνεση και συνοχή στον ορισμό του. Για την αβεβαιότητα αυτή ευθύνονται διάφορες πτυχές του πεδίου. Μια σειρά επιστημών, θεωριών και τεχνικών, καθώς και προσεγγίσεων και μεθόδων περιλαμβάνονται στο πεδίο εφαρμογής του, το οποίο είναι ευρύ, ασαφές, εξελίσσεται ταχύτατα και καταλαμβάνει όλο και περισσότερους επιστημονικούς τομείς. Επίσης, η ονοματολογία της επιστήμης της πληροφορικής δεν είναι τόσο σχολαστική όσο ο νομικός ορισμός<sup>14</sup>. Για παράδειγμα, οι όροι που προσδιορίζουν τις έξυπνες τεχνολογίες χρησιμοποιούνται εναλλακτικά και αντιφατικά<sup>15</sup>. Αυτή η αβεβαιότητα μετριάζει την ομοιόμορφη εφαρμογή του δικαίου και την αρχή της ασφάλειας δικαίου, η οποία είναι απίθανο να πραγματοποιηθεί χωρίς εναρμονισμένους ορισμούς στα επιμέρους νομικά συστήματα.

---

<sup>12</sup> Οι κανονιστικές προκλήσεις της τεχνητής νοημοσύνης και το ζήτημα της αναγνώρισης της προσωπικότητας, Δ. Κουκιάδης, Ψηφιακή Νομική Βιβλιοθήκη – ΔΙΤΕ (π. ΔΙΜΕΕ), 1/2020, σελ.3.

<sup>13</sup> The History of Artificial Intelligence -History of Computing, University of Washington, 2006, σελ. 4, ο.π.

<sup>14</sup> Βλέπε π.χ. το πρόβλημα της ονομασίας, όπου η Python έχει πάρει το όνομά της από έναν κωμικό θίασο και η Java από τον καφέ. Meredith Broussard, *Artificial unintelligence: how computers misunderstand the world* (Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press, 2018)

<sup>15</sup> Research handbook on the law of artificial intelligence, Woodrow Barfield & Ugo Pagallo, 2018

Πράγματι, η κατάσταση αυτή αντιτίθεται επίσης στην επίτευξη μεγαλύτερης "ασφάλειας δικαίου για τη διευκόλυνση, τις επενδύσεις και την καινοτομία στον τομέα της ΤΝ", όπως ορίζεται στην πρόταση της ΕΕ για την Πράξη για την ΤΝ<sup>16</sup>.

Είναι κρίσιμο, λοιπόν, η παρούσα εργασία να καθορίσει την έννοια "τεχνητή νοημοσύνη" και, αντίστοιχα, να μελετήσει τι επιτυγχάνεται με το διαχωρισμό των έργων που παράγονται με τεχνητή νοημοσύνη και των έργων που υποβοηθούνται από τεχνητή νοημοσύνη. Για τον λόγο αυτό, οι όροι που έχουν υιοθετηθεί από την Πρόταση νόμου για την ΤΝ θα είναι θεμελιώδεις για την παρούσα εργασία.

*«σύστημα ΤΝ»: μηχανικό σύστημα που έχει σχεδιαστεί για να λειτουργεί με διαφορετικά επίπεδα αυτονομίας και μπορεί να παρουσιάζει προσαρμοστικότητα μετά την εφαρμογή του και το οποίο, για ρητούς ή σιωπηρούς στόχους, συνάγει, από τα στοιχεία εισόδου που λαμβάνει, πώς να παράγει στοιχεία εξόδου, όπως προβλέψεις, περιεχόμενο, συστάσεις ή αποφάσεις που μπορούν να επηρεάσουν υλικά ή εικονικά περιβάλλοντα*

Ο πρώτος ορισμός που πρέπει να εξεταστεί, λοιπόν, ο πιο πρόσφατος και σχετικός με την παρούσα εργασία, είναι αυτός που διατυπώνεται στην πρόταση της ΕΕ για την πράξη ΤΠ του Απριλίου 2021, άρθρο 3 παράγραφος 1:

*"σύστημα τεχνητής νοημοσύνης" (σύστημα ΤΝ): λογισμικό που αναπτύσσεται με μία ή περισσότερες από τις τεχνικές και προσεγγίσεις που απαριθμούνται στο παράρτημα Ι και μπορεί, για ένα δεδομένο σύνολο στόχων που καθορίζονται από τον άνθρωπο, να παράγει αποτελέσματα όπως περιεχόμενο, προβλέψεις, συστάσεις ή αποφάσεις που επηρεάζουν τα περιβάλλοντα με τα οποία αλληλεπιδρούν.<sup>17</sup>*

Στο παράρτημα της πρότασης νόμου για την ΤΝ παρατίθενται:

- (i) Προσεγγίσεις μηχανικής μάθησης, συμπεριλαμβανομένης της επιβλεπόμενης, της μη επιβλεπόμενης και της ενισχυτικής μάθησης, με τη χρήση μιας ευρείας ποικιλίας μεθόδων, συμπεριλαμβανομένης της βαθιάς μάθησης,
- (ii) Προσεγγίσεις βασισμένες στη λογική και τη γνώση, συμπεριλαμβανομένης της αναπαράστασης γνώσεων, του επαγωγικού (λογικού) προγραμματισμού, των βάσεων γνώσεων, των μηχανών εξαγωγής συμπερασμάτων και συμπερασμάτων, της (συμβολικής) συλλογιστικής και των συστημάτων

<sup>16</sup> Πρόταση νόμου για την τεχνητή νοημοσύνη, άρθρο 8, σημείο 3.

<sup>17</sup> Πρόταση νόμου για την τεχνητή νοημοσύνη, άρθρο 3.

εμπειρογνωμόνων,  
(iii) Στατιστικές προσεγγίσεις, μέθοδοι αναζήτησης και βελτιστοποίησης.<sup>18</sup>.

Το άρθρο 2 της πρότασης οδηγίας για την ευθύνη για την ΤΝ υιοθετεί τον ίδιο ορισμό παραπέμποντας στο παρόν άρθρο<sup>19</sup>. Ο δεύτερος ορισμός που πρέπει να ληφθεί υπόψη είναι αυτός που διατυπώνεται στο Γλωσσάριο του Ευρωπαϊκού Συμβουλίου για την Τεχνητή Νοημοσύνη:

*Ένα σύνολο επιστημών, θεωριών και τεχνικών που έχουν ως στόχο να αναπαράγουν μέσω μιας μηχανής τις γνωστικές ικανότητες του ανθρώπου.*<sup>20</sup>

Αυτό που προσθέτει ο ορισμός αυτός είναι ο κινητήριο σκοπός της τεχνητής νοημοσύνης, ο οποίος είναι η δημιουργία "μηχανών που αναπαράγουν τις ανθρώπινες γνωστικές ικανότητες". Διότι η δημιουργικότητα, ένα από τα κρίσιμα σημεία του δικαίου της ΕΕ περί πνευματικής ιδιοκτησίας, είναι επίσης μια γνωστική ικανότητα<sup>21</sup>. Η ικανότητα ενός συστήματος ΤΝ να την αναπαράγει έχει σημαντικές συνέπειες όσον αφορά το δίκαιο περί πνευματικής ιδιοκτησίας.

Για τους σκοπούς της παρούσας εργασίας και για την καλύτερη δυνατή οριοθέτηση του όρου "τεχνητή νοημοσύνη", ως απόδοση της έννοιας «τεχνητή νοημοσύνη» θα χρησιμοποιούνται οι ανωτέρω αναφερόμενοι ορισμοί.

### **3. ΤΟ ΝΟΜΟΘΕΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ ΕΕ ΓΙΑ ΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ**

#### **3.1. Βασικά στοιχεία του κανονισμού της ΕΕ για τα πνευματικά δικαιώματα**

Το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας για την επικράτεια της Ευρωπαϊκής Ένωσης εμφανίζεται στο άρθρο 17 σχετικά με το δικαίωμα ιδιοκτησίας του Χάρτη της

---

<sup>18</sup> Πρόταση νόμου για την τεχνητή νοημοσύνη, παράρτημα 1

<sup>19</sup> Πρόταση οδηγίας για την ευθύνη της ΤΝ, άρθρο 2, π. 8.

<sup>20</sup> Συμβούλιο της Ευρώπης, περ. 28.

<sup>21</sup> Intelligence, creativity, and cognitive control: The common and differential involvement of executive functions in intelligence and creativity, Mathias Benedek και λοιποί, 2014, σελ. 73-83., "The disposition toward originality", The Journal of Abnormal and Social Psychology, Frank Barron, 1955, σελ. 478-485, και "Creativity and Culture", Morris I Stein, 1953.

Ευρωπαϊκής Ένωσης<sup>22</sup>. Το άρθρο 17 παράγραφος 1 του Χάρτη της ΕΕ ορίζει ότι *κάθε πρόσωπο έχει το δικαίωμα να κατέχει, να χρησιμοποιεί, να διαθέτει και να κληροδοτεί τα νομίμως αποκτηθέντα αγαθά του*. Το εν λόγω άρθρο αναφέρει επίσης ότι κανείς δεν μπορεί να στερηθεί την περιουσία του. Τα ανωτέρω ισχύουν, εφόσον τα εν λόγω δικαιώματα δεν αντίκεινται στο δημόσιο συμφέρον ή δεν προβλέπεται από το νόμο και υπό προϋποθέσεις κάτι διαφορετικό και εφόσον καταβάλλεται εύλογη αποζημίωση στον κάτοχο του δικαιώματος για την απώλειά τους. Αυτή η χρήση της ιδιοκτησίας ρυθμίζεται από το νόμο στο βαθμό που είναι αναγκαία για το δημόσιο συμφέρον. Σύμφωνα με την δεύτερη παράγραφο του άρθρου 17 του Χάρτη της ΕΕ, η διανοητική ιδιοκτησία πρέπει να προστατεύεται. Συνεπώς, όσα ορίζονται στην παράγραφο 1 του άρθρου 17 ισχύουν κατά αναλογία και για τα δικαιώματα της πνευματικής ιδιοκτησίας.

Πριν από τη δεκαετία του 1980, όταν άρχισε να διαμορφώνεται η πρακτική της εναρμόνισης των νομικών ρυθμίσεων της ΕΕ για τα δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, οι ρυθμίσεις της ΕΕ ήταν περιορισμένες στον τομέα αυτό<sup>23</sup>. Από τότε, η εναρμόνιση των δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας έχει αναπτυχθεί και σήμερα υπάρχουν 13 διαφορετικές οδηγίες και 2 κανονισμοί που εναρμονίζουν τα δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας εντός της Ένωσης<sup>24</sup>.

Το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο τόνισε κατά τη σύνοδό του στην Κέρκυρα το 1994 την ανάγκη δημιουργίας γενικών και ευέλικτων νομικών πλαισίων σε κοινοτικό επίπεδο προκειμένου να προωθηθεί η ανάπτυξη της κοινωνίας της πληροφορίας στην Ευρώπη. Τονίστηκε ότι τα πνευματικά δικαιώματα έχουν μεγάλη σημασία στο πλαίσιο αυτό, διότι τα δικαιώματα αυτά προστατεύουν και τονώνουν την ανάπτυξη, την εμπορία νέων αγαθών και υπηρεσιών, καθώς και τη δημιουργία και

---

<sup>22</sup> Ο Χάρτης των Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της Ε.Ε., άρθρο 17, διαθέσιμος στην ιστοσελίδα <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:C2012/326/02>

<sup>23</sup> Harmonizing European Copyright Law: The Challenges of Better Lawmaking, Mireille van Echod, Pierre Bernt Hugenholtz, Stef van Gompel, Lucie Gubault and Natalie Helberger, International Law Series, Volume 19, Alphen aan den Rijn: Kluwen Law International 2009 (chapters 1 and 9), Amsterdam Law School Research Paper No.2012-07, Institute for information Law Research Paper No.2012-07, (2012), διαθέσιμο στον ιστότοπο [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2049935](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2049935), προσβάσιμο την 20.06.2025

<sup>24</sup> Ευρωπαϊκή Επιτροπή - Διαμόρφωση του ψηφιακού μέλλοντος της Ευρώπης "Η νομοθεσία της ΕΕ για τα πνευματικά δικαιώματα", διαθέσιμο στον ιστότοπο <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/copyright-legislation>, προσβάσιμο την 22.7.2025.

τη χρήση του δημιουργικού περιεχομένου τους<sup>25</sup>. Για να μπορούν οι δημιουργοί να συνεχίσουν τις δημιουργικές τους δραστηριότητες, είναι απαραίτητο να λαμβάνουν δίκαιη αποζημίωση/αμοιβή για τη χρήση του έργου τους. Ως εκ τούτου, η επαρκής νομική προστασία των δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας κρίνεται αναγκαία για την εξασφάλιση αυτής της αποζημίωσης<sup>26</sup>.

Έτσι, το εναρμονισμένο νομικό πλαίσιο για τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας έρχεται μέσω της αυξημένης ασφάλειας δικαίου και μέσω της δημιουργίας ενός υψηλού επιπέδου προστασίας στον τομέα του δικαίου της διανοητικής ιδιοκτησίας, με στόχο την ενθάρρυνση σημαντικών επενδύσεων σε δημιουργικές και καινοτόμες δραστηριότητες με σκοπό την παροχή ανάπτυξης και ανταγωνιστικότητας στην Ένωση<sup>27</sup>. Η έλλειψη εναρμόνισης εντός της Ένωσης μπορεί να οδηγήσει σε σημαντικές διαφορές στην προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και, ως εκ τούτου, σε περιορισμούς στην ελεύθερη κυκλοφορία αγαθών και υπηρεσιών που περιέχουν ή βασίζονται σε δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας.

Αυτό μπορεί να οδηγήσει περαιτέρω σε κατακερματισμό της εσωτερικής αγοράς και, επομένως, σε ασυνέπεια της νομοθεσίας. Το αποτέλεσμα αυτών των νομικών διαφορών μπορεί να γίνει πιο εκτεταμένο μέσω της συνεχιζόμενης ανάπτυξης της κοινωνίας της πληροφορίας, η οποία έχει ήδη οδηγήσει σε μεγαλύτερη χρήση των δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας πέρα από τα εθνικά σύνορα.<sup>28</sup>

Με αυτά τα δεδομένα, η βάση για την εναρμόνιση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας πρέπει να είναι η ύπαρξη υψηλού επιπέδου προστασίας, διότι τα δικαιώματα αυτά έχουν καθοριστική σημασία για τη συνέχιση της πνευματικής δημιουργίας. Η προστασία των δικαιωμάτων αυτών συμβάλλει στη διατήρηση και ανάπτυξη της δημιουργικότητας και ωφελεί τους δημιουργούς, τους καταναλωτές,

---

<sup>25</sup> Οδηγία 2001/29/ΕΚ του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου, της 22ας Μαΐου 2001, για την εναρμόνιση ορισμένων πτυχών του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας στην κοινωνία της πληροφορίας (Infosoc Directive), αιτιολογική σκέψη 2, διαθέσιμη στον ιστότοπο <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:32001L0029:en:HTML>

<sup>26</sup> ο.π., αιτιολογική σκέψη 10

<sup>27</sup> ο.π., αιτιολογική σκέψη 4

<sup>28</sup> ο.π., αιτιολογική σκέψη 6

τον πολιτισμό, τις επιχειρήσεις και το κοινό<sup>29</sup>. Είναι άλλωστε απόλυτα κατανοητό πως η έλλειψη επαρκούς προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας συνεπάγεται και έλλειψη κίνητρων στο πρόσωπο των δημιουργών, ώστε να συνεχίσουν να δημιουργούν πνευματικά έργα.

Μέσω της νομικής εναρμόνισης της ΕΕ διαμορφώθηκαν ορισμένες κεντρικές οδηγίες του παρόντος δοκιμίου. Η πιο ουσιαστική οδηγία για το δοκίμιο είναι η οδηγία Infosoc (οδηγία 2001/29/ΕΚ) για την εναρμόνιση ορισμένων πτυχών του δικαιώματος του δημιουργού και των συγγενικών δικαιωμάτων στην κοινωνία της πληροφορίας. Η οδηγία αυτή αποσκοπεί στη νομική προστασία του δικαιώματος του δημιουργού στην εσωτερική αγορά με ιδιαίτερη έμφαση στην κοινωνία της πληροφορίας για τους δημιουργούς των έργων τους, όπως προκύπτει από το άρθρο 1 παράγραφος 1 και το άρθρο 2 παράγραφος 2 αντίστοιχα της οδηγίας Infosoc.

### 3.2. Τι συνιστά προστατευόμενο έργο

Πρώτα-πρώτα, πρέπει να αναφέρουμε ότι σε αντίθεση με την πρακτική που ακολουθείται για την απόκτηση δικαιώματος σε άλλου είδους άυλα αγαθά (βιομηχανικά σχέδια, διπλώματα ευρεσιτεχνίας κλπ), για τα πνευματικά δικαιώματα, που αποτελούν δικαιώματα που προκύπτουν από τη στιγμή της δημιουργίας του έργου, δεν απαιτείται για την κατοχύρωσή τους οποιαδήποτε ενέργεια από τον δημιουργό. Αντίθετα, για την απόκτηση ενός δικαιώματος επί ενός εμπορικού σήματος, βιομηχανικού σχεδίου ή διπλώματος ευρεσιτεχνίας (πατέντας), είναι απαραίτητη η κατοχύρωση αυτών σε εθνικό ή ευρωπαϊκό οργανισμό βιομηχανικής ιδιοκτησίας.

Σύμφωνα με το άρθρο 2 παράγραφος 2 της οδηγίας Infosoc, το αντικείμενο της προστασίας πρέπει να είναι ένα έργο. Παρόλα αυτά, όπως και σε άλλες περιπτώσεις, έτσι και στην συγκεκριμένη, η οδηγία δεν ορίζει σε τι συνίσταται ένα έργο ή ποιες είναι οι προϋποθέσεις για να αποκτήσει ένα έργο προστασία.

Στο ενωσιακό δίκαιο, το ΔΕΕ έχει διατυπώσει την απαίτηση ότι το έργο πρέπει να έχει **πρωτοτυπία** για να λάβει προστασία. Επιπλέον, το έργο πρέπει επίσης να

---

<sup>29</sup> ο.π., αιτιολογική σκέψη 9

είναι πρωτότυπο κατά τρόπο ώστε το έργο να αποτελεί **πνευματική δημιουργία του δημιουργού** και παράλληλα πρέπει να περιέχει στοιχεία, τα οποία αποτελούν **έκφραση της πνευματικής δημιουργίας του δημιουργού**<sup>30</sup>. Για να θεωρηθεί το έργο πνευματικό δημιούργημα του δημιουργού, αυτό πρέπει να αντανακλά την προσωπικότητά του<sup>31</sup>. Έτσι, είναι απαραίτητο να υπάρχει η λεγόμενη "προσωπική πινελιά" του δημιουργού που εκφράζεται στο έργο<sup>32</sup>. Αυτό θεωρείται ότι συμβαίνει, όταν ο δημιουργός έχει τη δυνατότητα να κάνει ελεύθερες και δημιουργικές επιλογές σε σχέση με τη δημιουργία του έργου του<sup>33</sup>. Επιλογές που ένας έτερος άνθρωπος δεν θα έκανε την ίδια χρονική στιγμή και με όμοιες συνθήκες, αν ήταν στη θέση του δημιουργού.

Από τη διαμορφωθείσα νομολογία των Ευρωπαϊκών Δικαστηρίων διαπιστώνεται επίσης ότι δεν προκύπτει οποιοσδήποτε καθορισμός ποσοτικού μέτρου αλλά μάλλον ποιοτικού μέτρου, δηλαδή εάν το έργο που δημιουργήθηκε έχει πρωτοτυπία ή όχι (originality).

Το ΔΕΕ έχει επίσης κρίνει ότι τα μέρη των έργων δεν πρέπει να κρίνονται διαφορετικά. Με αυτό το σκεπτικό, τα μέρη ενός έργου πρέπει επίσης να τυγχάνουν προστασίας, εάν αυτά συμβάλλουν στην πρωτοτυπία του έργου ως συνόλου<sup>34</sup>. Για παράδειγμα, κρίθηκε ότι 11 συνεκτικές λέξεις μπορούν να εκφράσουν μια πνευματική δημιουργία με πρωτοτυπία<sup>35</sup>. Αυτό μπορεί να γίνει κατανοητό στο πλαίσιο ότι η έκφραση μιας πνευματικής δημιουργίας με πρωτοτυπία γίνεται μέσω των επιλογών, της διάταξης και του συνδυασμού που ακολουθείται από τον δημιουργό του<sup>36</sup>.

Περαιτέρω, το ΔΕΕ έχει αναφερθεί επίσης στο άρθρο 2 παράγραφος 1 της

---

<sup>30</sup> Υπόθεση C- 5/08 Infopaq international V Danske Dagbladetets forening, Συλλογή 2009, σ. I - 6624, σκέψεις 37 και 39. (διαθέσιμο στον ιστότοπο [https://www.ippt.eu/sites/ippt/files/2009/IPPT20090716\\_ECJ\\_Infopaq\\_v\\_DDF.pdf](https://www.ippt.eu/sites/ippt/files/2009/IPPT20090716_ECJ_Infopaq_v_DDF.pdf))

<sup>31</sup> Υπόθεση C-310/17 Levola Hengelo BV V Smilde Foods BV [2018] ECLI:EU:C:2018:899, σκέψη 36.

<sup>32</sup> Υπόθεση C-145/10, Eva-Maria Painer V Standard VerlagsGmbH κ.λπ. [2011] Συλλογή 2011, σ. I-12594, σκέψη 88.

<sup>33</sup> Υπόθεση C-145/10, Eva-Maria Painer V Standard VerlagsGmbH κ.λπ. [2011] Συλλογή 2011, σ. I-12594, σκέψη 92.

<sup>34</sup> Υπόθεση C- 5/08 Infopaq, ο.π., σκέψη 38

<sup>35</sup> Υπόθεση C- 5/08 Infopaq, ο.π., σκέψη 46 και 48

<sup>36</sup> Υπόθεση C- 5/08 Infopaq, ο.π., σκέψη 45

Σύμβασης της Βέρνης σε σχέση με τα έργα. Και τούτο δεδομένου ότι η Ευρωπαϊκή Ένωση δεσμεύεται από τη διάταξη αυτή βάσει του άρθρου 1 παράγραφος 4 της ΣΕΕ<sup>37</sup>. Από το άρθρο 2 παράγραφος 1 της Σύμβασης της Βέρνης προκύπτει ότι τα έργα πρέπει να περιλαμβάνουν κάθε παραγωγή στον τομέα της λογοτεχνίας, της επιστήμης και της τέχνης. Αυτό είναι ανεξάρτητο από τη μορφή ή την έκφραση του έργου. Επιπλέον, το ΔΕΕ παραπέμπει και στο άρθρο 2 της Συνθήκης του Παγκοσμίου Οργανισμού Διανοητικής Ιδιοκτησίας (Π.Ο.Δ.Ι. ή WCT αντίστοιχα)<sup>38</sup> και <sup>39</sup>, το οποίο προβλέπει ότι η προστασία μπορεί να καλύπτει εκφράσεις αλλά δεν επεκτείνεται σε ιδέες, διαδικασίες, μεθόδους ή μαθηματικές έννοιες ως τέτοιες.

Το αν ένα δημιούργημα που προκύπτει μέσω χρήσης συστήματος τεχνητής νοημοσύνης μπορεί να αποτελέσει έργο κατά την έννοια του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας, είναι ένα ερώτημα που δεν έχει απαντηθεί ακόμα, τουλάχιστον σε επίπεδο Ευρωπαϊκής Ένωσης, μιας και δεν υπάρχει ακόμα κάποια απόφαση από το Δικαστήριο της Ευρωπαϊκής Ένωσης που να έχει κρίνει επ' αυτού. Όσον αφορά τη θεωρία, μάλλον και εκεί υπάρχει διχογνωμία επ' αυτού του θέματος, καθώς υπάρχουν θεωρητικοί/ακαδημαϊκοί που θα απαντούσαν θετικά στο ανωτέρω ερώτημα και άλλοι που θα απαντούσαν αρνητικά. Συγκεκριμένα, ο Margoni πιστεύει ότι πολλά έργα που χρησιμοποιούνται στο πλαίσιο ενός μοντέλου ΤΝ έχουν τη δυνατότητα να προστατεύονται από το δικαίωμα του δημιουργού. Αυτό συμβαίνει υπό το πρίσμα του γεγονότος ότι η έννοια της πρωτοτυπίας αποτελεί βασική προϋπόθεση για την προστασία στο πλαίσιο του δικαιώματος του δημιουργού και ότι μια μικρή ποσότητα πρωτοτυπίας μπορεί να καταστήσει ένα έργο άξιο προστασίας<sup>40</sup>. Από την άλλη, πολλοί θεωρούν ότι έργο που έχει δημιουργηθεί μέσω συστήματος ΤΝ δεν αποτελεί έργο υπό την έννοια του δικαίου της διανοητικής ιδιοκτησίας, διότι δεν έχει δημιουργηθεί από άνθρωπο αλλά από

---

<sup>37</sup> Υπόθεση C-310/17 Levola Hangel, ο.π., σκέψη 39.

<sup>38</sup> Η Συνθήκη του ΠΟΔΙ για την πνευματική ιδιοκτησία αναφέρεται, μεταξύ άλλων, στην έκταση της προστασίας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και σε όλα τα γνωστά περιουσιακά δικαιώματα του δημιουργού (παρουσίαση του έργου στο κοινό, δικαίωμα διανομής κλπ), διαθέσιμη στον ιστότοπο [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/HTML/?uri=CELEX:22000A0411\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/HTML/?uri=CELEX:22000A0411(01))

<sup>39</sup> Υπόθεση C-310/17 Levola Hangel, ο.π., σκέψη 39.

<sup>40</sup> Artificial Intelligence, Machine Learning and EU Copyright Law: Who Owns AI?, CREATE Working Paper 2018/12 (December 2018), Thomas Margoni, διαθέσιμο στον ιστότοπο [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3299523](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3299523), προσβάση την 25.06.2025,

μηχανή, η οποία δεν μπορεί να χαρακτηριστεί δημιουργός, όπως δημιουργός δεν μπορεί αντίστοιχα να θεωρηθεί και ένα ζώο<sup>41</sup>.

### 3.3. Προστασία που παρέχει η νομοθεσία της ΕΕ περί πνευματικής ιδιοκτησίας

Η οδηγία Infosoc έχει ως σκοπό να παράσχει στους δημιουργούς ένα υψηλό επίπεδο προστασίας που να τους επιτρέπει να λαμβάνουν δίκαιη αποζημίωση για την εκμετάλλευση των έργων τους<sup>42</sup>. Τα αποκλειστικά δικαιώματα, που αναφέρονται στο άρθρο 2-4 της οδηγίας Infosoc, απαντώνται μόνο στο πρόσωπο του δικαιούχου τους, δηλαδή απαιτείται η συγκατάθεση του κατόχου των δικαιωμάτων για τη χρήση του έργου του με τρόπο που καλύπτεται από τα αποκλειστικά δικαιώματα. Αυτό συμβαίνει, επειδή ο δικαιούχος έχει το δικαίωμα να απαγορεύσει ή να επιτρέψει μια τέτοια χρήση (αρνητική πτυχή του δικαιώματος του δημιουργού). Τα αποκλειστικά δικαιώματα περιλαμβάνουν, σύμφωνα με το άρθρο 2-4 της οδηγίας Infosoc, το δικαίωμα αναπαραγωγής, το δικαίωμα παρουσίασης στο κοινό και το δικαίωμα διανομής.

Μέσω του άρθρου 2 στοιχείο α) της οδηγίας Infosoc σχετικά με το αποκλειστικό δικαίωμα αναπαραγωγής, το αποκλειστικό αυτό δικαίωμα αφορά τον δικαιούχο να επιτρέπει ή να απαγορεύει την αναπαραγωγή του έργου του, άμεσα ή έμμεσα, προσωρινά ή μόνιμα, με οποιοδήποτε μέσο και σε οποιαδήποτε μορφή, εν όλω ή εν μέρει. Το ΔΕΕ ανέφερε ότι η προστασία αυτή πρέπει επίσης να ερμηνεύεται ευρέως<sup>43</sup>. Επιπλέον, υπάρχει μια γενική αρχή που καθορίζεται στην οδηγία και βασίζεται στο γεγονός ότι κάθε αναπαραγωγή προστατευόμενων έργων απαιτεί τη συγκατάθεση του κατόχου του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας<sup>44</sup>. Μπορεί λοιπόν κανείς να δει αυτό το αποκλειστικό δικαίωμα υπό το πρίσμα αυτής της αρχής, δεδομένου ότι ο κάτοχος του δικαιώματος είναι ο μόνος που μπορεί να δώσει αυτή τη συγκατάθεση για την αναπαραγωγή.

Δεν υπάρχει ορισμός των εννοιών της αναπαραγωγής ή της μερικής

---

<sup>41</sup> Υπόθεση *Naruto v. Slater*, No. 16-15469, διαθέσιμη στον ιστότοπο <https://cdn.ca9.uscourts.gov/datastore/opinions/2018/04/23/16-15469.pdf>, πρόσβαση 26.06.2025

<sup>42</sup> Οδηγία Infosoc, ο.π., αιτιολογικές σκέψεις 9-10

<sup>43</sup> Υπόθεση C- 5/08 *Infopaq*, ο.π., σκέψη 43

<sup>44</sup> Υπόθεση C- 5/08 *Infopaq*, ο.π., σκέψη 57

αναπαραγωγής στην οδηγία Infosoc<sup>45</sup>. Από την άλλη πλευρά, το ΔΕΕ αναφέρει ότι οι έννοιες αυτές πρέπει να ερμηνεύονται μέσω της διατύπωσης της διάταξης, του πλαισίου και των επιδιωκόμενων στόχων της οδηγίας και του διεθνούς δικαίου<sup>46</sup>. Επιπλέον, το ΔΕΕ αναφέρει επίσης ότι η ευρεία ερμηνεία του τι συνιστά αναπαραγωγή μπορεί να γίνει αντιληπτή υπό το πρίσμα των διατυπώσεων "άμεσα ή έμμεσα", "προσωρινά ή μόνιμα", "με οποιοδήποτε μέσο" και σε "οποιαδήποτε μορφή" που χρησιμοποιείται<sup>47</sup>.

Η αναπαραγωγή τμημάτων ενός έργου μπορεί να συνιστά επίσης αναπαραγωγή, αλλά μερική αναπαραγωγή<sup>48</sup>. Με την ευρεία ερμηνεία, η προστασία μπορεί για παράδειγμα να επεκταθεί σε τμήματα προτάσεων ενός κειμένου με την αιτιολογία ότι τα τμήματα αυτά συμβάλλουν στην πρωτοτυπία ενός έργου. Αυτό μέσω ενός "στοιχείου", καθώς από μόνο του αποτελεί έκφραση της πνευματικής δημιουργίας του δημιουργού<sup>49</sup>. Το ΔΕΕ ανέφερε, όπως έχει ανωτέρω αναφερθεί, ότι δεν μπορεί να αποκλειστεί ότι έντεκα διαδοχικές λέξεις από ένα προστατευόμενο έργο που αναπαράγονται μπορούν να οδηγήσουν σε ένα απόσπασμα που συνιστά μερική αναπαραγωγή σύμφωνα με το άρθρο 2 της οδηγίας Infosoc<sup>50</sup>. Ωστόσο, αυτό δείχνει μια χαμηλή απαίτηση του ΔΕΕ για το τι μπορεί να συνιστά μερική αναπαραγωγή.

Ένα πρόσθετο αποκλειστικό δικαίωμα συναντάται στο άρθρο 3 της οδηγίας Infosoc, το οποίο στοχεύει στο δικαίωμα επικοινωνίας με το κοινό. Αυτό ορίζει το αποκλειστικό δικαίωμα του δημιουργού να επιτρέψει ή να απαγορεύει οποιαδήποτε παρουσίαση του έργου του στο κοινό με ενσύρματα ή ασύρματα μέσα. Αυτό σημαίνει ότι τα έργα διατίθενται στο κοινό με τέτοιο τρόπο, ώστε τα άτομα να μπορούν να έχουν πρόσβαση στα έργα αυτά από έναν τόπο και σε έναν χρόνο της επιλογής τους. Κατά τον ίδιο τρόπο, το αποκλειστικό δικαίωμα διάθεσης του έργου στο κοινό ισχύει επίσης σύμφωνα με τη δεύτερη παράγραφο του άρθρου. Επιπλέον, το ΔΕΕ επισημαίνει ότι η διατύπωση "παρουσίαση στο κοινό" πρέπει να

---

<sup>45</sup> Υπόθεση C- 5/08 Infopaq, ο.π., σκέψη 31

<sup>46</sup> Υπόθεση C- 5/08 Infopaq, ο.π., σκέψη 32

<sup>47</sup> Υπόθεση C- 5/08 Infopaq, ο.π., σκέψη 42

<sup>48</sup> Υπόθεση C- 5/08 Infopaq, ο.π., σκέψη 48

<sup>49</sup> Υπόθεση C- 5/08 Infopaq, ο.π., σκέψη 47

<sup>50</sup> Υπόθεση C- 5/08 Infopaq, ο.π., σκέψη 48

ερμηνεύεται ευρέως<sup>51</sup>. Η εν λόγω παρουσίαση πρέπει επίσης να απευθύνεται σε διαφορετικό κοινό από εκείνο που προοριζόταν με την αρχική κοινοποίηση, με άλλα λόγια, σε νέο κοινό<sup>52</sup>, αρκεί το έργο να διατίθεται κατά τρόπο ώστε τα πρόσωπα που ανήκουν σε αυτό το κοινό να μπορούν να έχουν πρόσβαση στο έργο<sup>53</sup>.

Επιπλέον, στο άρθρο 4 της οδηγίας Infosoc, υπάρχει ένα πρόσθετο αποκλειστικό δικαίωμα μέσω του αποκλειστικού δικαιώματος διανομής. Το άρθρο αυτό ορίζει ότι ο δημιουργός έχει το αποκλειστικό δικαίωμα να επιτρέπει ή να απαγορεύει οποιαδήποτε διανομή στο κοινό, με πώληση ή με άλλο τρόπο, του πρωτοτύπου του έργου του ή αντιγράφων του. Επιπλέον, το αποκλειστικό δικαίωμα διανομής επεκτείνεται μόνο σε έργα που αποτελούν μέρος ενός φυσικού προϊόντος<sup>54</sup>. Έχοντας πει αυτό, το ΔΕΕ έκρινε ότι το δικαίωμα αυτό δεν ισχύει για τις υπηρεσίες και ιδίως όχι για τις επιγραμμικές υπηρεσίες, όπου το δικαίωμα αυτό ισχύει μόνο για τη διανομή έργων σε φυσική μορφή<sup>55</sup>.

#### **4. ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΝΟΜΟΘΕΣΙΑΣ ΤΗΣ ΕΕ ΓΙΑ ΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ**

Όπως προαναφέρθηκε, η ίδρυση της ΕΕ σηματοδότησε τη δημιουργία μίας ενιαίας αγοράς. Εξ αρχής τα κράτη μέλη ξεκίνησαν να συνεργάζονται με σκοπό, μεταξύ άλλων, τη δημιουργία μίας ενιαίας "εσωτερικής αγοράς" που θα διευκολύνει την ελεύθερη κυκλοφορία των εμπορευμάτων, των προσώπων, των υπηρεσιών και των κεφαλαίων<sup>56</sup>. Η έννοια αυτή αποσκοπεί στην κατάργηση κάθε φραγμού μεταξύ των κρατών μελών κατά την επιχειρηματική δραστηριότητα εντός της Ένωσης, όπου ο ρόλος της διανοητικής ιδιοκτησίας είναι επίσης καθοριστικός<sup>57</sup>.

---

<sup>51</sup> Υπόθεση C-306/05, SGAE V Rafael Hoteles, Συλλογή 2006, σ. I-11543, σκέψη 36.

<sup>52</sup> Υπόθεση C-306/05, SGAE V Rafael Hoteles, Συλλογή 2006, σ. I-11543, σκέψη 40.

<sup>53</sup> Υπόθεση C-306/05, SGAE V Rafael Hoteles, Συλλογή 2006, σ. I-11543, σκέψη 43.

<sup>54</sup> Οδηγία Infosoc, ο.π., αιτιολογικές σκέψεις 28-29.

<sup>55</sup> Υπόθεση C-263/18, Netherlands Uitgeversverbond και Goep Algemene Uitevers V Tom Kabinet Internet BV και άλλοι [2019] ECLI:EU I-1111, σκέψεις 51-52.

<sup>56</sup> Άρθρο 3 παράγραφος 3 της Συνθήκης για την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΣΕΕ) και άρθρο 26 παράγραφος 2 της Συνθήκης για τη λειτουργία της ΕΕ (ΣΛΕΕ).

<sup>57</sup> Στο άρθρο 17 παράγραφος 2 Χάρτη της Ε.Ε. αναγνωρίζεται, όπως ανωτέρω αναλύθηκε, η προστασία των δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας - κατ' αναλογία, η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων συμφωνείται αμοιβαία ως ένα από τα θεμελιώδη δικαιώματα στο δίκαιο της ΕΕ.

Με ένα κατάλληλο νομικό και πολιτικό πλαίσιο, οι οντότητες θα μπορούσαν να διασφαλίσουν τα δικαιώματά τους και να έχουν έναν μηχανισμό για την προστασία των εμπορικών σημάτων, των διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας και των πνευματικών δικαιωμάτων τους έναντι των έργων. Όπως ανωτέρω αναλύθηκε, τα πνευματικά δικαιώματα (copyright), είναι ένας από τους κλάδους της διανοητικής ιδιοκτησίας, που αποσκοπεί στην προστασία των δικαιωμάτων των δημιουργών και των έργων τους με την παραχώρηση αποκλειστικών δικαιωμάτων που αποδίδονται στα έργα αυτά. Τα πνευματικά δικαιώματα, όπως και τα δικαιώματα που έχουν οι δικαιούχοι επί των έτερων άυλων αγαθών (εμπορικά σήματα, διπλώματα ευρεσιτεχνίας και βιομηχανικά σχέδια), είναι αποκλειστικά δικαιώματα, τα οποία εξ αρχής αποτιμώνται στο πρόσωπο του δικαιούχου ή δημιουργού και ουσιαστικά παρέχουν σε εκείνον ένα μονοπώλιο, κατ' εξαίρεση των βασικών αρχών του ελεύθερου ανταγωνισμού, στην εκάστοτε αγορά δραστηριοποίησης έναντι όλων των υπόλοιπων τρίτων.

Ωστόσο, ο απώτερος στόχος αυτού του συνόλου δικαιωμάτων στο δίκαιο του copyright είναι η εξεύρεση ισορροπίας μεταξύ αντιτιθέμενων συμφερόντων. Συγκεκριμένα, η ισορροπία των συμφερόντων θα πρέπει να εξεταστεί από την άποψη διαφορετικών μερών, με διαφορετικά είδη οφελών. Τέτοια μέρη είναι οι δημιουργοί (ή συγγραφείς), οι καταναλωτές (ή χρήστες), οι μεσάζοντες και οι πλατφόρμες που θα δημιουργούσαν, θα κατείχαν, θα παρείχαν ή θα «κατανάλωναν» τέτοια έργα .

Το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας χωρίζεται σε δύο κύριες ομάδες δικαιωμάτων, τα περιουσιακά δικαιώματα, τα οποία αφορούν τον τρόπο με τον οποίο οι δικαιούχοι ωφελούνται από τη χρήση των προστατευόμενων έργων, τον τρόπο με τον οποίο επιτρέπουν ή απαγορεύουν νομίμως τη δημιουργία αντιγράφων ή τη διανομή αυτών των αντιγράφων ή την παρουσίαση στο κοινό. Το άλλο σύνολο δικαιωμάτων, στο οποίο επικεντρώνεται η παρούσα διατριβή, είναι τα ηθικά δικαιώματα. Σε αντίθεση με τα περιουσιακά δικαιώματα, τα ηθικά δικαιώματα είναι γενικά μη μεταβιβάσιμα και αφορούν θέματα που σχετίζονται με τη δημιουργία των έργων που προστατεύονται με δικαίωμα πνευματικής

ιδιοκτησίας ή με τον τρόπο με τον οποίο οι δημιουργοί προστατεύουν την τιμή ή τη φήμη τους κατά τη διανομή των έργων τους.

Στην Ένωση, το πιο αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό κατά τη συζήτηση αυτής της διάκρισης μεταξύ αυτών των συνόλων δικαιωμάτων είναι ο τρόπος με τον οποίο ενσωματώνονται στο δίκαιο της ΕΕ. Μέχρι σήμερα, τα θεσμικά όργανα της ΕΕ έχουν υιοθετήσει πολλά διαφορετικά νομικά έγγραφα για την εναρμόνιση της νομοθεσίας περί πνευματικής ιδιοκτησίας, ιδίως όσον αφορά τα περιουσιακά δικαιώματα, μιας και το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας στην πραγματικότητα διαφέρει σε κάθε κράτος-μέλος. Από την άλλη πλευρά, η προστασία έναντι των ηθικών δικαιωμάτων μπορεί να διαφέρει από το ένα κράτος μέλος στο άλλο, λόγω του γεγονότος ότι αυτή η δέσμη δικαιωμάτων δεν έχει εναρμονιστεί σε επίπεδο ΕΕ<sup>58</sup>.

Τα θεσμικά όργανα της ΕΕ πέτυχαν σημαντικό άλμα στην εναρμόνιση στον τομέα της νομοθεσίας για τα πνευματικά δικαιώματα, με τα αποτελέσματα της οδηγίας *InfoSoc*<sup>59</sup>, της οδηγίας *DSM*<sup>60</sup> ή άλλων συναφών εγγράφων όσον αφορά τη διάρκεια της προστασίας του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας ή τον μηχανισμό προστασίας που εφαρμόζεται σε συγκεκριμένους τύπους έργων, όπως τα προγράμματα υπολογιστών ή οι βάσεις δεδομένων. Επιπλέον, έχουν επίσης εκδοθεί κανονισμοί για την εξασφάλιση της διασυνοριακής παροχής υπηρεσιών μεταξύ των κρατών μελών ή μεταξύ των κρατών μελών και τρίτων χωρών (χώρες που δεν είναι κράτη μέλη) με έργα που μπορεί να αφορούν (ή να συνδέονται) με το δίκαιο περί πνευματικής ιδιοκτησίας.

Παρά τις αξιόλογες προσπάθειες για την εναρμόνιση της νομοθεσίας στον τομέα αυτό, κατά την αξιολόγηση του θέματος του δικαίου περί πνευματικών

---

<sup>58</sup> *Your Guide to IP in Europe*, European IP Helpdesk, 2019, [https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/publications/your-guide-ip-europe\\_en](https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/publications/your-guide-ip-europe_en), πρόσβαση την 26.06.2025

<sup>59</sup> Οδηγία 2001/29/ΕΚ του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου, της 22ας Μαΐου 2001, για την εναρμόνιση ορισμένων πτυχών του δικαιώματος του δημιουργού και συγγενικών δικαιωμάτων στην κοινωνία των πληροφοριών, όπως τροποποιήθηκε με την οδηγία (ΕΕ) 2017/1564 της 13ης Σεπτεμβρίου 2017 και την οδηγία (ΕΕ) 2019/790 της 17ης Απριλίου 2019.

<sup>60</sup> Οδηγία 2019/790 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου, της 17ης Απριλίου 2019, για το δικαίωμα του δημιουργού και τα συγγενικά δικαιώματα στην ψηφιακή ενιαία αγορά και για την τροποποίηση των οδηγιών 96/9/ΕΚ και 2001/29/ΕΚ

δικαιωμάτων, ορισμένοι μελετητές σχολίασαν ότι αυτή η διαδικασία εναρμόνισης "ήταν αργή και προσεκτική"<sup>61</sup>.

Δεδομένου ότι το δίκαιο περί πνευματικών δικαιωμάτων δεν έχει εναρμονιστεί πλήρως, εξακολουθούν να υπάρχουν ζητήματα που πρέπει να συζητηθούν για την εξεύρεση ενιαίων νομικών λύσεων σε επίπεδο ΕΕ. Για την παροχή τέτοιων λύσεων, εκτός από το πλαίσιο που προτείνουν τα θεσμικά όργανα της ΕΕ, ο ρόλος του ΔΕΕ μέσω της νομολογίας από τις προδικαστικές διαδικασίες θα ήταν επίσης πολύ σημαντικός<sup>62</sup>.

#### 4.1. Βασικές προϋποθέσεις για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων στην Ευρωπαϊκή Ένωση

Οι βασικές προϋποθέσεις για να κερδίσει κανείς την προστασία που προβλέπει η ισχύουσα νομοθεσία της ΕΕ για τα πνευματικά δικαιώματα είναι α) η εδαφική σύνδεση με την ΕΕ και β) η ύπαρξη προστατευτέου αντικειμένου. Για να καταστούν προστατευτέα, τα έργα πρέπει να έχουν δημιουργηθεί σε κάποιο από τα ακόλουθα παραδείγματα:

- Δημιουργήθηκαν στο έδαφος των κρατών-μελών ή των συμβαλλομένων κρατών των διεθνών συνθηκών ή συμβάσεων όπου η ΕΕ και τα κ-μ είναι επίσης συμβαλλόμενα κράτη στα έγγραφα αυτά (για παράδειγμα η Συνθήκη της Βέρνης<sup>63</sup> ή η συμφωνία TRIPS).
- Δημιουργήθηκε από τους πολίτες ή τους μόνιμους κατοίκους των προαναφερθέντων κρατών.
- Δημιουργήθηκαν από τρίτους υπηκόους, ωστόσο, κατά τη στιγμή της παραβίασης των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας σε αυτά τα έργα, οι δημιουργοί έχουν γίνει πολίτες ή μόνιμοι κάτοικοι των

---

<sup>61</sup> European Intellectual Property Law Text, Cases and Materials, Second Edition, Edward Elgar Publishing, A. Kur, T. Drier, S. Luginbühl, 2019, σ. 55, διαθέσιμο στον ιστότοπο [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3510729](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3510729), προσβάσιμο την 06.07.2025

<sup>62</sup> Ο.π., σελ. 19

<sup>63</sup> Σύμβαση της Βέρνης για την προστασία των λογοτεχνικών και καλλιτεχνικών έργων (Πράξη των Παρισίων) της 24ης Ιουλίου 1971, όπως τροποποιήθηκε στις 28 Σεπτεμβρίου 1979.

προαναφερθέντων κρατών.

Η δεύτερη προϋπόθεση, στο πλαίσιο μιας πιο περίπλοκης αξιολόγησης, είναι ότι το έργο αποτελεί προστατευτέο αντικείμενο. Ένα από τα πιο αξιοσημείωτα χαρακτηριστικά που διακρίνουν το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας από όλους τους άλλους νομικούς τομείς είναι οι προσπάθειες για την επίτευξη διεθνούς εναρμόνισης. Όπως προαναφέρθηκε, τα κράτη μέλη της ΕΕ έχουν κυρώσει αρκετές διεθνείς συνθήκες, κάτι που ισχύει και για την Κίνα και τις ΗΠΑ, τις τρίτες χώρες που αφορά η παρούσα εργασία. Για το λόγο αυτό, υπήρχαν ορισμένες βασικές έννοιες στο δίκαιο των πνευματικών δικαιωμάτων που ορίζονται με όμοιο τρόπο.

Το ΔΕΕ, όταν επιλύει υποθέσεις σχετικά με τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας, θεωρεί τις συνθήκες αυτές ως *"το σημείο εκκίνησης για την ερμηνεία όλων των νομοθετικών πράξεων στον τομέα των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και των συναφών τομέων"*<sup>64</sup>.

Χαρακτηριστικό είναι ότι η Σύμβαση της Βέρνης έχει εισαγάγει εδώ και σχεδόν 4 δεκαετίες έναν μη εξαντλητικό κατάλογο των έργων, ανεξάρτητα από τον τρόπο ή τη μορφή έκφρασής τους, που υπόκεινται στην προστασία του καθεστώτος του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Ο εν λόγω κατάλογος αναφέρεται σε έργα που αφορούν από το γραπτό λόγο/έγγραφο υλικό (βιβλία, διαλέξεις, μυθιστορήματα ή εφημερίδες) έως και καλλιτεχνικά έργα (φωτογραφήματα, πίνακες ζωγραφικής ή γλυπτά)<sup>65</sup>.

Αν ερμηνεύσουμε τον μη εξαντλητικό κατάλογο που περιλαμβάνεται στην εν λόγω διεθνή σύμβαση, πιθανολογείται ότι η συγκεκριμένη σύμβαση έχει από τη δημιουργία της κιάλας αφήσει να εννοηθεί ότι απλώς η ιδέα δεν μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο πνευματικής ιδιοκτησίας, δεδομένου ότι η προστασία αυτή καλύπτει μόνο έργα *"υπό μορφή έκφρασης"*<sup>66</sup>.

---

<sup>64</sup> European Intellectual Property Law (2nd edition), J. Pila and P. Torremans, Oxford University Press, 2019, σ. 225.

<sup>65</sup> Βλ. άρθρο 2 παράγραφος 1 της Σύμβασης της Βέρνης

<sup>66</sup> Copyright at the CJEU: Back to the Start (of Copyright Protection), H. Boshier, E. Rosati (επιμ.), Developments and Directions in Intellectual Property Law - 20 Years of The IPKat, (Oxford University Press, 2023), 211-228, διαθέσιμο στον ιστότοπο [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=4097316](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4097316), προσβάσιμο την 26.06.2025

Εξετάζοντας και άλλες συμφωνίες, η συμφωνία TRIPS και η WCT επίσης αναγνωρίζουν ότι "η προστασία του δικαιώματος του δημιουργού επεκτείνεται στις εκφράσεις και όχι στις ιδέες, τις διαδικασίες, τις μεθόδους λειτουργίας ή τις μαθηματικές έννοιες"<sup>67</sup>.

#### 4.2. Η πνευματική δημιουργία (authorship) στο δίκαιο περί πνευματικής ιδιοκτησίας στην Ε.Ε.

Στις προηγούμενες παραγράφους παρουσιάστηκε μια σύντομη περιγραφή των θεμελιωδών κριτηρίων που πρέπει να πληροί ένα έργο για να τύχει προστασίας από τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας.

Ωστόσο, η ιδέα του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας δεν μοιάζει με κανένα άλλο νομικό πεδίο, καθώς δεν προστατεύει μόνο τα οικονομικά οφέλη που συνδέονται με τις δημιουργίες, αλλά και θέματα σχετικά με τον δημιουργό των εν λόγω έργων.

Το πρώτο θέμα αφορά την ανθρώπινη δημιουργική ικανότητα. Για να προστατευτεί ένα έργο ως έργο πνευματικής ιδιοκτησίας απαιτείται αυτό να αποτελεί πνευματική δημιουργία ενός ανθρώπου. Όπως περιγράφεται στην επόμενη ενότητα της παρούσας διατριβής, τα αμερικανικά δικαστήρια και η αρχή που είναι υπεύθυνη για τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων (USCO – U.S. Copyright Office) υποστήριξαν την ανθρώπινη δημιουργία, δηλαδή το εκάστοτε έργο να έχει δημιουργηθεί από άνθρωπο, ως ένα από τα απαραίτητα κριτήρια για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων. Με βάση αυτό το θεμέλιο, σε μία σχετικά πρόσφατη υπόθεση απέρριψαν τη δυνατότητα πνευματικής ιδιοκτησίας εικόνων που παράγονται από τεχνητή νοημοσύνη, καθώς δεν είδαν να περιλαμβάνεται ανθρώπινη συμβολή σε τέτοια έργα<sup>68</sup>.

Ωστόσο, αυτό δεν ισχύει στο δίκαιο πνευματικών δικαιωμάτων της ΕΕ. Όπως προαναφέρθηκε, η εναρμόνιση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας της ΕΕ δεν είναι μια πλήρης διαδικασία, και μία από τις προοπτικές που βρίσκεται σε

---

<sup>67</sup> Άρθρο 9 παράγραφος 2 της συμφωνίας TRIPS και Άρθρο 2 της Συνθήκης WIPO για τα πνευματικά δικαιώματα του 1996 ("WCT").

<sup>68</sup> Βλ. τη λεπτομερή αξιολόγηση στο μέρος [4.1, Οι Ηνωμένες Πολιτείες](#), αντίστοιχα σε περιπτώσεις όπως *Zarya of the Dawn* και *Stephen Thaler κατά Shira Perlmutter*, κ.λπ.

τέτοιο καθεστώς μη εναρμόνισης είναι ο ορισμός του "δημιουργού". Δεδομένου ότι δεν έχει εναρμονιστεί, τα κράτη μέλη έχουν την πλήρη αρμοδιότητα να ορίσουν την έννοια του δημιουργού στο εκάστοτε εθνικό τους δίκαιο<sup>69</sup>. Μέσα από την ανάπτυξη αυτού του νομικού πεδίου, υπήρξαν πολλές περιπτώσεις όπου το δίκαιο της ΕΕ προσδιορίζει μια σαφή απάντηση σε αυτό το θέμα, υποδεικνύοντας τους δημιουργούς ως "φυσικό πρόσωπο ή ομάδα φυσικών προσώπων"- "νομικά πρόσωπα σύμφωνα με το εθνικό δίκαιο περί πνευματικών δικαιωμάτων" ή ακόμη και τους "εργαζόμενους", ως δημιουργούς σε συγκεκριμένες περιπτώσεις<sup>70</sup>. Ωστόσο, δεν έχει υπάρξει καμία ένδειξη από το επίσημο έγγραφο της ΕΕ ή από τη νομολογία των δικαστηρίων της ΕΕ που να αποκλείει τη δυνατότητα προστασίας έργων που δημιουργήθηκαν από μη ανθρώπινες οντότητες. Με τα σενάρια της τεχνητής νοημοσύνης που εμπλέκονται σε αυτό το νομικό πεδίο, αν και είναι απαραίτητο οι νομοθέτες της ΕΕ να δώσουν μία σαφή απάντηση σε αυτό το θέμα, μέχρι και σήμερα αυτό δεν κατέστη εφικτό.

Εμβαθύνοντας περισσότερο στο θέμα αυτό, σύμφωνα με τη νομολογία του ΔΕΕ, για να κερδίσει κανείς την ιδιότητα του δημιουργού για ένα έργο σύμφωνα με το καθεστώς του δικαίου περί πνευματικής ιδιοκτησίας της ΕΕ, απαιτούνται δύο συγκεκριμένα κριτήρια που πρέπει να εξεταστούν σωρευτικά.

Πρώτον, "το έργο πρέπει να αποτελεί έκφραση της πνευματικής δημιουργίας του ίδιου του δημιουργού". Εξηγώντας περισσότερο αυτό το επιχείρημα, σημαίνει επίσης ότι το υπό εξέταση έργο πρέπει να είναι αναγνωρίσιμο με επαρκή ακρίβεια και αντικειμενικότητα, αλλά η έκφραση αυτή δεν είναι απαραίτητα σε μία μόνιμη φόρμα/βάση<sup>71</sup>. Η έκφραση αυτή μπορεί να αποδειχθεί μέσω των τελικών αποτελεσμάτων της δημιουργικής διαδικασίας, όπως οι πίνακες ζωγραφικής, οι εικονογραφήσεις, οι φωτογραφίες ή τα βιβλία. Σε πιο εξαιρετικές περιπτώσεις, το ΔΕΕ έχει ήδη δεχθεί τη δυνατότητα προστασίας ενός ποδήλατου, ως έργου

---

<sup>69</sup> Βλ. σχετικά με τις ρυθμίσεις στο δίκαιο περί πνευματικών δικαιωμάτων στη μελέτη με τίτλο *Copyright Law in the EU: Salient features of copyright law across the EU Member States*, European Parliamentary Research Service, June 2018, προσβάσιμο στον ιστότοπο [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS\\_STU\(2018\)625126\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS_STU(2018)625126_EN.pdf)

<sup>70</sup> Ο.π., σελ. 272-274.

<sup>71</sup> Υπόθεση C-310/17, *Levola Hengelo BV κατά Smilde Foods BV*, ΔΕΕ, 13 Νοεμβρίου 2018.

πνευματικής ιδιοκτησίας, δεδομένου ότι "είναι αναγνωρίσιμο με επαρκή προτίμηση και αντικειμενικότητα". Αυτό σε συνδυασμό με τα άλλα κριτήρια, θα ικανοποιούσε το κριτήριο προστασίας του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας, εάν το ποδήλατο περνούσε επίσης από το κριτήριο της πρωτοτυπίας<sup>72</sup>.

#### 4.3. Η πρωτοτυπία στο δίκαιο της ΕΕ περί πνευματικής ιδιοκτησίας

Το δεύτερο κριτήριο για την αναγνώριση της πνευματικής ιδιοκτησίας ενός έργου σύμφωνα με τη νομοθεσία της ΕΕ περί πνευματικής ιδιοκτησίας είναι το κριτήριο της πρωτοτυπίας. Για να καταδειχθεί η ουσιαστική σημασία αυτού του κριτηρίου στην αξιολόγηση της προστασίας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας, πρέπει να αποσαφηνιστεί ότι μόνο τα έργα που παρουσιάζουν κάποια έστω ελάχιστη «ποσότητα» πρωτοτυπίας θα μπορούσαν να προσελκύσουν αυτό το καθεστώς προστασίας. Ωστόσο, στο διακρατικό τοπίο, το κριτήριο αυτό στερείται επίσης νομοθετικού ορισμού<sup>73</sup>. Σύμφωνα με τους μελετητές, το κριτήριο αυτό ταξινομείται σε δύο διαφορετικές πτυχές, την υποκειμενική (που εστιάζει περισσότερο στην πρόθεση των δημιουργών) και την αντικειμενική πρωτοτυπία (που δίνει έμφαση στα είδη των έργων κατά την αξιολόγηση)<sup>74</sup>.

Όσον αφορά το δίκαιο της ΕΕ, το ΔΕΕ σε δύο χαρακτηριστικές υποθέσεις έδωσε τον ορισμό της έννοιας της πρωτοτυπίας, δίνοντας έτσι μία ενιαία κατεύθυνση στα εθνικά δικαστήρια για την αξιολόγηση αυτού του κριτηρίου κατά την εξέταση υποθέσεων που αφορούν το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας. Οι χαρακτηριστικές υποθέσεις του ΔΕΕ σε αυτή τη συζήτηση είναι οι *Infopaq* και

---

<sup>72</sup> Υπόθεση C-833/18, *SI, Brompton Bicycle Ltd κατά Chedech/Get2Get*, ΔΕΕ, 11 Ιουνίου 2020. Η υπόθεση αυτή αφορούσε ένα ποδήλατο του οποίου η πατέντα είχε λήξει. Ωστόσο, η προσφεύγουσα άσκησε αγωγή στο εθνικό δικαστήριο για παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων κατά των ανταγωνιστών της, με ένα άλλο παρόμοιο προϊόν ποδηλάτου το οποίο ισχυρίζεται ότι απεικονίζεται στο σχέδιο.

<sup>73</sup> *The Harmonisation of EU Copyright Law: The Originality Standard*, T. Margoni, 29 Ιουνίου 2016, διαθέσιμο στον ιστότοπο [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2802327](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2802327), προσβάσιμο την 26.06.2025

<sup>74</sup> *The originality requirement in EU and US, different approaches and implementation in practice*, European Communities Trademark Association (ECTA), M. Jovanovic, διαθέσιμο στο <https://ecta.org/ECTA/documents/MinaJovanovic3rdStudentAward202012149.pdf>, προσβάσιμο την 26.06.2025

*Painer*<sup>75</sup>. Με μια απλή εξήγηση, πρωτοτυπία σημαίνει ότι ένα έργο "προέρχεται από τον δημιουργό" και "ικανοποιεί την ελάχιστη απαίτηση δημιουργικότητας (ή προσπάθειας)" του δημιουργού για το έργο αυτό, με την ανεξάρτητη δημιουργία του δημιουργού<sup>76</sup>. Ωστόσο, η διατύπωση του ΔΕΕ έχει ορίσει αυτό το κριτήριο με πιο ολοκληρωμένο τρόπο, ξεκινώντας από το *Infopaq*<sup>77</sup>.

Στη συγκεκριμένη απόφαση το ΔΕΕ ανέφερε ότι «το δικαίωμα του δημιουργού δύναται να εφαρμοστεί μόνον όσον αφορά αντικείμενο που είναι πρωτότυπο υπό την έννοια ότι είναι αποτέλεσμα προσωπικής πνευματικής εργασίας του δημιουργού του».

Με αυτή τη σκέψη, το ΔΕΕ κατέληξε στη συγκεκριμένη υπόθεση στο συμπέρασμα ότι το επίμαχο τμήμα του έργου περνάει το τεστ της πρωτοτυπίας, και συνεπώς προστατεύεται από το δίκαιο περί πνευματικής ιδιοκτησίας.

Αργότερα, η αντίληψη αυτή αναπτύχθηκε στην υπόθεση *Painer*, σχετικά με τη δυνατότητα πνευματικής ιδιοκτησίας μιας φωτογραφίας. Η αρχή αυτής της αξιολόγησης έμοιαζε με την *Infopaq* σχετικά με την εύρεση του τεστ πρωτοτυπίας. Για να αποδειχθεί η πνευματική δημιουργία του δημιουργού σε μια φωτογραφία, το ΔΕΕ εξήγησε ότι ο δημιουργός (ως φωτογράφος), κατά τη διάρκεια της δημιουργίας αυτού του έργου, μπορούσε να κάνει "ελεύθερες και δημιουργικές επιλογές σε διάφορα σημεία". Οι επιλογές περιγράφονται διεξοδικά, για παράδειγμα το φόντο της φωτογραφίας, η πόζα του θέματος, ο φωτισμός, η γωνία ή η θέαση, ακόμη και η χρήση λογισμικού υπολογιστή που θα μπορούσε να επηρεάσει τα αποτελέσματα των φωτογραφιών, θα μπορούσε επίσης να εμπίπτει στην εξέταση του τεστ πρωτοτυπίας<sup>78</sup>.

Καθ' όλη τη διάρκεια της αξιολόγησης για την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας, τα δικαστήρια της ΕΕ έχουν τονίσει τον ρόλο της πνευματικής δημιουργίας/συμβολής του δημιουργού. Η νομοθεσία της ΕΕ για τα

---

<sup>75</sup> Υπόθεση C-5/08, *Infopaq International A/S κατά Danske Dagblades Forening*, ΔΕΕ 16 Ιουλίου 2009 και υπόθεση C-145/10, *Eva-Maria Painer κατά Standard VerlagsGmbH και άλλων*, ΔΕΕ, 1 Δεκεμβρίου 2011.

<sup>76</sup> ο.π.

<sup>77</sup> Υπόθεση C-5/08, *Infopaq International A/S κατά Danske Dagblades Forening*, σκέψη 37

<sup>78</sup> Υπόθεση C-145/10, *Eva-Maria Painer κατά Standard VerlagsGmbH και άλλων*, σκ. 90 - 94.

δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας θεωρεί τον δημιουργό ως «πνευματικό δημιουργό», με «ελεύθερες και δημιουργικές επιλογές». Αυτά τα δύο αποτελούν κριτήρια/προϋποθέσεις, οι οποίες εφόσον συντρέχουν, θεωρείται ότι υπάρχει πρωτοτυπία των έργων, με αποτέλεσμα ο δημιουργός να αποκτά δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας επί των έργων του και εν συνεχεία να απολαμβάνει την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Όπως καταδεικνύεται στην παρούσα εργασία, η πρωτοτυπία είναι το βασικό κριτήριο για τον προσδιορισμό των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας για έργα που δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη, με τις προτροπές να αποτελούν την ανθρώπινη συμβολή σύμφωνα με άλλες δικαιοδοσίες που αφορούν αυτή τη νομική συζήτηση. Στο επόμενο μέρος της παρούσας εργασίας θα αναλυθεί ο τρόπος με τον οποίο επιλύεται αυτό το νομικό ζήτημα στις ΗΠΑ και την Κίνα, προτού αναζητηθεί η απάντηση από την άποψη του δικαίου της ΕΕ.

## **5. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ ΣΕ ΕΡΓΑ ΠΟΥ ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΙ ΜΕΣΩ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ ΕΚΤΟΣ Ε.Ε.**

Με την ανάπτυξη της παραγωγικής τεχνητής νοημοσύνης (GenAI), άρχισε το ενδιαφέρον του νομικού κόσμου να στρέφεται προς την τεχνολογία. Ξεκίνησαν να γίνονται διάφορες συζητήσεις, οι οποίες περιλαμβάνουν επίσης την απάντηση για το πώς θα εφαρμοστεί το καθεστώς προστασίας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας σε έργα τέχνης που δημιουργούνται με τεχνητή νοημοσύνη και τα οποία έχουν δημιουργηθεί από πλατφόρμες, όπως οι *Midjourney*, *ChatGPT* ή άλλες παρόμοιες. Το παρόν κεφάλαιο επικεντρώνεται στα νομικά συστήματα των ΗΠΑ και της Κίνας.

Η επιλογή της έρευνας των νομικών συστημάτων αυτών των δύο χωρών είναι εύλογη, δεδομένου ότι οι χώρες αυτές είναι πρωτοπόρες στην τεχνολογία ΤΝ, διαθέτουν αμφότερες ένα ολοκληρωμένο νομικό πλαίσιο προς το δίκαιο της διανοητικής ιδιοκτησίας και, κυρίως, είναι μερικές από τις πρώτες χώρες που επιθυμούν να επιλύσουν τη νομική σχέση μεταξύ των έργων που παράγονται από ΤΝ και της προστασίας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας.

## 5.1. Οι Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής

Στις ΗΠΑ, το πρώτο αξιοσημείωτο γεγονός που έφερε στο προσκήνιο τη συζήτηση για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων έναντι των έργων που δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη, ή πιο συγκεκριμένα, εικόνων που προέκυψαν το 2023, είναι το έπος της *Zarya of the Dawn*.

Η απόφαση του Γραφείου Πνευματικής Ιδιοκτησίας των ΗΠΑ (USCO) για την υπόθεση αυτή είναι ένα από τα πρώτα νομικά έγγραφα στον κόσμο που έφερε απάντηση για τη δυνατότητα προστασίας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας σε έργα που δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη. Αργότερα, τον Αύγουστο, το Περιφερειακό Δικαστήριο της Κολούμπια δημοσίευσε την πρώτη στο είδος της απόφαση του ομοσπονδιακού δικαστηρίου για το θέμα αυτό <sup>79</sup>. Οι λεπτομέρειες αυτών των υποθέσεων θα παρουσιαστούν στα επόμενα μέρη, ώστε να έχουμε μια πιο εμπειριστατωμένη άποψη για τα ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας εργασίας.

### 5.1.1. Ιστορικό της υπόθεσης του "Zarya of the Dawn" και η δράση του USCO

Περί τον Σεπτέμβριο 2022, η Kristina Kashtanova αποφάσισε να καταθέσει αίτηση στην USCO για να καταχωρήσει για πιστοποίηση προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων για το έργο της, ένα σύντομο κόμικ με τίτλο "*Zarya of the Dawn*". Μετά από εξέταση, η αίτηση αυτή έγινε δεκτή. Μετά από αυτή την επιτυχημένη προσπάθειά της, η Kashtanova αποφάσισε να ανακοινώσει αυτό το ορόσημο, δημοσιεύοντας μια ανάρτηση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην οποία παραδεχόταν ότι το έργο της δημιουργήθηκε από εργαλείο παραγωγικής τεχνητής νοημοσύνης, και συγκεκριμένα από το εργαλείο *Midjourney*. Μιλώντας για την αίτηση καταχώρισης στην USCO, η Kashtanova δήλωσε ότι προσπάθησε να υποστηρίξει ότι τα πνευματικά δικαιώματα "ανήκουν σε εμάς όταν δημιουργούμε κάτι χρησιμοποιώντας τεχνητή νοημοσύνη". Η προσέγγισή της σε αυτή την επιτυχημένη προσπάθεια είναι ότι τα έργα τέχνης στο κόμικς ήταν υποβοηθούμενα

---

<sup>79</sup> Άρθρο με AI Art Copyright Ruling Invites Future Battles Over Human Inputs, Bloomberg Law, 24 Αυγούστου 2023, I. Poritz, διαθέσιμο στον ιστότοπο <https://news.bloomberglaw.com/ip-law/ai-art-copy-right-ruling-invites-future-battles-over-human-inputs>, προσβάσιμο την 26.06.2025

από την TN και όχι πλήρως δημιουργημένα από την TN<sup>80</sup>. Αφού η πληροφορία αυτή έγινε viral, η USCO προέβη σε αξιοσημείωτες ενέργειες και αποφάσισε να ακυρώσει την αίτηση προστασίας πνευματικών δικαιωμάτων για την περίπτωση της *Zarya of the Dawn*.

#### 5.1.2. Η απάντηση της κας Kashtanova

Η Kashtanova και η νομική της ομάδα, αφού έλαβαν την απόφαση ακύρωσης από το USCO, απέστειλαν απάντηση για να ασκήσουν έφεση κατά της απόφασης αυτής. Κατά την αντίληψη της Kashtanova, το USCO απέρριψε την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων προς τη Ζάρια της Αυγής με το σκεπτικό ότι "οι πληροφορίες στην αίτηση [της] ήταν ανακριβείς ή, τουλάχιστον, ουσιαστικά ελλιπείς". Ειδικότερα, η απόρριψη αυτή οφείλεται στη χρήση του *Midjourney* από την Kashtanova για τη δημιουργία των έργων τέχνης στα κόμικς. Η χρήση αυτού του εργαλείου GenAI έδειχνε ότι τα έργα αυτά δεν έχουν ανθρώπινη συμβολή, δεν αποτελούν πνευματική δημιουργία, και η Kashtanova, στην αίτησή της για προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας έναντι του κόμικς της, δεν είχε αποκλείσει τα στοιχεία που δεν περιέχουν ανθρώπινη συγγραφή<sup>81</sup>.

Για να αντικρούσουν την απόφαση της USCO, η Kashtanova και η νομική της ομάδα διηγήθηκαν την ιστορία της δημιουργίας της *Ζάρια της Αυγής*, ενώ παράλληλα εστίασαν στη διαδικασία κατασκευής των εν λόγω έργων τέχνης. Τονίζεται ότι η ιδέα αυτής της ιστορίας είναι πρωτότυπη, και τα στοιχεία αυτά μπορούν να καταχωρηθούν ως πνευματικά δικαιώματα στο USCO. Όπως αναφέρεται στην παρούσα επιστολή:

Δεν υπάρχουν εργαλεία, οποιουδήποτε είδους, που να μπορούν να πάρουν την αρχική ιδέα της Kashtanova και, χωρίς καθοδήγηση από τον άνθρωπο, να δημιουργήσουν τον τύπο της ιστορίας που υπάρχει στο έργο. Κάθε εικόνα

---

<sup>80</sup> B. Edwards, *Artist receives first known US copyright registration for latent diffusion AI art*, *Ars Technica*, 22 Σεπτεμβρίου 2022, <https://arstechnica.com/information-tech-nology/2022/09/artist-receives-first-known-us-copyright-registration-for-generative-ai-art/>, ανακτήθηκε στις 30.06.2025.

<sup>81</sup> Απάντηση της Kashtanova και της νομικής της ομάδας στο Van Lindberg, *RE: Response under 37 C.F.R. § 201.7(c)(4) to the correspondence of Oct 28, 2022- RE: Registration of Zarya of the Dawn, Reg. No. VAu001480196- (Correspondence ID: 1-5GB561K)*, προς τον Robert J. Kasunic, 21 Νοεμβρίου 2022, <https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>,

επικοινωνεί ένα ουσιαστικό στοιχείο της ιστορίας, υποστηρίζοντας και επεκτείνοντας το κείμενο που έγραψε η Kashtanova. Η θέση μας είναι ότι κάθε στοιχείο του Έργου αντανακλά τη συγγραφή της Kashtanova <sup>82</sup>.

Με αυτή την επιχειρηματολογία, όχι μόνο η ιδέα που περιγράφεται στο προηγούμενο παράγραφο είναι επιλέξιμη για προστασία του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ιδέα της "σύνθεσης", η οποία προσδιορίζεται από την προηγούμενη νομολογία των ΗΠΑ, θα είναι επίσης καταχωρήσιμη βάσει του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας<sup>83</sup>. Παρόλο που η Kashtanova δεν σχεδίασε καμία από τις εικόνες του κόμικ, είναι το κρίσιμο πρόσωπο, εκείνη που έλαβε την απόφαση, για το πώς θα πρέπει να μοιάζουν τελικά οι εικόνες που θα συμπεριληφθούν στη *Zarya of the Dawn*. Δεδομένου ότι οι τελικές εικόνες του κόμικ επιλέχθηκαν συνειδητά από την Kashtanova, η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων έναντι μιας τέτοιας διάταξης θα πρέπει να απαντηθεί καταφατικά.

Το τελευταίο σημείο αυτής της υπόθεσης, που αποτελεί και την πιο κρίσιμη προοπτική στη συζήτηση για τη *Zarya of the Dawn*, είναι το κατά πόσον οι εικονογραφήσεις σε αυτό το κόμικ θεωρούνται πνευματικά δικαιώματα και προστατεύονται ως έργα πνευματικής ιδιοκτησίας. Παρόμοια με το προηγούμενο επιχείρημα, οι εν λόγω εικονογραφήσεις, ως μέρος του κόμικ, είναι επίσης αποτέλεσμα της ανθρώπινης δημιουργικής διαδικασίας και πρέπει να προστατεύονται ως έργα πνευματικής ιδιοκτησίας. Παρουσιάστηκαν πολλά σημεία για να υποστηριχθεί αυτή η εκτίμηση. Πρώτον, ο Van Lindberg ισχυρίστηκε ότι η Kashtanova θα μπορούσε να αποσπάσει οποιαδήποτε από τις σχετικές εικονογραφήσεις και να προχωρήσει στη διαδικασία καταχώρισης στο USCO για να κερδίσει προστασία πνευματικών δικαιωμάτων. Η καταχώριση αυτή θα γίνει δεκτή και η ιδιότητα ως δημιουργός ως προς τα εν λόγω σχέδια θα γίνει δεκτή νομίμως. Ο δικηγόρος περιέγραψε περαιτέρω τη διαδικασία επιλογής των τελικών εικονογραφήσεων (μέσω των εισροών της Kashtanova και των παραγόμενων

---

<sup>82</sup>Ο.π.

<sup>83</sup> Σύμφωνα με το άρθρο 101 του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας των ΗΠΑ, "ένα έργο που σχηματίζεται από τη συλλογή και τη συναρμολόγηση προϋπαρχόντων υλικών ή δεδομένων που επιλέγονται, συντονίζονται ή οργανώνονται με τέτοιο τρόπο ώστε το προκύπτον έργο στο σύνολό του να αποτελεί πρωτότυπο έργο του δημιουργού" και υπόκειται στην προστασία του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας των ΗΠΑ.

αποτελεσμάτων που έκανε η *Midjourney*) ως "δημιουργικές επιλογές". Αυτό μπορεί να θεωρηθεί ως "παρόμοια με την καλλιτεχνική διαδικασία των φωτογράφων", ακόμη και με πιο εντατικές και δημιουργικές προσπάθειες. Η ανθρώπινη συμμετοχή στη δημιουργία αυτών των εικόνων καθορίζεται από την επιλογή των θεμάτων, των οπτικών γωνιών των εικόνων ή τη συνειδητή επιλογή οπτικών στοιχείων σε αυτές τις εικόνες. Όλοι αυτοί οι παράμετροι έχουν επιλεχθεί και αποφασιστεί τελικά και συνειδητά από την Kashtanova. Δεδομένου ότι οι εικόνες που δημιουργούνται από τους φωτογράφους υπόκεινται σε πνευματικά δικαιώματα, τα δικαιώματα αυτά παραχωρούνται επίσης στην Kashtanova.

Επιπλέον, προβλήθηκε το επιχείρημα ότι οι εικόνες "δημιουργούνται, αναπτύσσονται, βελτιώνονται και μετατοπίζονται" από την Kashtanova μέσω της δικής της συμβολής κατά τη χρήση του εργαλείου GenAI. Η αξιολόγηση του τρόπου με τον οποίο τα ανθρώπινα κείμενα μπορούν να συνεισφέρουν στις εικόνες ή κατά πόσον φέρουν επαρκή ανθρώπινη δημιουργική συμβολή, ώστε να αποτελούν ανθρώπινη δημιουργία, είναι το κεντρικό ζήτημα αυτής της υπόθεσης.

Η Kashtanova παρουσίασε επίσης μια εικόνα των "υποδείξεών" της (ως ένα από τα είδη εισόδου στο πλαίσιο της χρήσης του *Midjourney*) για να αποδείξει ότι η απάντηση σε μια συζήτηση που θα αφορούσε το αν τα έργα της πρέπει να θεωρούνται έργα κατά το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας και αντίστοιχα να προστατευτούν ως τέτοια θα είναι καταφατική. Κατά τη χρήση του *Midjourney*, οι προτροπές μπορούν να θεωρηθούν ως ένα μέσο καθοδήγησης προς το εργαλείο GenAI, οι οποίες συνάδουν με τον πυρήνα της δημιουργικής εισόδου του δημιουργού, καθώς μεταφέρουν μια περιγραφή του πώς πρέπει να μοιάζει η εικόνα. Για τη δημιουργία των τελικών εικόνων, η Kashtanova καθοδήγησε ορατά τα εργαλεία GenAI μέσω χιλιάδων προτροπών-εντολών, από τις οποίες οι αλγόριθμοι αυτού του εργαλείου GenAI θα χρησιμοποιούσαν για να δημιουργήσουν εικόνες σύμφωνα με την καλλιτεχνική της άποψη. Είναι προφανές ότι το *Midjourney* δεν παράγει εικόνες από μόνο του, αλλά εξαρτάται από τις εισροές-εντολές των ανθρώπων για να πάρει τα τελικά αποτελέσματα. Στη συνέχεια, ο δικηγόρος της Kashtanova υιοθέτησε την άποψη του Ανώτατου Δικαστηρίου των ΗΠΑ, το οποίο είχε κρίνει ότι "μια τροποποίηση της δημιουργικότητας είναι απαραίτητη για να καταστεί ένα έργο πνευματικά

κατοχυρώσιμο"<sup>84</sup>. Παρόλο που οι προτροπές μπορεί να είναι σύντομες, εντούτοις, η διάρκεια και η πολυπλοκότητα των έργων δεν αποτελεί κριτήριο για την αξιολόγηση του κατά πόσον ένα έργο μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο πνευματικής ιδιοκτησίας. Η νομική ομάδα της Kashtanova ισχυρίστηκε επίσης ότι οι εισροές και μόνο μπορούν επίσης να καταχωρηθούν ως κατοχυρώσιμες με δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας στο USCO με τη δημιουργική συμβολή της και την ανθρώπινη συγγραφή των κειμένων και των εικόνων τους που παράγονται από το *Midjourney*.

Επιπλέον, ο Van Lindberg ερμήνευσε επίσης τις ισχύουσες διατάξεις του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων των ΗΠΑ, για να συγκεκριμενοποιήσει το επιχείρημά του ως εξής:

*Ο νόμος περί πνευματικής ιδιοκτησίας δεν υπαγορεύει ότι η δημιουργική συμβολή ενός δημιουργού πρέπει να παρέχεται σε μια συγκεκριμένη μορφή ή ότι ένας καλλιτέχνης πρέπει να χρησιμοποιεί ένα συγκεκριμένο εργαλείο. Εφόσον το δημιουργικό αποτέλεσμα έχει στερεωθεί σε ένα υλικό μέσο έκφρασης, κάθε εργαλείο που επιτρέπει στη δημιουργική έκφραση του δημιουργού να "γίνει αντιληπτή, να αναπαραχθεί ή να επικοινωνηθεί με άλλο τρόπο" είναι επιλέξιμο για πνευματικά δικαιώματα<sup>85</sup>.*

Τα τελευταία επιχειρήματα που πρότειναν οι Lindberg και Kashtanova σχετικά με τη χρήση λογισμικού υπολογιστή στη διαδικασία δημιουργίας των εικόνων. Κατά τη διάρκεια της λειτουργίας του USCO, που επιβεβαιώθηκε και από την προηγούμενη νομολογία, τα έργα που χρησιμοποιούν εργαλεία που βασίζονται στον υπολογιστή στη δημιουργία των καλλιτεχνών επιτρέπεται να είναι κατοχυρωμένα με δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας. Ένα πιο συγκεκριμένο παράδειγμα για την παρούσα υπόθεση είναι η χρήση του *Adobe Photoshop* κατά την εκ νέου επεξεργασία των εικόνων "ώστε να ταιριάζει με την εκφραστική πρόθεση του καλλιτέχνη". Ο Van Lindberg στηρίχθηκε σε αυτό το σημείο και οδήγησε στα επιχειρήματα ότι (α) υπάρχουν περιστάσεις όπου η Kashtanova χρησιμοποίησε το

---

<sup>84</sup> Υπόθεση 499 U.S. 340, *Feist Publications Incorporated κατά Rural Telephone Service Company Incorporated*, Ανώτατο Δικαστήριο των Ηνωμένων Πολιτειών, 27 Μαρτίου 1991

<sup>85</sup> ο.π.

*Midjourney* για να δημιουργήσει εικόνες από τις αρχικές της ιδέες, κάτι που δεν θα πρέπει να θεωρηθεί διαφορετικό από τη χρήση του Photoshop, και β) υπάρχουν εικονογραφήσεις στο *Zarya of the Dawn* τις οποίες η Kashtanova τελειοποίησε μέσω του Photoshop, πριν τις συμπεριλάβει στα βιβλία για να αποδώσει τη δημιουργική της ιδέα. Με τα προτεινόμενα επιχειρήματα, η ομάδα της Kashtanova κατέληξε στο συμπέρασμα ότι οι εικονογραφήσεις είναι επιλέξιμες για προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας.

Συνοψίζοντας, η Kashtanova όχι μόνο ισχυρίστηκε ότι οι προσπάθειες της για τη σύνταξη των κειμένων και των εικόνων στο *Zarya of the Dawn* είναι ικανές να αποτελέσουν έργο πνευματικής ιδιοκτησίας, αλλά και ότι ολόκληρο το κόμικς ή οι εικόνες που δημιουργούνται από την τεχνητή νοημοσύνη είναι επιλέξιμες για προστασία πνευματικής ιδιοκτησίας σύμφωνα με τον αμερικανικό νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Βάσει τούτων, η Kashtanova, ως ο μοναδικός δημιουργός, είναι ο δημιουργός ολόκληρου του έργου, συμπεριλαμβανομένων των εικονογραφήσεων που παράγονται μέσω ενός εργαλείου GenAI.

### 5.1.3. Το συμπέρασμα της υπόθεσης από την USCO

Ο Robert J. Kasunic, ο εκπρόσωπος του USCO σε αυτή την υπόθεση, έγραψε αργότερα μια ολοκληρωμένη επιστολή προς την Kashtanova για να αναλύσει και, στο τέλος, να ολοκληρώσει αυτή την υπόθεση<sup>86</sup>. Αυτή η απάντηση είχε ως στόχο να λύσει την ανησυχία που έθεσε η αιτούσα, καθώς και να διατυπώσει τη γνώμη του USCO σχετικά με την καταχώριση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας για έργα που δημιουργήθηκαν με εργαλεία της GenAI. Αυτό μπορεί να θεωρηθεί ένα ορόσημο, για να δούμε πώς οι νομοθέτες των ΗΠΑ θα αντιμετωπίσουν αυτό το αναπάντητο νομικό ζήτημα.

Στο πρώτο μέρος αυτής της επιστολής, ο Kasunic έκανε μια αναδρομή στο ιστορικό της υπόθεσης της *Zarya of the Dawn*, σχετικά με ένα κόμικ δεκαοκτώ σελίδων. Η ανακεφαλαίωση αυτή αντανάκλουσε τη διοικητική διαδικασία αυτής της υπόθεσης και όχι την αναλυτική περιγραφή του τρόπου με τον οποίο κατασκευάστηκε αυτό το έργο. Ωστόσο, τα σημεία στα οποία δόθηκε έμφαση από αυτή την

---

<sup>86</sup> Απάντηση στο αίτημα της κας Kashtanova στο R. J. Kasunic, 21 Φεβρουαρίου 2023, διαθέσιμο στον ιστότοπο <https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>, προσβάσιμη την 30.06.2025

ανακεφαλαίωση είναι: 1. το USCO γνώριζε ότι η Kashtanova είχε χρησιμοποιήσει *Midjourney* για να δημιουργήσει τις εικονογραφήσεις ως μέρος του έργου της, 2. η ειδοποίηση που έστειλε η εν λόγω αρχή για να δηλώσει την πρόθεσή της να ακυρώσει την καταχώριση της προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων για τη *Zarya of the Dawn* και 3. η απάντηση της Kashtanova και των νομικών της εκπροσώπων για να αντικρούσουν την πρόθεση αυτή, αποδεικνύοντας ότι η *Zarya of the Dawn* θα προστατεύεται από τα πνευματικά δικαιώματα, όπως αναλύθηκε στο προηγούμενο μέρος.

Το USCO ξεκίνησε την απάντησή του με την κλασική αξιολόγηση για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων. Για να δικαιούται αυτή την προστασία, κάθε έργο πρέπει να είναι ένα "πρωτότυπο" πνευματικό έργο, όπως επιβεβαιώνεται στο νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας των ΗΠΑ<sup>87</sup>. Παρόλο που ο νόμος περί πνευματικών δικαιωμάτων των ΗΠΑ δεν αναλύει ούτε εξηγεί με σαφήνεια τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να προσδιορίζεται το "πρωτότυπο", το κριτήριο αυτό έχει εξηγηθεί από το Ανώτατο Δικαστήριο των ΗΠΑ, με δύο κρίσιμες συνιστώσες όπως (α) η ανεξάρτητη δημιουργία του δημιουργού και (β) η επαρκής δημιουργικότητα. Στην υπόθεση *Feist*, το δικαστήριο καθόρισε ένα πολύ χαμηλό όριο για το κριτήριο αυτό. Ο αμερικανικός νόμος περί πνευματικής ιδιοκτησίας θα προστατεύει μόνο τα έργα με "περισσότερο από ένα ελάχιστο ποσοστό δημιουργικότητας". Με άλλα λόγια, δεν μπορεί να υπάρξει προστασία πνευματικών δικαιωμάτων για ένα έργο που "στερείται εντελώς ή είναι τόσο ασήμαντο ώστε να είναι σχεδόν ανύπαρκτο" σε δημιουργικότητα. Για παράδειγμα, ένας αλφαβητικός τηλεφωνικός κατάλογος δεν θα πληρούσε αυτό το όριο<sup>88</sup>.

Ένα άλλο κριτήριο για την αξιολόγηση αυτή είναι το "πνευματικό έργο". Για το κριτήριο αυτό, τα προστατευτέα έργα περιορίζονται μόνο στη δημιουργία των ανθρώπινων δημιουργών. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο το USCO ακύρωσε την καταχώριση πνευματικών δικαιωμάτων της *Zarya of the Dawn*, με τον ισχυρισμό

---

<sup>87</sup> Άρθρο 102(α) του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας των ΗΠΑ: ένα έργο μπορεί να καταχωρηθεί εάν μπορεί να χαρακτηριστεί ως "πρωτότυπο έργο δημιουργίας που έχει αποτυπωθεί σε οποιοδήποτε υλικό μέσο έκφρασης".

<sup>88</sup> Βλ. ανωτέρω την υπόθεση *Feist* [υποσημείωση 84]

ότι το κόμικ δεν αποτελούσε ανθρώπινη δημιουργία. Ο Kasunic εξήγησε αργότερα λεπτομερώς, με παλαιότερη νομολογία το πώς λειτουργεί αυτό το κριτήριο στην πράξη.

Συγκεκριμένα, στην υπόθεση *Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony*, μια φωτογραφία-γράφημα μπορεί να προστατεύεται ως έργο πνευματικής ιδιοκτησίας, εφόσον αντιπροσωπεύει τις «πνευματικές αντιλήψεις» του δημιουργού- με τον δημιουργό να είναι "ο αρχικός δημιουργός" (originator) ή "ο κατασκευαστής" (maker). Εάν ένα έργο (στην περίπτωση αυτή, μια φωτογραφία) είναι μια απλή μηχανική διαδικασία χωρίς χώρο για καινοτομία, εφεύρεση ή πρωτοτυπία από τον ανθρώπινο δημιουργό (συγκεκριμένα στην περίπτωση αυτή, έναν άνθρωπο φωτογράφο), τότε το έργο αυτό δεν μπορεί να τύχει προστασίας ως έργο πνευματικής ιδιοκτησίας<sup>89</sup>. Ένα άλλο παράδειγμα είναι η υπόθεση *Urantia*, η οποία αφορά ένα βιβλίο. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του Βιβλίου *Urantia* είναι ότι ισχυρίζεται ότι έχει γραφτεί από ουράνια όντα και αναφέρεται στη ζωή του πλανήτη μας και τη σχέση μεταξύ των ανθρώπων και του Ιησού από τη δική του οπτική γωνία, ως μη ανθρώπινο ον<sup>90</sup>. Αργότερα, το περιφερειακό δικαστήριο των ΗΠΑ κατέληξε στο συμπέρασμα ότι εάν τα βιβλία περιέχουν λέξεις "που έχουν συγγραφεί από μη ανθρώπινα πνευματικά όντα", τα έργα αυτά μπορούν να αποκτήσουν προστασία πνευματικών δικαιωμάτων μόνο εάν υπάρχει "ανθρώπινη επιλογή και διευθέτηση των αποκαλύψεων". Το καθεστώς του αμερικανικού νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας δεν προστατεύει τη δημιουργία μη ανθρώπινων όντων, πρέπει να έχουν εμφανιστεί κάποια στοιχεία ανθρώπινης δημιουργικότητας ώστε να είναι το έργο κατοχυρώσιμο ως έργο πνευματικής ιδιοκτησίας. Δεδομένου ότι η απάντηση προήλθε από το USCO, ο Kasunic έδωσε επίσης τη διορατικότητα σχετικά με το θέμα αυτό κατά τη διάρκεια της λειτουργίας της εν λόγω αρχής. Στην πράξη, ο USCO θα αρνηθεί την καταχώριση μιας αξίωσης αν διαπιστώσει ότι ένα ανθρώπινο ον δεν δημιούργησε ένα έργο, με παράδειγμα

---

<sup>89</sup> Υπόθεση υπ' αριθμόν 111 U.S. 53, *Burrow-Giles Lithographic Company κατά Napoleon Sarony*, Ανώτατο Δικαστήριο των Ηνωμένων Πολιτειών, 17 Μαρτίου 1884.

<sup>90</sup> Το εν λόγω βιβλίο, η περιγραφή του και τα περιεχόμενά του είναι διαθέσιμα στον ιστότοπο <https://www.urantia.org/urantia-book>.

για μια τέτοια απόρριψη μια φωτογραφία που τραβήχτηκε από μια μαϊμού<sup>91</sup>. Έχοντας εξετάσει αυτές τις νομικές βάσεις, το επόμενο βήμα είναι η αξιολόγηση του κατά πόσον η *Zarya of the Dawn* μπορεί να προστατευτεί ως έργο πνευματικής ιδιοκτησίας σύμφωνα με το αμερικανικό δίκαιο.

Για την αξιολόγηση στην περίπτωση αυτή αναφέρονται τρία βασικά στοιχεία. Τα δύο πρώτα στοιχεία είναι (α) τα κείμενα αυτού του έργου και (β) η επιλογή και η διάταξη των κειμένων και των εικόνων στο κόμικς. Με βάση τα πραγματικά περιστατικά, ήταν εύκολο για την USCO να οδηγηθεί στο συμπέρασμα ότι αυτά τα στοιχεία προστατεύονται ως έργα κατά το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας έχοντας ως μοναδική δημιουργό την Kashtanova. Συγκεκριμένα, όλα τα κείμενα στο *Zarya of the Dawn* γράφτηκαν αποκλειστικά από την ίδια, χωρίς τη βοήθεια ή τη συνδρομή οποιουδήποτε άλλου εργαλείου ή πηγής. Το USCO κατέληξε στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για έργο ανθρώπινης δημιουργίας, και συνεπώς τα κείμενα προστατεύονται από τα πνευματικά δικαιώματα και θα μπορούν να καταχωρηθούν στο USCO. Η εν λόγω αρχή είχε επίσης την ίδια γνώμη με την Kashtanova για τη διαλογή και τη διάταξη των κειμένων και των εικόνων στο βιβλίο κόμικς για την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας με την έννοια της "σύνθεσης". Όχι μόνο έγραψε μόνη της όλα τα κείμενα, αλλά η Kashtanova ήταν και η μόνη που συνέβαλε, λαμβάνοντας τις πολλαπλές αποφάσεις για το πώς θα τοποθετηθούν τα κείμενα και οι εικόνες στο *Zarya of the Dawn*.

Το USCO κατάλαβε ότι ήταν εκείνη που "επέλεξε, βελτίωσε, περιέκοψε, τοποθέτησε, πλασιώσε και τακτοποίησε" αυτές τις εικόνες και τα λόγια για να δημιουργήσει μια σωστή ιστορία. Ακολουθώντας τις προηγούμενες δικαστικές αποφάσεις, όπως η *Feist*, το USCO δέχτηκε ότι η σύνθεση που είχε κάνει η Kashtanova στο *Zarya of the Dawn* ήταν πνευματικά κατοχυρώσιμη, με επαρκή δημιουργικότητα. Ως εκ τούτου, η συνολική επιλογή, ο συντονισμός και η διάταξη των κειμένων και των οπτικών στοιχείων που συνθέτουν αυτό το κόμικ

---

<sup>91</sup> Υπόθεση υπ' αρ. 16-15469 (9th Cir. 2018), *Naruto v. Slater*, διαθέσιμη στον ιστότοπο <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/ca9/16-15469/16-15469-2018-04-23.html>, προσβάσιμο την 30.06.2025

προστατεύεται από το αμερικανικό δίκαιο περί πνευματικής ιδιοκτησίας.

Το τελευταίο στοιχείο, και το πιο καθοριστικό για την ολοκλήρωση της παρούσας υπόθεσης, είναι οι εικονογραφήσεις του κόμικς. Το κύριο ζήτημα που ανέκυψε ήταν κατά πόσον μπορούν οι εικονογραφήσεις να καταχωρηθούν στο USCO ως έργα πνευματικής ιδιοκτησίας και να προστατεύονται ως τέτοια. Λόγω της τεχνικής φύσης της καινοτομίας τους, πρόκειται για μια μακρόχρονη και πολύπλοκη αξιολόγηση.

Στο αρχικό βήμα, το USCO έκανε μια ανακάλυψη σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι χρήστες, όπως η Kashtanova σε αυτή την περίπτωση, θα χρησιμοποιούσαν το Midjourney, ένα εργαλείο GenAI για τη δημιουργία εικονογραφήσεων. Στη συνέχεια το USCO ασχολήθηκε με τη λειτουργία του εργαλείου τεχνητής νοημοσύνης Midjourney και είδε ότι το Midjourney ενσωματώνει τις υπηρεσίες του σε έναν διακομιστή ενός λογισμικού επικοινωνίας τρίτου μέρους που ονομάζεται *Discord*. Για να χρησιμοποιήσουν λοιπόν αυτό το εργαλείο, οι χρήστες πρέπει να έχουν λογαριασμό σε αυτό το λογισμικό και να συνδεθούν στον διακομιστή *Discord*, ο οποίος έχει δημιουργηθεί και λειτουργεί από την Midjourney. Σε αυτόν τον διακομιστή, οι χρήστες μπορούν να εισέλθουν στα "δημόσια κανάλια κειμένου" και στη συνέχεια μπορούν να παραγγείλουν σε αυτή την πλατφόρμα τη δημιουργία εικόνων μέσω εισόδων ως "υποδείξεις" (*prompts*). Αυτές οι υποδείξεις είναι οι εντολές που περιγράφουν το πλαίσιο των εικόνων που το Midjourney θα πρέπει να παράγει για τους χρήστες ως έξοδοι. Αυτή είναι η μόνη μέθοδος για τους ανθρώπινους χρήστες να επικοινωνούν, να καθοδηγούν και να επηρεάζουν το Midjourney ώστε να παράγει τα επιθυμητά αποτελέσματα. Πιο συγκεκριμένα, οι υποδείξεις μπορούν να έχουν πολλές μορφές, είτε σε περιγραφικές φράσεις κειμένου (*text prompts*), είτε σε ιστοσελίδες που περιέχουν άλλες εικόνες ως αναφορά (*image prompts*) κ.α.<sup>92</sup> Όσο πιο λεπτομερείς είναι οι υποδείξεις, τόσο πιο κοντά είναι τα αποτελέσματα στην ιδέα αυτών των εισόδων.

Από τις εισροές των χρηστών, το USCO προχώρησε στο επόμενο βήμα, για να δει τι θα συνέβαινε αφού το Midjourney λάμβανε τα αιτήματα των ανθρώπινων

---

<sup>92</sup> Πληροφορίες για τον τρόπο λειτουργίας των *prompts* είναι διαθέσιμες στον ιστότοπο <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32023408776205-Prompt-Basics>.

χρηστών, για να δημιουργήσει μια εικόνα. Το USCO κατέληξε ότι το Midjourney δεν καταλαβαίνει τις ανθρώπινες γλώσσες. Αφού λάβει τις υποδείξεις εισόδου, οι αλγόριθμοι αυτού του εργαλείου GenAI θα διασπάσουν τις λέξεις μέσα σε αυτές τις υποδείξεις σε μικρότερα κομμάτια που ονομάζονται "tokens". Αυτό το εργαλείο θα συγκρίνει αργότερα αυτά τα tokens με τη βάση δεδομένων εκπαίδευσης του GenAI για να δημιουργήσει το τελικό αποτέλεσμα ως εικόνες.<sup>93</sup>

Με αυτή την κατανόηση, το USCO αποφάσισε να αντιλέξει στο επιχείρημα που προέβαλε η Kashtanova σχετικά με της ύπαρξη μιας ορισμένης ποσότητας ανθρώπινης δημιουργικότητας και συμβολής στη δημιουργία των εικόνων που παράγονται από εργαλεία GenAI. Η ανάλυση του USCO έδειξε ότι οι τελικές εικόνες που δημιουργούνται με τους αλγόριθμους GenAI και τη διαδικασία που διεξάγει η Midjourney δεν είναι το ίδιο με τα έργα που δημιουργούνται από έναν άνθρωπο καλλιτέχνη, συγγραφέα ή φωτογράφο. Δεδομένου ότι ο χρήστης δεν μπορεί να προβλέψει εκ των προτέρων τα ακριβή αποτελέσματα που θα δημιουργήσει το Midjourney, η διαδικασία δημιουργίας εικόνων δεν ελέγχεται από τον ανθρώπινο χρήστη.

Αν και η Kashtanova ισχυρίστηκε ότι "καθοδήγησε" τη δομή και το περιεχόμενο των εικονογραφήσεων, το Midjourney ήταν αυτό που δημιούργησε τα παραδοσιακά στοιχεία της δημιουργίας των εικόνων. Σύμφωνα με την εξήγηση του Ανώτατου Δικαστηρίου των ΗΠΑ, "δημιουργός" κατά το αμερικανικό δίκαιο περί πνευματικής ιδιοκτησίας είναι εκείνος "που έχει πραγματικά διαμορφώσει την εικόνα", ή "εκείνος που είναι ο εφευρετικός ή ο κύριος νους" αυτού του έργου<sup>94</sup>. Για τις εικόνες στο Midjourney, αυτά τα χαρακτηριστικά δεν αποδίδονται στους ανθρώπινους χρήστες, δεδομένου ότι οι άνθρωποι δεν μπορούν να προσδιορίσουν αυτή τη διαδικασία δημιουργίας βήμα προς βήμα. Η μόνη συμβολή μέσω υποδείξεων στην αρχή της διαδικασίας δημιουργίας στο Midjourney δεν σημαίνει ότι ο άνθρωπος "διαμορφώνει" ή γίνεται ο "κύριος νους" αυτών των εικόνων. Επιπλέον, τα αποτελέσματα από τέτοιες υποδείξεις είναι απρόβλεπτα και μπορεί να υπάρχει σημαντική απόσταση μεταξύ αυτού που ο χρήστης μπορεί να κατευθύνει το

---

<sup>93</sup> Ο.π.

<sup>94</sup> Βλ. ανωτέρω υπόθεση *Burrow-Gilles*

Midjourney να δημιουργήσει και του οπτικού υλικού που παράγει πραγματικά το Midjourney. Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα ανωτέρω, το USCO κατέληξε ότι ο κύριος συντελεστής των εικόνων που παράγονται από την TN είναι το ίδιο το εργαλείο GenAI και όχι ο χρήστης.

Το USCO πήγε αργότερα να αντικρούσει τα άλλα επιχειρήματα που προέβαλε η Kashtanova. Το πρώτο επιχείρημα ήταν η σύγκριση μεταξύ της χρήσης του *Midjourney* για τη δημιουργία εικονογραφήσεων και της χρήσης άλλων εργαλείων που βασίζονται στον υπολογιστή (όπως το *Adobe Photoshop*), ή του φωτογράφου που επιλέγει τελικά τι θα συμπεριληφθεί στις φωτογραφίες του. Η USCO απέρριψε την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας στο σημείο αυτό για τον ίδιο λόγο που λήφθηκε από το προηγούμενο επιχείρημα. Οι ανθρώπινοι χρήστες, όταν χρησιμοποιούν το εργαλείο GenAI δεν μπορούν να έχουν τον ανάλογο έλεγχο, όπως οι φωτογράφοι ή οι χρήστες άλλων βοηθητικών εργαλείων, πράγμα που σε αυτές τις περιπτώσεις συμβαίνει όταν επιλέγουν ποιο οπτικό υλικό θα τροποποιήσουν ή όταν λαμβάνουν άλλα συγκεκριμένα μέτρα για τον έλεγχο οποιουδήποτε μέρους της εικόνας.

Το USCO απέρριψε επίσης την προστασία των εικόνων ως έργων πνευματικής ιδιοκτησίας για τις εικόνες που δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη με το επιχείρημα ότι οι εικόνες στο Midjourney είναι η οπτική αναπαράσταση δημιουργικών, ανθρώπινων υποδείξεων. Για το USCO, η κατάσταση της Kashtanova που χρησιμοποιεί υποδείξεις στο Midjourney (ή σε οποιοδήποτε άλλο εργαλείο GenAI) θα έμοιαζε με την κατάσταση που ένας πελάτης προσλαμβάνει έναν καλλιτέχνη για να δημιουργήσει εικόνες, ακολουθώντας τις οδηγίες των πελατών σχετικά με το κύριο περιεχόμενό τους. Έτσι, σε μία τέτοια περίπτωση, ο δημιουργός δεν θα είναι η Kashtanova, δηλαδή αυτή που δίνει τις οδηγίες για το γενικό περιεχόμενο των εικόνων, αλλά ο δημιουργός θα είναι αυτός που έλαβε αυτές τις οδηγίες και καθόρισε πώς να τις εκφράσει καλύτερα, παραπέμποντας με αυτό τον τρόπο στο λεγόμενο "*work-for-hire*"<sup>95</sup>, δηλαδή στην πρόσληψη κάποιου, ο οποίος θα

---

<sup>95</sup> Το "*work for hire*" είναι ένα νομικό δόγμα του αμερικανικού νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας, όπου ένα φυσικό ή νομικό πρόσωπο προσλαμβάνει ένα άλλο φυσικό πρόσωπο ή τους υπαλλήλους του για να δημιουργήσουν ένα έργο. Το εν λόγω προσληφθέν φυσικό πρόσωπο ή ο εν λόγω υπάλληλος θα θεωρείται ο νόμιμος δημιουργός του εν λόγω έργου, με

αναλάβει τη δημιουργία ενός έργου βάσει των οδηγιών του ατόμου που τον προσέλαβε. Έτσι, βάσει τούτου, στις περιπτώσεις όπου η Kashtanova θα πληκτρολογούσε τις λέξεις-κλειδιά που είχε χρησιμοποιήσει για να δημιουργήσει τις εικόνες στο Midjourney σε μηχανές αναζήτησης (όπως το *Microsoft Bing* ή το *Google*), δεν θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι οι εικόνες στα αποτελέσματα της αναζήτησης την συνοδεύουν ως δημιουργό, δεδομένου ότι μοιάζουν με το καλλιτεχνικό της όραμα.

Ένα άλλο επιχείρημα που προβλήθηκε ήταν ότι η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων για τις εικονογραφήσεις στο *Zarya of the Dawn* θα πρέπει να παραχωρηθεί στην Kashtanova λόγω του χρόνου και των προσπαθειών της να «συνεργαστεί» με το Midjourney (μέσω χιλιάδων κειμενικών οδηγιών για να αποκτήσει τις επιθυμητές εικονογραφήσεις). Ούτε αυτό το επιχείρημα όμως έγινε δεκτό από το USCO. Συγκεκριμένα, το USCO δεν έλαβε υπόψη το ποσό του χρόνου, της προσπάθειας ή των εξόδων που απαιτούνται για τη δημιουργία του έργου, δεδομένου ότι οι παράγοντες αυτοί δεν αποδεικνύουν ότι τα έργα περιέχουν την ελάχιστη δημιουργικότητα που απαιτείται από τον νόμο περί πνευματικών δικαιωμάτων των ΗΠΑ και αποτελεί το κρίσιμο κριτήριο για την αναγνώριση και προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων.

Ωστόσο, η συμβολή της Kashtanova δεν έμεινε μόνο στα ανωτέρω αναφερόμενα. Αντίθετα, εκείνη συνέβαλε και σε άλλα στοιχεία μέχρι την τελική διαμόρφωση του κόμικ. Συγκεκριμένα, υπήρξε ακόμα ένας αριθμός φωτογραφιών που η Kashtanova επεξεργάστηκε μετά τη λήψη τους από το Midjourney. Μετά την επεξεργασία τους, τις συμπεριέλαβε στο δημοσιευμένο *Zarya of the Dawn*. Βάσει τούτων, η Kashtanova πρότεινε στο USCO να εξετάσει αν αυτά αποτελούν έργα πνευματικής ιδιοκτησίας, ώστε να της παραχωρηθεί δικαίωμα έστω επί αυτών. Το USCO αναγνώρισε αρχικά το γεγονός αυτό. Ωστόσο, δεν μπορεί απλώς να βασιστεί σε έναν τέτοιο ισχυρισμό για να καταλήξει στο συμπέρασμα ότι η προσπάθεια αυτή περνά το κατώφλι της ελάχιστης δημιουργικότητας που απαιτείται από το νόμο, ώστε η Kashtanova να

---

προστασία που εγγνύεται ο αμερικανικός νόμος περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Για περισσότερες λεπτομέρειες βλ. την *Εγκύκλιο 9: Works Made for Hire Under the 1976 Copyright Act*, The United States Copyright Office, Αύγουστος 2003, [https://global.oup.com/us/companion.websites/fdscontent/uscompanion/us/pdf/houp/7\\_5.pdf](https://global.oup.com/us/companion.websites/fdscontent/uscompanion/us/pdf/houp/7_5.pdf), που ανακτήθηκε την 30.06.2025

θεωρηθεί δημιουργός και εξ αυτού να θεωρείται δικαιούχος πνευματικών δικαιωμάτων.

Ένα ακόμα στοιχείο που έπρεπε να εξεταστεί από το USCO είναι οι εικονογραφήσεις πριν και μετά τη χρήση του λογισμικού *Adobe Photoshop*. Η ιδέα αυτή έγινε επίσης δεκτή σε προηγούμενες περιπτώσεις, στις οποίες το USCO καταχώρισε έργα με μη προστατευτέα στοιχεία, εφόσον αυτά είχαν "επεξεργαστεί, τροποποιηθεί ή αναθεωρηθεί" από άνθρωπο δημιουργό και οι αλλαγές που είχαν πραγματοποιηθεί από τον δημιουργό περιείχαν επαρκή ποσότητα πρωτοτυπίας και δημιουργικότητας.

Ωστόσο, για τη *Zarya of the Dawn*, το USCO κατέληξε στο συμπέρασμα ότι υπάρχουν πολύ μικρές διαφορές μεταξύ των εικονογραφήσεων που δημιουργήθηκαν από το εργαλείο GenAI με αυτές που τροποποιήθηκαν από την Kashtanova, με αποτέλεσμα οι αλλαγές αυτές δεν μπορούν να περάσουν το κατώφλι της επαρκούς δημιουργικότητας, ώστε να θεωρηθούν έργα και να προστατευτούν ως τέτοια. Επιπλέον υποστηρίχθηκε ότι λόγω έλλειψης πληροφοριών, το USCO δεν μπορεί να προσδιορίσει σαφώς ποια ήταν η συμβολή της Kashtanova στις τελικές εικόνες και δεν μπορεί να της χορηγήσει προστασία πνευματικών δικαιωμάτων μόνο μέσω ενός τέτοιου απλού ισχυρισμού.

Εν κατακλείδι, το USCO δεν ακύρωσε ολόκληρο το πιστοποιητικό καταχώρισης πνευματικών δικαιωμάτων, αλλά αποφάσισε να ακυρώσει ένα "μέρος" της εν λόγω καταχώρισης, λόγω "ανακριβούς και ελλιπούς διαμόρφωσης". Συγκεκριμένα, το USCO αναγνώρισε και εκχώρησε προστασία στα δημιουργικά έργα που δημιουργήθηκαν αποκλειστικά από την Kashtanova, τα οποία περιλαμβάνουν το κείμενο και τη διεργασία αυτού, δηλαδή την επιλογή, τον συντονισμό και τη διάταξη του κειμένου που δημιουργήθηκε από τον δημιουργό και των έργων τέχνης που δημιουργήθηκαν από την TN. Αναφορικά τις εικονογραφήσεις που παράγονται αμιγώς από την TN (ή το εργαλείο GenAI), το Γραφείο κατέληξε ότι αυτές δεν μπορούν να αποτελέσουν έργο πνευματικής ιδιοκτησίας. Η απόρριψη αυτή αναφέρεται ρητά στο πιστοποιητικό καταχώρισης των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας, καθώς αποκλείονται τα έργα τέχνης που παράγονται από την TN.

Αν και η απόφαση της USCO δεν θεωρείται ως η τελική απάντηση για τη συζήτηση σχετικά με την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων για τα έργα που δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη, η *Zarya of the Dawn* αποτελεί πολύτιμη μελέτη περίπτωσης για τη συζήτηση αυτή όχι μόνο στις ΗΠΑ, αλλά και στην ΕΕ.

## **6. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ ΕΠΙ ΕΡΓΩΝ ΠΑΡΑΓΟΜΕΝΩΝ ΜΕΣΩ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ ΣΤΗΝ ΕΝΝΟΜΗ ΤΑΞΗ ΤΗΣ ΚΙΝΑΣ**

Η Κίνα είναι επίσης μια χώρα που έχει μια θετική στάση όσον αφορά την ανάπτυξη πολιτικών προς την τεχνολογία ΤΝ. Η Κίνα θεωρείται μία από τις πρώτες χώρες που δημοσίευσε αποφάσεις σχετικά με το αν θα πρέπει να προστατεύουμε τα έργα που δημιουργούνται από την ΤΝ υπό το καθεστώς του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων. Το πιο εντυπωσιακό απ' όλα είναι ότι στην Κίνα η εν λόγω συζήτηση έχει ξεκινήσει ήδη από το 2018.

### **6.1.1. Γενικές παρατηρήσεις σχετικά με τη νομοθεσία της Κίνας (πνευματικά δικαιώματα)**

Πριν προχωρήσουμε στη μελέτη σχετικών υποθέσεων, υπάρχουν πράγματα που πρέπει να σημειωθούν σχετικά με τα κινεζικά νομικά συστήματα και τα μοναδικά χαρακτηριστικά τους. Σύμφωνα με τους νομικούς μελετητές, η Κίνα ακολουθεί τα σοσιαλιστικά νομικά συστήματα, στα θεμέλια που χρησιμοποιούσε παλαιότερα η Σοβιετική Ένωση. Η προέλευση αυτού του νομικού συστήματος μπορεί να ανιχνευθεί με την έντονη επιρροή από τον γερμανικό αστικό κώδικα. Παρόλο που εντοπίζονται πλείστες διαφορές ανάμεσα στο γερμανικό και στο κινεζικό νομικό σύστημα (ιδίως ως προς τον πολιτικό χαρακτήρα), εξακολουθούν να υπάρχουν ομοιότητες, κυρίως όσον αφορά την πηγή του δικαίου και τον ρόλο του γραπτού δικαίου (ως πρωτογενείς πηγές δικαίου)<sup>96</sup>. Στην Κίνα, όπως και στην Ε.Ε., η απόφαση ενός δικαστηρίου δεν αποτελεί πρωτογενή πηγή δικαίου, ωστόσο, παίζει καθοριστικό ρόλο για να δει κανείς την κατεύθυνση που έχουν επιλέξει να

---

<sup>96</sup> Βλ. περισσότερα για το χαρακτηριστικό του σοσιαλιστικού νομικού συστήματος στο *Socialist Law and other types of Legal Systems*, P. de Cruz, *Comparative Law in a Changing World* (2nd edition), Cavendish Publishing Limited, 1999, Κεφάλαιο 6, σελ. 183-212.

ακολουθήσουν οι μελετητές σχετικά με ένα νομικό ζήτημα<sup>97</sup>.

Όσον αφορά το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας στην Κίνα, αυτό ξεκίνησε συγκριτικά με άλλες χώρες με καθυστέρηση, καθώς ο πρώτος νόμος περί πνευματικής ιδιοκτησίας θεσπίστηκε το 1990<sup>98</sup>. Σύμφωνα με τον ισχύοντα νόμο περί προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας της Κίνας, εκτός αν προβλέπεται διαφορετικά, τα πνευματικά δικαιώματα ενός έργου ανήκουν στον δημιουργό του. Ο δημιουργός ενός έργου είναι το άτομο που δημιούργησε το έργο απευθείας, δηλαδή ο πραγματικός δημιουργός. Σε περιπτώσεις όπου το έργο δημιουργείται υπό την εποπτεία ή την πρόθεση άλλου προσώπου, το πρόσωπο αυτό θεωρείται ως ο δημιουργός του εν λόγω έργου. Για παράδειγμα, ο κινεζικός νόμος περί πνευματικών δικαιωμάτων θα επέτρεπε την παραχώρηση της έννοιας του "δημιουργού" στους οργανισμούς στην περίπτωση έργων υψηλής τεχνολογίας ή λογισμικού, ακολουθώντας τη λογική του δόγματος "work-for-hire" (έργο προς μίσθωση)<sup>99</sup>. Μέχρι και σήμερα, ο νόμος περί πνευματικής ιδιοκτησίας της Κίνας δεν δέχεται επίσημα να χορηγήσει προστασία πνευματικών δικαιωμάτων σε έργα που δημιουργούνται αποκλειστικά από μηχανές (όπως το σύστημα τεχνητής νοημοσύνης). Όπως θα αναλυθεί κατωτέρω, σύμφωνα με αποφάσεις των κινεζικών δικαστηρίων, τα κριτήρια για να μπορεί ένα έργο να τύχει προστασίας του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας περιλαμβάνουν: (α) ένα προστατευτέο έργο σύμφωνα με τον κινεζικό νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας (β) να έχει δημιουργηθεί από άνθρωπο, και (γ) το έργο να περνάει το «τεστ πρωτοτυπίας», με πρωτότυπη ανθρώπινη έκφραση.

#### 6.1.2. Οι πρώτες αποφάσεις σχετικά με την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας για τα έργα που δημιουργούνται με τεχνητή νοημοσύνη.

Η υπόθεση *Zarya of the Dawn*, που ξεκίνησε το 2022, όπως αναφέρθηκε

---

<sup>97</sup> China: Starting Points for Legal Research: Background Information, LibGuides at Brooklyn Law School, διαθέσιμο στον ισότοπο <https://guides.brooklaw.edu/china/laws>, προσβάσιμο την 30.06.2025

<sup>98</sup> Qu Sanqiang, *Intellectual Property in China*, Wolters Kluwer, 2012, σελ. 87.

<sup>99</sup> Y. Guo, *Modern China's Copyright Law and Practice*, Springer, 2017, σελ. 59.

προηγουμένως, είναι η πρώτη αξιοσημείωτη υπόθεση που επί της ουσίας εξετάστηκε η νομική σχέση μεταξύ των πνευματικών δικαιωμάτων και των έργων που δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη. Ωστόσο, στην Κίνα έχουν δημοσιευτεί αποφάσεις από τα εθνικά δικαστήρια, με σκοπό να απαντήσουν σε αυτό το νομικό ζήτημα που ανέκυψε εδώ και καιρό, ξεκινώντας με τις δύο πρώτες αξιοσημείωτες υποθέσεις, *Beijing Film* και *Ten-cent*.

#### 6.1.2.1. Υπόθεση Beijing Film

Το 2018, η Beijing Film Law Firm (η ενάγουσα της παρούσας υπόθεσης) δημοσίευσε μια έκθεση που περιείχε τις δικαστικές αποφάσεις (γνωστή και ως ("δικαστική έκθεση") σχετικά με την κινηματογραφική βιομηχανία στο Πεκίνο στον λογαριασμό της στο WeChat, που αποτελούσε μια πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης που λειτουργεί κυρίως στην Κίνα. Αργότερα, ένα μέρος της δικαστικής έκθεσης αναδημοσιεύτηκε σε μια άλλη πλατφόρμα που διαχειρίζεται η εναγόμενη, η οποία ονομαζόταν Baidu. Η ενάγουσα άσκησε πολλές αγωγές ενώπιον του Δικαστηρίου Διαδικτύου του Πεκίνου ("BIC"), μία από τις οποίες αφορούσε παραβίαση της νομοθεσίας περί πνευματικών δικαιωμάτων (συγκεκριμένα του δικαιώματος της δημιουργίας και του δικαιώματος ακεραιότητας)<sup>100</sup>. Η εναγόμενη, από την άλλη πλευρά, υποστήριξε ότι η εν λόγω έκθεση δημιουργήθηκε από λογισμικό στατιστικών δεδομένων (Wolters Kluwer Legal Database) και η δικαστική έκθεση στερείται πρωτοτυπίας και συνεπώς πρέπει να θεωρηθεί ότι δεν υπόκειται σε πνευματική ιδιοκτησία.

Πριν καταλήξει στο συμπέρασμα, το Δικαστήριο προχώρησε στην αξιολόγηση της προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων για τη δικαστική έκθεση, εμμένοντας σε τέσσερα σημεία. Το πρώτο σημείο αφορά την πρωτοτυπία<sup>101</sup>. Σε αυτό το κριτήριο,

---

<sup>100</sup> Το Δικαστήριο Διαδικτύου του Πεκίνου είναι το πρωτοβάθμιο δικαστήριο που ειδικεύεται σε συγκεκριμένους τύπους υποθέσεων που αφορούν το διαδίκτυο και εφαρμόζει νέες τεχνολογίες (όπως η τεχνητή νοημοσύνη ή το blockchain) στις δικαστικές διαδικασίες. Δείτε περισσότερα στο *Introduction, Beijing Internet Court*, 26 Μαρτίου 2019, [https://english.bjinternetcourt.gov.cn/2019-03/26/c\\_26.htm](https://english.bjinternetcourt.gov.cn/2019-03/26/c_26.htm), προσβάσιμο την 1.07.2025.

<sup>101</sup> Με το ισχύον πλαίσιο του κινεζικού νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας, η πρωτοτυπία είναι ένα κριτήριο το οποίο είναι αβέβαιο και για την εξέτασή της λαμβάνεται ύπαρξη ενός ορισμένου βαθμού πνευματικής δημιουργίας ή/και της προσωπικής έκφρασης του δημιουργού

η έκθεση πληρούσε τις τυπικές απαιτήσεις ενός γραπτού έργου και είχε έναν ορισμένο βαθμό πρωτοτυπίας. Ωστόσο, με το ισχύον καθεστώς του κινεζικού νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων, η πρωτοτυπία από μόνη της δεν αποτελεί επαρκή προϋπόθεση για ένα γραπτό έργο. Για να περάσει αυτό το τεστ, όπως ακριβώς και η έννοια του "δημιουργού", το έργο πρέπει να έχει δημιουργηθεί από ένα άτομο, να έχει γίνει με ανθρώπινη συμβολή. Η επιχειρηματολογία που πρότεινε το Δικαστήριο ήταν κατά κάποιον τρόπο παρόμοια με αυτή στην υπόθεση *Zarya of the Dawn*. Το εν λόγω δικαστήριο εξέτασε τη διαδικασία δημιουργίας του της δικαστικής έκθεσης (judicial report), και η ανθρώπινη συμβολή σε αυτό το έργο μπορεί να φανεί μόνο μέσω της ανάπτυξης και της χρήσης αυτού του λογισμικού. Η Δικαστική Έκθεση δεν είχε καμία πρωτότυπη ανθρώπινη έκφραση, δεδομένου ότι δημιουργήθηκε σε δύο στάδια, όπως και οι λέξεις-κλειδιά εισόδου που συμπεριλήφθηκαν από τον χρήστη του λογισμικού και η διαδικασία παραγωγής του αποτελέσματος, η οποία διεξάγεται αποκλειστικά από τους αλγόριθμους του λογισμικού στατιστικών δεδομένων. Κατά συνέπεια, το Δικαστήριο θεώρησε ότι οι προσπάθειες αυτές δεν συνιστούν ανθρώπινη δημιουργικότητα ούτε ανθρώπινη δημιουργία. Τελικά, το Δικαστήριο κατέληξε στο συμπέρασμα ότι λόγω της έλλειψης αυτού του κριτηρίου, η Δικαστική Έκθεση δεν αποτελεί έργο στο πεδίο εφαρμογής του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας της Κίνας και δεν μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο πνευματικής ιδιοκτησίας<sup>102</sup>.

Ωστόσο, η ανωτέρω κρίση δεν σημαίνει ότι το δικαστήριο έκλεισε εντελώς τη δυνατότητα προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων έναντι των έργων που δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη και ότι τα έργα αυτά θα εμπίπτουν στο δημόσιο τομέα και θα μπορούν να χρησιμοποιούνται ελεύθερα από το κοινό. Το δικαστήριο πρότεινε αργότερα να ληφθεί υπόψη τόσο το όφελος του προγραμματιστή λογισμικού τεχνητής νοημοσύνης όσο και του χρήστη του εν λόγω λογισμικού. Εάν τα έργα που παράγονται από σύστημα ΤΝ δεν υπόκεινται σε πνευματικά δικαιώματα, οι προγραμματιστές δεν θα έχουν κίνητρο να

---

<sup>102</sup> Βλέπε υπόθεση Jing 0491 Min Chu αρ. 239, *Beijing Film Law Firm κατά Beijing Baidu Netcom Science Technology Co Ltd.*, Δικαστήριο Διαδικτύου του Πεκίνου, 2018. Βλ. τη μετάφραση της εν λόγω απόφασης διαθέσιμη στον ιστότοπο [https://www.chinadaily.com.cn/specials/BeijingInternetCourtCivilJudgment\(2018\)Jing0491MinChuNo.239.pdf](https://www.chinadaily.com.cn/specials/BeijingInternetCourtCivilJudgment(2018)Jing0491MinChuNo.239.pdf), προσβάσιμο την 1.07.2025

διανέμουν το λογισμικό, δεδομένου ότι εξυπηρετούν τις ανάγκες των χρηστών, και τα έργα αυτά ξεκίνησαν από τους χρήστες, όχι από τους προγραμματιστές. Σχετικά με τη σχέση μεταξύ των προγραμματιστών-χρηστών, υπάρχει ένας οικονομικός σύνδεσμος. Οι προγραμματιστές θα περίμεναν να εισπράξουν εισόδημα εφόσον υπάρχουν άνθρωποι που χρησιμοποιούν το προϊόν τους και από την άλλη πλευρά, οι χρήστες θα πρέπει να πληρώσουν ένα χρηματικό ποσό για να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό και να λάβουν την έκθεση.

Εάν αποφασιστεί ότι τέτοιου είδους έργα δεν προστατεύονται υπό το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, ο αριθμός των χρηστών θα μειωνόταν ή δεν θα ήταν πρόθυμοι να διανέμουν τέτοια έργα. Για την αποφυγή τέτοιων καταστάσεων, οι οποίες όχι μόνο θα ήταν επιζήμιες για τα εν λόγω μέρη, αλλά θα θεωρούνταν επίσης ως κίνδυνος για την ιδέα της πολιτιστικής έκφρασης, το Δικαστήριο πρότεινε ορισμένες λύσεις για την προστασία των δικαιωμάτων των μερών, ως εξής<sup>103</sup>:

- Θα πρέπει να αναφέρεται ρητά ότι τα έργα έχουν παραχθεί/δημιουργηθεί από λογισμικό τεχνητής νοημοσύνης.
- Παρόλο που τα έργα που παράγονται με τεχνητή νοημοσύνη δεν μπορούν να προστατεύονται υπό το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας ως πνευματικά δικαιώματα, θα υπάρχει μηχανισμός προστασίας λόγω της επένδυσης για τη δημιουργία τέτοιων έργων.
- Η προστασία αυτή πρέπει να προσφέρεται ή να επικεντρώνεται μόνο στον χρήστη του λογισμικού και όχι στους προγραμματιστές, δεδομένου ότι αυτοί ανταμείβονται από την πηγή των εσόδων που καταβάλλονται από τους χρήστες κατά τη χρήση του εν λόγω λογισμικού.
- Επεξηγώντας το προηγούμενο σημείο, αυτός ο μηχανισμός προστασίας θα αποφέρει οφέλη στους προγραμματιστές, ενθαρρύνοντας έτσι τους χρήστες να δημιουργήσουν περισσότερα έργα που μπορούν να αποτελέσουν

---

<sup>103</sup> Βλ. σχετικά Feilin v. Baidu: Beijing Internet Court tackles protection of AI/software-generated work and holds that copyright only vests in works by human authors διαθέσιμο στον ιστότοπο <https://ipkitten.blogspot.com/2019/11/feilin-v-baidu-beijing-internet-court.html>, προσβάσιμο την 01.07.2025

αντικείμενο πνευματικής ιδιοκτησίας. Τελικά, αυτό μπορεί να οδηγήσει σε αύξηση του εισοδήματος των προγραμματιστών λογισμικού.

Παρά το γεγονός ότι πρόκειται για ένα ενδιαφέρον επιχείρημα, το Δικαστήριο δεν ανέφερε ποια δικαιώματα ή συμφέροντα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη διευκόλυνση αυτού του μηχανισμού προστασίας, ενώ προηγουμένως έκρινε ότι στην προκειμένη περίπτωση ο νόμος περί πνευματικής ιδιοκτησίας δεν μπορεί να εφαρμοστεί στη συγκεκριμένη περίπτωση. Αυτό ήταν ένα κενό στο νόμο που δεν καλύφθηκε, ενώ παράλληλα τη δεδομένη χρονική στιγμή θα χρειαζόταν περισσότερη νομολογία για να αναλυθεί και να λυθεί αυτός ο γρίφος.

#### 6.1.2.2. Υπόθεση Tencent

Η ενάγουσα στην παρούσα υπόθεση είναι μια γιγαντιαία οντότητα στον τομέα της τεχνολογίας στην αγορά της Κίνας, η εταιρεία *Tencent*. Η εν λόγω εταιρεία δημιούργησε το 2015 έναν βοηθό γραφής βασισμένο σε τεχνητή νοημοσύνη με την ονομασία *Dreamwriter*. Τον Αύγουστο του 2018, η μηχανή αυτή δημοσίευσε αυτόματα μια οικονομική έκθεση στον ιστότοπο της *Tencent* ("Η οικονομική έκθεση"/"The Financial Report"). Στο τέλος της Οικονομικής Έκθεσης αναφέρεται ότι "γράφτηκε αυτόματα από το ρομπότ *Dreamwriter* της *Tencent*". Η εν λόγω ένδειξη μπορεί να θεωρηθεί ότι ακολουθεί την πρόταση που υπέβαλε το Δικαστήριο στην υπόθεση *Beijing Film Law Firm*, προκειμένου να διασφαλιστούν τα δικαιώματα της ενάγουσας, ως ιδιοκτήτριας αυτού του συστήματος τεχνητής νοημοσύνης. Την ίδια ημέρα, η εναγόμενη, η εταιρεία *Yingxun*, δημοσίευσε την Οικονομική Έκθεση στον ιστότοπό της χωρίς να έχει λάβει κάποια άδεια από την *Tencent*. Η ενάγουσα εισήγαγε την υπόθεση στο περιφερειακό δικαστήριο *Nanshan* στο *Shenzhen*, με έναν από τους ισχυρισμούς να είναι ότι πρόκειται για προσβολή πνευματικών δικαιωμάτων από την εναγόμενη.

Παρόμοια με την υπόθεση της *Beijing Law Firm*, η "Οικονομική Έκθεση" πέρασε το τεστ πρωτοτυπίας. Το έργο αυτό που δημιουργήθηκε από το προσωπικό της *Tencent* πληρούσε τις τυπικές απαιτήσεις ενός γραπτού έργου, με σαφή δομή και λογική έκφραση σχετικά με τα δεδομένα του χρηματιστηρίου. Για την ανάλυση αυτή, η έκθεση πέρασε το όριο της δημιουργικότητας. Ωστόσο, το κριτήριο που έκανε την περίπτωση αυτή να ξεχωρίσει από την προηγούμενη κρίση, είναι η αξιολόγηση της

ανθρώπινης συμβολής στο έργο. Με την περίπτωση της Οικονομικής Έκθεσης, είναι σημαντικό να εξεταστεί "κατά πόσον αντανakλά την ατομική επιλογή, την κρίση και τις δεξιότητες του δημιουργού και άλλους παράγοντες"<sup>104</sup>. Το δικαστήριο ξεκίνησε να εξετάσει πώς το σύστημα τεχνητής νοημοσύνης θα δημιουργούσε αυτόματα τέτοιες εκθέσεις, μια διαδικασία που περιελάμβανε τέσσερα βήματα ως (α) υπηρεσία δεδομένων, (β) ενεργοποίηση και συγγραφή, (γ) ευφυής επαλήθευση και (δ) ευφυής διανομή. Σε αυτά τα προαναφερθέντα βήματα, η ανθρώπινη συμβολή, συγκεκριμένα το προσωπικό της Tencent, προσδιορίστηκε από το δικαστήριο όταν οι άνθρωποι "έκαναν ρυθμίσεις και επιλογές στην εισαγωγή δεδομένων, θέματα που εκφράζονται σε άρθρα, στυλ γραφής..." στην εξατομικευμένη από τους ανθρώπους υπηρεσία<sup>105</sup>. Με αυτή την εξήγηση, το δικαστήριο της Shenzhen κατέληξε στο συμπέρασμα ότι το «η Οικονομική Έκθεση» (The Financial Report) μπορούσε να θεωρηθεί ως έργο που δημιουργήθηκε από άνθρωπο, υπό το πρίσμα του κινεζικού νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας, και επομένως μπορούσε να προστατευτεί ως έργο πνευματικής ιδιοκτησίας.

Το τελευταίο στοιχείο στη συζήτηση της υπόθεσης είναι η δημιουργικότητα και η κυριότητα της έκθεσης που δημιουργήθηκε με τεχνητή νοημοσύνη. Κατά τη διάρκεια αυτής της ανάλυσης, το κινεζικό δικαστήριο είχε την ευθυγραμμισμένη άποψη ότι η Οικονομική Έκθεση ήταν ένα δημιουργικό έργο του προσωπικού της Tencent, με την πρόθεση και την επένδυση αυτής της οντότητας κατά τη δημιουργία αυτής της έκθεσης (πρόσληψη του ανθρώπινου προσωπικού ή δαπάνη των απαραίτητων πόρων για την ανάπτυξη του συστήματος τεχνητής νοημοσύνης Dreamwriter). Βάσει τούτων, το Δικαστήριο έκρινε ότι το καθεστώς πνευματικής ιδιοκτησίας της Οικονομικής Έκθεσης εμπίπτει στο δόγμα "έργο για μίσθωση", παρόμοιο με το καθεστώς του αμερικανικού νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας, και για το λόγο αυτό, η Tencent, ως νομικό πρόσωπο, έχει την κυριότητα και,

---

<sup>104</sup> Υπόθεση Y0305MC αριθ. 14010, *Shenzhen Tencent κατά Shanghai Yingxun*, Shenzhen Nanshan District People's Court, 2019. Βλ. την περίληψη της εν λόγω απόφασης στα αγγλικά στη διεύθυνση <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/585875>, προσβάσιμο την 01.07.2025

<sup>105</sup> Z. Dai and B. Jin, The copyright protection of AI-generated works under Chinese law, *Tribuna Juridică*, Vol. 13, Issue 2, Editura ASE, 2023, διαθέσιμο στον ιστότοπο <https://www.tribunajuridica.eu/rohiva/An13v2/5.%20Dai%20Zhe%20and%20JIN%20Banggui.pdf>, προσβάσιμο την 01.07.2025

περαιτέρω, πρέπει να θεωρηθεί δημιουργός της Οικονομικής Έκθεσης<sup>106</sup>.

### 6.1.2.3. Υπόθεση Li v. Liu

Η προηγούμενη συζήτηση μας έδωσε μια γενική εικόνα για την αντίληψη του κινεζικού δικαστηρίου σχετικά με την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων έναντι των έργων που δημιουργούνται με τεχνητή νοημοσύνη.

Ωστόσο, τα έργα που αφορούν αυτές τις υποθέσεις είναι γραπτά έργα. Θεωρητικά, η μορφή, η δομή ή η διαδικασία δημιουργίας των εικόνων που παράγονται από ΤΝ μπορεί να διαφέρει από ένα γραπτό έργο. Θα είναι διαφορετική η απάντηση όσον αφορά την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων αυτού του είδους έργου;

Τον Νοέμβριο του 2023, το Δικαστήριο (BIC) εξέδωσε άλλη μια απόφαση-ορόσημο, με στόχο ειδικά την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων έναντι των εικόνων που παράγονται από τεχνητή νοημοσύνη. Σε σύγκριση με την *Beijing Film Law Firm*, υπήρξαν αξιοσημείωτες αλλαγές στην επιχειρηματολογία που πρότεινε το Δικαστήριο, οι οποίες θα συζητηθούν περαιτέρω.

Στις 24 Φεβρουαρίου 2023, ο Li (ο ενάγων) χρησιμοποίησε ένα λογισμικό με βάση την τεχνητή νοημοσύνη ανοικτού κώδικα που έφερε την ονομασία Stable Diffusion, εισάγοντας υποδείξεις (prompts) με λέξεις ή αριθμούς για να δημιουργήσει την απεικόνιση ενός κοριτσιού. Ο ενάγων δημοσίευσε αργότερα την εν λόγω απεικόνιση στον λογαριασμό του στο Xiaohongshu, μία από τις πιο δημοφιλείς πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης στην Κίνα, με τίτλο "*Spring Breeze Brings Tenderness*" (*Η Ανοιξιιάτικη αύρα φέρνει τρυφερότητα*). Τον Μάρτιο του 2023, ο Li διαπίστωσε ότι αυτή η εικονογράφηση αναδημοσιεύτηκε σε μια άλλη πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης, την Baijiahao, σε ένα άρθρο που δημοσιεύτηκε στο λογαριασμό του Liu - με τίτλο "*Love in March, in the Peach Blossoms*"<sup>107</sup>. Η αναδημοσίευση αυτή έγινε χωρίς την άδεια ή την έγκριση του ενάγοντος. Επιπλέον, κατά την αναδημοσίευση της εν λόγω απεικόνισης, ο Liu αφαίρεσε το

---

<sup>106</sup> Ο.π.

<sup>107</sup> Υπόθεση Jing 0491 Min Chu αριθ. 11279, *Li κατά Liu*, Δικαστήριο Διαδικτύου του Πεκίνου, 27 Νοεμβρίου 2023. Βλ. την αγγλική μετάφραση της απόφασης αυτής στη διεύθυνση <https://english.bjinter-netcourt.gov.cn/pdf/BeijingInternetCourtCivilJudgment112792023.pdf>, προσβάσιμο την 01.07.2025.

υδατογράφημα στο Xiaohongshu, με αποτέλεσμα οι χρήστες να νομίζουν ότι πρόκειται για φωτογραφία του Liu<sup>108</sup>.

Ο Li προσέφυγε στην υπόθεση αυτή ενώπιον του Δικαστηρίου του Πεκίνου, ισχυριζόμενος ότι παραβιάζεται το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας. Στην αίτηση, ο Li απαίτησε από τον Liu:

- να προβεί σε δημόσια δήλωση για να ζητήσει συγγνώμη
- να εξαλείψει τις δυσμενείς επιπτώσεις, και
- να καταβάλει αποζημίωση για την εν λόγω παράβαση.

Ο εναγόμενος υποστήριξε ότι το δημοσιευμένο από εκείνον έργο είναι το πρωτότυπο ποίημα και όχι η εικονογράφηση που ο εναγόμενος πήρε από το Διαδίκτυο. Επιπλέον, υποστήριξε ότι η χρήση αυτής της εικονογράφησης δεν αποτελεί εμπορική χρήση, ενώ σε περίπτωση που το Δικαστήριο διαπιστώσει ότι η εν λόγω αναδημοσίευση αποτελεί παραβίαση της νομοθεσίας περί πνευματικών δικαιωμάτων, ο εναγόμενος θα δεχθεί μόνο το αίτημα να ζητήσει συγγνώμη, δεδομένου ότι το ζητούμενο ποσό αποζημίωσης είναι υπερβολικά υψηλό.

Για να αποδείξει τη συμβολή του σε αυτό το έργο, ο Li περιέγραψε διεξοδικά τη διαδικασία δημιουργίας του, παραθέτοντας το συγκεκριμένο περιεχόμενο των υποδείξεων (prompts)<sup>109</sup>. Σε σύγκριση με τη χρήση του Midjourney<sup>110</sup> η φύση αυτής της διαδικασίας δεν έχει μεγάλη διαφορά, εκτός από τον τρόπο με τον οποίο οι ανθρωπίνι χρήστες μπορούν να αποκτήσουν πρόσβαση σε αυτά τα εργαλεία που βασίζονται στην τεχνητή νοημοσύνη. Στην υπόθεση που έφτασε στο Αμερικάνικο Δικαστήριο *Zarya of the Dawn*, για τη χρήση του Midjourney, μπορούσε ο χρήστης να επικοινωνήσει με αυτό το εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης μόνο μέσω μιας εφαρμογής τρίτου μέρους, του Discord.

Για το Stable Diffusion στην υπόθεση *Li v. Liu*, ο ενάγων εγκατέστησε ένα λογισμικό πακέτο που ονομάζεται Stable Diffusion Integration Package v4.2 κατεβάζοντάς το από το διαδίκτυο και μπόρεσε να το χρησιμοποιήσει τοπικά στον υπολογιστή. Στο πλαίσιο δικαστικής εξέτασης, το Δικαστήριο του Πεκίνου κατέληξε στο

---

<sup>108</sup> Ο.π.

<sup>109</sup> Ο.π.

<sup>110</sup> Βλ. ανωτέρω αναλυθείσα υπόθεση the *Zarya of Dawn*

συμπέρασμα ότι "όταν ο ενάγων τροποποιούσε μεμονωμένες υποδείξεις ή άλλαζε μεμονωμένες παραμέτρους, οι εικόνες που δημιουργούνταν ήταν διαφορετικές"<sup>111</sup>. Αυτό φάνηκε να είναι ένα κρίσιμο σημείο σε αυτή τη διαφορά, πριν το Δικαστήριο απαντήσει για τη δυνατότητα προστασίας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας έναντι των εικόνων που παράγονται με τεχνητή νοημοσύνη ως τέτοιες στην προκειμένη περίπτωση.

Το Δικαστήριο ξεκίνησε την αξιολόγηση επισημαίνοντας τα σημαντικά νομικά ζητήματα που αφορούν την εν λόγω διαφορά ως εξής:

- (1) Εάν η εικόνα που δημιουργείται με τεχνητή νοημοσύνη αποτελεί έργο και τι είδους έργο είναι σύμφωνα με τον κινεζικό νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας,
- (2) Μπορεί ο ενάγων (ο άνθρωπος που χρησιμοποιεί το εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία μιας τέτοιας εικόνας μέσω υποδείξεων) να κερδίσει τα οφέλη από τα πνευματικά δικαιώματα που συνδέονται με την εν λόγω εικόνα;
- (3) Κατά πόσον η πράξη του εναγομένου παραβιάζει τον νόμο περί πνευματικών δικαιωμάτων της Κίνας και κατά πόσον ο εναγόμενος θα είναι υπεύθυνος για την εν λόγω παραβίαση.

Το Δικαστήριο αντιμετώπισε τη διαφορά απαντώντας ερώτηση προς ερώτηση. Το πρώτο θέμα που απασχολεί είναι τα κριτήρια για να θεωρηθεί η εν λόγω εικόνα ως "έργο" υπό το δίκαιο της πνευματικής. Είναι αδιαμφισβήτητο ότι η εικόνα έχει μια ορισμένη μορφή έκφρασης (καθώς δεν διαφέρει από μια φωτογραφία ή έναν πίνακα ζωγραφικής) και ανήκει σαφώς στον τομέα της τέχνης. Δύο κρίσιμα στοιχεία που εξετάζονται περαιτέρω είναι η επαρκής δημιουργικότητα και η πρωτοτυπία. Για να έχει ένα έργο δημιουργικότητα, θα πρέπει να αντανakλά τη διανοητική συμβολή ενός φυσικού προσώπου. Βάσει όσων γνώριζε το Δικαστήριο, όταν ένας χρήστης δημιουργεί εικόνες στο Stable Diffusion μέσω οδηγιών, ο εν λόγω χρήστης έχει παράσχει ένα ορισμένο ποσό «δημιουργικής συνεισφοράς». Η συνεισφορά αυτή μπορεί να φανεί μέσω του τρόπου με τον οποίο παρουσιάζεται ο χαρακτήρας στην εικόνα, της επιλογής από τον χρήστη των υποδείξεων εισαγωγής ή της διευθέτησης της σειράς αυτών των υποδείξεων, της επιλογής των εικόνων που ανταποκρίνονται στις προσδοκίες αυτού του χρήστη. Σε σύγκριση με την υπόθεση *Beijing Film Law Firm*, το Δικαστήριο στην πράξη με την κρίση επί της

---

<sup>111</sup> Ο.π. [υποσημείωση 106].

παρούσας υπόθεσης ανέτρεψε την προηγούμενη απόφασή του επί της προγενέστερης υπόθεσης. Για πρώτη φορά, το δικαστήριο αυτό αναγνώρισε επαρκή "πνευματική δημιουργική συμβολή", όταν ο άνθρωπος χρησιμοποιεί prompts σε εργαλεία GenAI για τη δημιουργία έργων, και συγκεκριμένα εικόνων.

Ωστόσο, αυτό δεν σημαίνει ότι πρόκειται για προστατευόμενο έργο σύμφωνα με τον νόμο περί πνευματικών δικαιωμάτων της Κίνας. Η "πρωτοτυπία" είναι το τελευταίο κριτήριο στην αξιολόγηση Δικαστηρίου. Το Δικαστήριο, κατά την εξέταση αυτού του κριτηρίου, έδωσε έμφαση στην προοπτική της ανεξάρτητης δημιουργίας και της εξατομικευμένης έκφρασης του δημιουργού. Για τη χρήση της TN, το Δικαστήριο εξέτασε την αξιολόγηση αυτού του κριτηρίου κατά περίπτωση. Στην υπόθεση *Li κατά Liu*, το Δικαστήριο αναγνώρισε επίσης τις προσπάθειες του προσφεύγοντος. Ειδικότερα, το Δικαστήριο έκρινε ότι "η διαδικασία προσαρμογής και διόρθωσης αντανakλά επίσης τις αισθητικές επιλογές και τις εξατομικευμένες κρίσεις του ενάγοντος". Συνοψίζοντας, η κρίση του Δικαστηρίου ήταν ότι το "*Spring Breeze Brings Tenderness*" πληροί το στοιχείο της "πρωτοτυπίας"<sup>112</sup>.

Πριν καταλήξει στο συμπέρασμα για το πρώτο αυτό θέμα, το Δικαστήριο ενέμεινε περισσότερο σε αυτή τη νομική συζήτηση, η οποία είναι επίσης αξιοσημείωτη κατά την άντληση εμπειρίας υπό το πρίσμα του δικαίου της ΕΕ. Κατ' αρχάς, μια πτυχή είναι να προσδιοριστεί στην περίπτωση αυτή ποιος είναι ο κύριος δημιουργός των εικόνων αυτών. Για να απαντηθεί αυτό το ερώτημα γίνεται μια σύγκριση μεταξύ της σχέσης μεταξύ του χρήστη και του εργαλείου GenAI σε σχέση τη στερεότυπη κατάσταση "εργασίας για μίσθωση" (work-for-hire). Σε αυτή την περίπτωση, ο χρήστης του εργαλείου GenAI μπορεί να θεωρηθεί ως ο αναθέτων και το εργαλείο ως ο εκτελών. Ωστόσο, η μεγάλη διαφορά είναι ότι σε αντίθεση με αυτή τη διαπροσωπική σχέση, τα μοντέλα TN δεν έχουν ελεύθερη βούληση και δεν είναι υποκείμενα δικαίου. Από αυτή την οπτική γωνία, ο ανθρώπινος χρήστης είναι ο κύριος δημιουργός των εικόνων που δημιουργούνται από την TN.

Ένα άλλο σημείο που επεξεργάστηκε το Δικαστήριο είναι η φύση του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων. Σε όλη τη διάρκεια της ιστορίας, η ύπαρξη του νόμου περί προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας και τα πνευματικά δικαιώματα επί

---

<sup>112</sup> Ο.π.

των έργων δημιουργήθηκαν και διατηρήθηκαν για να ενθαρρύνουν τη δημιουργία έργων. Αυτή η φιλοσοφία του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας εφαρμόστηκε και στην παρούσα περίπτωση, μιας και η δημιουργία μέσω της συστημάτων TN βοηθά την εξέλιξη της τεχνολογίας και της καινοτομίας. Βάσει τούτων, το Δικαστήριο έκρινε ότι *"οι εικόνες που παράγονται από την TN, εφόσον μπορούν να αντανακλούν την αρχική πνευματική συνεισφορά των ανθρώπων, θα πρέπει να επιβεβαιωθούν ως έργα και μπορούν να προστατευθούν από το νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας"*<sup>113</sup>.

Δεδομένου ότι η εικόνα που δημιουργήθηκε με τεχνητή νοημοσύνη στην εν λόγω διαφορά έχει κριθεί ότι μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο αντιγραφής, το Δικαστήριο κλήθηκε να αξιολογήσει και άλλες πτυχές του εν λόγω έργου. Η πρώτη εκτεταμένη πτυχή είναι ο κάτοχος των δικαιωμάτων που συνδέονται με την εικόνα αυτή. Σύμφωνα με τον κινεζικό νόμο περί πνευματικών δικαιωμάτων, όπως και οι ΗΠΑ, δέχονται μόνο την ανθρώπινη δημιουργία υπό το καθεστώς προστασίας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας, οπότε τα εργαλεία TN, όπως το Stable Diffusion εν προκειμένω, δεν μπορούν να υπαχθούν στην κατηγορία του δημιουργού, ή προχωρώντας περαιτέρω, στην κατηγορία του ιδιοκτήτη των δικαιωμάτων που συνδέονται με τις εικόνες που παράγονται από TN.

Όσον αφορά την πτυχή της ανθρώπινης συμβολής σε αυτό το έργο, υπάρχουν δύο προτεινόμενες διαδρομές. Το πρώτο αντικείμενο είναι οι προγραμματιστές (ή οι πάροχοι) του Stable Diffusion. Ακολουθώντας τη λογική του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας, καθώς παρέχει δικαιώματα μόνο στους δημιουργούς του έργου, το Δικαστήριο έκρινε ότι οι εν λόγω οντότητες δεν μπορούν να θεωρηθούν ως δημιουργοί του έργου αυτού, διότι *"ούτε είχαν την πρόθεση να δημιουργήσουν την εικόνα του θέματος ούτε συμμετείχαν πραγματικά στη διαδικασία δημιουργίας της εικόνας του θέματος"*<sup>114</sup>. Επιπλέον, οι σχεδιαστές του Stable Diffusion είχαν παράσχει στους εαυτούς τους άδεια να μην διεκδικήσουν κανένα δικαίωμα που να

---

<sup>113</sup> Ο.π.

<sup>114</sup> China's First Case on Copyrightability of AI-Generated Picture, S. Song, King & Wood Mallesons, 7 Δεκεμβρίου 2023, διαθέσιμο στη διεύθυνση <https://www.kwm.com/cn/en/insights/latest-think-ing/china-s-first-case-on-copyrightability-of-ai-generated-picture.html>, προσβάσιμο την 01.07.2025

σχετίζεται με την παραγωγή από αυτό το εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης<sup>115</sup>. Από την άλλη πλευρά, ευθυγραμμιζόμενη με τα προηγούμενα επιχειρήματα, το Δικαστήριο θεώρησε ότι ο κύριος δημιουργός, ως το αποφασιστικό υποκείμενο για το αποτέλεσμα αυτής της εικόνας που παράγεται από τεχνητή νοημοσύνη είναι ο Li. Η εικόνα δημιουργήθηκε με βάση το «πνευματικό έργο» του ενάγοντος και αντανακλούσε την προσωπική έκφραση του Li. Συνεπώς, ο ενάγων είναι «ο δημιουργός της εικόνας και ο κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων επί της εικόνας»<sup>116</sup>.

Σε αντίθεση με το νομοθετικό πλαίσιο των ΗΠΑ ή των κρατών μελών, το Δικαστήριο του Πεκίνου επιβεβαίωσε τη δυνατότητα προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας των έργων που παράγονται από τεχνητή νοημοσύνη, ειδικά των εικόνων. Η προστασία αυτών των έργων δεν διαφέρει από αυτή που εκχωρείται στα παραδοσιακά έργα, όπως σε φωτογραφίες ή πίνακες ζωγραφικής. Ωστόσο, υπάρχει μια μικρή διαφορά στον τρόπο με τον οποίο αυτός ο μηχανισμός προστασίας θα λειτουργεί σωστά. Ειδικότερα, σύμφωνα με την αρχή της καλής πίστης και την ανάγκη προστασίας του κοινού, ο δημιουργός των έργων που δημιουργούνται με τεχνητή νοημοσύνη ή ειδικά των εικόνων θα πρέπει να διευκρινίζει τη χρήση αυτής της τεχνολογίας ή να αναφέρει το όνομα του μοντέλου τεχνητής νοημοσύνης κατά τη δημιουργία των έργων αυτών<sup>117</sup>. Αυτό είναι επίσης ένα σημείο που μοιάζει με την απόφαση του δικαστηρίου της Shenzhen στην υπόθεση Tencent<sup>118</sup>. Σε αυτή την υπόθεση είναι προφανές ότι άλλαξε η αντιμετώπιση του νομικού συστήματος απέναντι σε έργα που δημιουργούνται μέσω συστημάτων ΤΝ.

Το τελευταίο σημείο της παρούσας απόφασης είναι επίσης η κεντρική συζήτηση που συνδέεται με την ανησυχία των μερών. Πρόκειται για το κατά πόσον η πράξη του εναγόμενου θα συνιστούσε παραβίαση του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας σύμφωνα με τον κινεζικό νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Όπως το Δικαστήριο είχε δηλώσει νωρίτερα, ο Li είναι ο νόμιμος ανθρῶπινος δημιουργός και κάτοχος των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας του επίμαχου έργου. Οι

---

<sup>115</sup> Ο.π.

<sup>116</sup> Βλ. υποσημείωση 106

<sup>117</sup> Ο.π.

<sup>118</sup> Βλ. ανωτέρω υποκεφάλαιο 5.1.2.2.

πράξεις του εναγόμενου στο λογαριασμό του στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (συμπεριλαμβανομένης της αναδημοσίευσης χωρίς άδεια και της διαγραφής του υδατογραφήματος της αρχικής εικόνας) αποτελούν παραβιάσεις του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων και ο Liu θα πρέπει να αναλάβει την ευθύνη για την εν λόγω παραβίαση. Η ευθύνη που καθόρισε το δικαστήριο είναι παρόμοια με αυτή που είχε ζητήσει ο ενάγων, δηλαδή δημόσια δήλωση συγγνώμης και χρηματική αποζημίωση για τις απώλειες<sup>119</sup>.

#### 6.1.2.4. Τελικό Συμπέρασμα επί των Αποφάσεων

Με βάση όλα όσα αναλύθηκαν ανωτέρω, είναι σαφές ότι με την ανάπτυξη της TN, οι νομοθέτες, οι μελετητές ή ακόμη και το κοινό δίνουν μεγαλύτερη προσοχή στις ιστορίες της TN και στα συναφή θέματα, συμπεριλαμβανομένων των πνευματικών δικαιωμάτων για τα έργα που δημιουργούνται από την TN. Προς το παρόν, ακόμα τα νομικά συστήματα βρίσκονται σε ένα διερευνητικό στάδιο και προσπαθούν να γνωρίσουν και να καταλάβουν τη φύση της τεχνολογίας (συστήματα TN) σχετικά με το πώς θα μπορούσε να δημιουργήσει έργα. Οι νομοθέτες, με τη βοήθεια των ανθρώπων που εργάζονται στον ακαδημαϊκό χώρο, ή των εμπειρογνομόνων της TN, προσπαθούν να οδηγηθούν στο ορθό συμπέρασμα σχετικά με αυτή τη διαδικασία και να εξετάσουν ποια είναι η συμμετοχή του ανθρώπου στη δημιουργία μέσω των υποδείξεων εισόδου. Από αυτό το θεμέλιο, το επόμενο βήμα είναι να καθοριστεί αν θα ήταν επαρκής η δημιουργικότητα από αυτή τη συμβολή για να παραχωρηθεί η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων για τα έργα αυτά στους ανθρώπινους χρήστες. Μέχρι αυτό το σημείο της εργασίας, δεν έχει υπάρξει μία ενιαία αντιμετώπιση για αυτό το νομικό θέμα, ενώ είναι προφανές ότι τα νομικά συστήματα και κυρίως αυτό της Ε.Ε. χρειάζεται ακόμη περισσότερο χρόνο για να οριοθετήσει και να καταλήξει στο αν τελικά τα έργα που δημιουργούνται μέσω συστημάτων TN μπορούν να αποτελέσουν έργα υπό την έννοια του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας. Ωστόσο, οι αποφάσεις των Δικαστηρίων της Κίνας και των ΗΠΑ, αποτελούν πολύτιμη καθοδήγηση πιθανώς για τους νομικούς επιστήμονες και τους νομοθέτες της ΕΕ όσον αφορά την αντιμετώπιση του εν λόγω θέματος, στην εποχή όπου η τεχνητή νοημοσύνη και ο νέος κλάδος ανάπτυξης της

---

<sup>119</sup>Ο.π.

(όπως η GenAI) είναι πιο εύκολα προσβάσιμα και θα αποτελούν κοινή πρακτική στο εγγύς μέλλον.

## **7. ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΤΩΝ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ ΤΗΣ ΕΕ ΓΙΑ ΕΡΓΑ ΠΟΥ ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΙ ΜΕΣΩ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ**

Με την επίσημη έγκριση του νόμου για την ΤΝ, αυτός έγινε το πρώτο επίσημο νομικό έγγραφο στον κόσμο που εξειδικεύεται στον τομέα της ΤΝ. Αυτό δείχνει τις φιλοδοξίες των θεσμικών οργάνων της ΕΕ και των κρατών μελών να ενισχύσουν την καινοτομία με σκοπό να καθιερώσουν την Ευρώπη ως ηγέτη στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης<sup>120</sup>. Για να πραγματοποιηθεί όμως αυτό, θα πρέπει να καταβληθούν προσπάθειες ώστε η ΕΕ να γίνει μια "φιλική αγορά" τόσο για τους φορείς εκμετάλλευσης όσο και για τους χρήστες της τεχνολογίας ΤΝ. Η ξεκάθαρη απάντηση στην προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων για τα έργα που παράγονται με τεχνητή νοημοσύνη θα είναι ένας από τους ακρογωνιαίους λίθους για τη διευκόλυνση αυτής της αγοράς.

Σε αυτό το μέρος, η παρούσα εργασία θα μελετήσει και αναλύσει τις ενέργειες των κρατών-μελών, που έχουν ως στόχο τη διασφάλιση της προστασίας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας έναντι των έργων που παράγονται με τεχνητή νοημοσύνη και τη δυνατότητα εφαρμογής του ισχύοντος νομικού πλαισίου της ΕΕ για τον τρόπο αντιμετώπισης αυτού του ζητήματος.

### **7.1. Οι ενέργειες των κρατών-μελών**

Η εξέταση ενός νομικού θέματος εντός της ΕΕ δεν έγκειται μόνο σε όσα εκδίδουν τα θεσμικά όργανα της ΕΕ ή στις αποφάσεις του ΔΕΕ. Υπάρχει και η εθνική νομοθεσία των κρατών μελών, η οποία αποτελεί αξιόπιστη πηγή πληροφοριών για την πλήρη επισκόπηση ενός νομικού θέματος εντός της Ένωσης. Η πράξη για την τεχνητή νοημοσύνη θεωρείται το πρώτο μεγάλο βήμα των νομοθετών σε επίπεδο ΕΕ για τη ρύθμιση αυτού του νέου τεχνολογικού πεδίου, ωστόσο, υπάρχει ένα

---

<sup>120</sup> *Artificial Intelligence Act: MEPs adopt landmark law*, European Parliament – News, 13 March 2024, διαθέσιμο στον ιστότοπο <https://www.europarl.europa.eu/news/en/press-room/20240308IPR19015/artificial-intelligence-act-meps-adopt-landmark-law>, προσβάσιμο την 01.07.2025

κράτος-μέλος που είχε σημαντικές δράσεις για το θέμα αυτό ακόμη νωρίτερα, η Γαλλία.

Το πρότζεκτ *The Next Rembrandt*<sup>121</sup> είναι ένα αξιοσημείωτο γεγονός στον τομέα της δημιουργικής τέχνης, το οποίο έχει επίσης επιστήσει την προσοχή στη συζήτηση για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων έναντι τέτοιων έργων. Οι Γάλλοι νομοθέτες άρχισαν επίσης να ασχολούνται σοβαρά με τη συζήτηση αυτή με αφορμή το εν λόγω πρότζεκτ. Κατά τη γνώμη τους, η νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων πρέπει να διαθέτει έναν μηχανισμό για την προστασία των δημιουργών και των δημιουργών σύμφωνα με μια ανθρωπιστική αρχή, σε νομική συμφωνία με τον κώδικα πνευματικής ιδιοκτησίας, ή να βρεθεί μια λύση για την ελαχιστοποίηση των κινδύνων που εγκυμονεί η ικανότητα των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης να δημιουργούν έργα τέχνης<sup>122</sup>. Τον Σεπτέμβριο του 2023, η γαλλική Εθνοσυνέλευση εξέτασε ένα νέο σχέδιο του Κώδικα Πνευματικής Ιδιοκτησίας, το οποίο περιελάμβανε σημαντικά σημεία για τα έργα που έχουν δημιουργηθεί μέσω συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης<sup>123</sup>.

Σύμφωνα με το εν λόγω σχέδιο, η ενσωμάτωση έργων που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα στη βάση δεδομένων του λογισμικού ΤΝ πρέπει να συμμορφώνεται με τις διατάξεις του γαλλικού κώδικα πνευματικής ιδιοκτησίας. Η εκμετάλλευση των έργων αυτών πρέπει να επιτρέπεται από τον δημιουργό ή τον νόμιμο κάτοχο των έργων αυτών.

Επιπλέον, οι γαλλικοί οργανισμοί συλλογικής διαχείρισης επιτρέπεται πλέον να προστατεύουν τα δικαιώματα για έργα που δημιουργούνται από την ΤΝ. Αυτό που είναι πιο αξιοσημείωτο σχετικά με αυτές τις νέες διατάξεις, όταν συζητείται η

---

<sup>121</sup> Το «The Next Rembrandt» είναι ένας πίνακας ζωγραφικής που έχει εκτυπωθεί σε 3D χρησιμοποιώντας τεχνητή νοημοσύνη και ανάλυση δεδομένων από υπάρχοντα έργα του Ρέμπραντ. Δεν πρόκειται για ένα χαμένο έργο του Ρέμπραντ, αλλά για ένα έργο που στοχεύει στην εξερεύνηση της διασταύρωσης της τέχνης και της τεχνολογίας. Το έργο περιελάμβανε την ανάλυση περισσότερων από 346 πινάκων του Ρέμπραντ για την κατανόηση του στυλ του και, στη συνέχεια, τη χρήση αλγορίθμων για τη δημιουργία ενός νέου πορτρέτου στο στυλ του.

<sup>122</sup> French Copyright framework for artificial intelligence: a half-hearted attempt, Bercimuelle-Chamot K, IPKat Blog, 16 Οκτωβρίου 2023, διαθέσιμο στον ιστότοπο <https://ipkitten.blogspot.com/2023/10/french-copyright-framework-for.html>, προσβάσιμο την 01.07.2025.

<sup>123</sup> Άρθρο L131-3 του Γαλλικού Κώδικα Πνευματικής Ιδιοκτησίας, έκδοση που προτάθηκε την 12<sup>η</sup> Σεπτεμβρίου 2023

προστασία των έργων που δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη, είναι ότι, προς όφελος των δημιουργών ή των δικαιούχων των έργων που χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία των τεχνητών έργων, στις περιπτώσεις όπου τα έργα δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη χωρίς άμεση ανθρώπινη παρέμβαση, μπορούν να προστατεύονται από τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας<sup>124</sup>.

Για να συμμορφωθούν με το νόμο, τα έργα αυτά πρέπει να αναφέρουν ότι είναι "έργα που δημιουργήθηκαν από ΤΝ" στο όνομα των δημιουργών, μαζί με άλλους ανθρώπινους δημιουργούς. Τέλος, ο γαλλικός κώδικας πνευματικής ιδιοκτησίας θέσπισε ένα φορολογικό σύστημα το οποίο οι φορείς εκμετάλλευσης συστημάτων ΤΝ πρέπει να πληρώνουν κάθε φορά που χρησιμοποιούν έργα που προστατεύονται από δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας, ώστε να διασφαλίζεται το όφελος ενός οργανισμού συλλογικής διαχείρισης για έργα των οποίων η προέλευση δεν μπορεί να προσδιοριστεί. Αυτός ο μηχανισμός θα δώσει επίσης στους καλλιτέχνες κίνητρο να έχουν περισσότερα νέα δημιουργικά έργα.

Το γεγονός ότι οι νομοθέτες στη Γαλλία, στον τομέα της νομοθεσίας περί πνευματικής ιδιοκτησίας, προσπαθούν με κάθε τρόπο να κάνουν τους κανονισμούς τους να συμβαδίσουν με την ταχύτερη εξέλιξη της τεχνολογίας είναι ιδιαίτερα σημαντικό. Ωστόσο, από τη νέα διάταξη σε αυτό το νέο σχέδιο έκδοσης του Κώδικα Διανοητικής Ιδιοκτησίας της Γαλλίας, εξακολουθούν να υπάρχουν προβλήματα που προκύπτουν από το νόμο. Το πρώτο πρόβλημα εντοπίζεται στις διατάξεις σχετικά με τις φορολογικές επιβαρύνσεις κατά των φορέων εκμετάλλευσης συστημάτων ΤΝ για τη χρήση έργων που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα. Η διάταξη αυτή δεν έχει υποδείξει τον τρόπο με τον οποίο θα λειτουργήσει αυτός ο φορολογικός μηχανισμός, ούτε τον επιθυμητό φορολογικό συντελεστή (ή τη φορολογική αξία) που θα χρεώνουν οι νομοθέτες για κάθε χρήση των έργων που προστατεύονται από δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας. Ένα άλλο σημαντικό ζήτημα που έμεινε αναπάντητο αφορούσε τη συμμόρφωση της συμπερίληψης της ΤΝ όσον αφορά το κομμάτι του δημιουργού του έργου. Θα τεθούν ερωτήματα, για παράδειγμα (1) ποια θα είναι η διάρκεια της προστασίας

---

<sup>124</sup> Άρθρο L321-2 του Γαλλικού Κώδικα Πνευματικής Ιδιοκτησίας, έκδοση που προτάθηκε την 12<sup>η</sup> Σεπτεμβρίου 2023

των πνευματικών δικαιωμάτων με τη συμμετοχή της TN, (2) οι εξαιρέσεις για την προστασία αυτή (όπως η περίπτωση της παράθεσης, η χρήση έργων παρωδίας) θα εφαρμόζονται το ίδιο με τα έργα που δημιουργήθηκαν από ανθρώπους, ή (3) η ιδέα της ανθρώπινης δημιουργίας που δεν αποτελεί υποχρεωτικό κριτήριο στη γαλλική νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων, είναι συμβατή με τη νομοθεσία της ΕΕ περί πνευματικών δικαιωμάτων; Παρόλο που οι προαναφερθείσες διατάξεις δεν είναι οι τελικές, μπορούμε να το δούμε ως μια καλή πηγή αναφοράς για τη διακυβέρνηση της TN σε ολόκληρη την ΕΕ, ειδικά στον τομέα του δικαίου περί πνευματικών δικαιωμάτων.

Η Ισπανία είναι μια ακόμα χώρα που φαίνεται ότι είναι αρκετά πρόθυμη να ασχοληθεί με το θέμα της τεχνητής νοημοσύνης. Το 2022, η ισπανική κυβέρνηση πρότεινε ένα πρόγραμμα με την ονομασία *España Digital 2026*, ακολουθώντας τη στρατηγική της Ευρωπαϊκής Ψηφιακής Δεκαετίας<sup>125</sup>. Για την εκτέλεση αυτού του προγράμματος, η ισπανική κυβέρνηση εισήγαγε 10 μοχλούς πολιτικής, 30 συνιστώσες και περισσότερα από 200 μέτρα, ένα από τα οποία είναι η Εθνική Στρατηγική Τεχνητής Νοημοσύνης (ENIA). Το μέτρο αυτό αποσκοπεί στη διευκόλυνση της επιστημονικής έρευνας, της τεχνολογικής ανάπτυξης και της καινοτομίας σε κάθε προοπτική της τεχνητής νοημοσύνης. Υπήρξαν επίσης σχέδια για τη δημιουργία ενός πλαισίου ηθικών και νομοθετικών προτύπων για την ενίσχυση της προστασίας των ατομικών και συλλογικών δικαιωμάτων, διασφαλίζοντας την ιδέα της κοινωνικής ένταξης και της ευημερίας<sup>126</sup>. Το ισπανικό νομικό πλαίσιο έχει επίσης ως στόχο την ανάπτυξη αυτής της τεχνολογίας ώστε να συμμορφώνεται με τους υφιστάμενους νόμους στον τομέα της προστασίας των δεδομένων. Για την παρακολούθηση της εφαρμογής των πολιτικών, ιδρύθηκε ένας ανεξάρτητος οργανισμός της ισπανικής κυβέρνησης, ο οποίος ονομάστηκε Ισπανικός Οργανισμός Εποπτείας Τεχνητής Νοημοσύνης (AEISA). Με την ίδρυση αυτής της αρχής, έγιναν πολλές προσπάθειες για να μετατραπεί η χώρα αυτή σε

---

<sup>125</sup> Το 2021, η Επιτροπή εισήγαγε ένα όραμα για να θέσει τα θεμέλια για τον ψηφιακό μετασχηματισμό της Ευρώπης έως το 2030, εστιάζοντας στον τομέα των δημόσιων υπηρεσιών ή των υποδομών της περιοχής. Δείτε περισσότερα στην ψηφιακή στρατηγική της ΕΕ, *España Digital 2026* στον ιστότοπο <https://espanadigital.gob.es/en/estrategia-digital-de-la-ue> προσβάσιμο την 01.07.2025

<sup>126</sup> Digital Spain Development, *España Digital 2026*, διαθέσιμο στη διεύθυνση <https://espanadigital.gob.es/en/implementation-agenda>, 27 Ιουνίου 2022, προσβάσιμο την 01.07.2025

πρότυπο νομικού sandbox πριν από την έναρξη ισχύος της πράξης της ΕΕ για την τεχνητή νοημοσύνη. Αυτό το sandbox σκοπό είχε να δημιουργήσει ένα ελεγχόμενο περιβάλλον για τους καινοτόμους και τις ρυθμιστικές αρχές στον τομέα της ΤΝ, ώστε να διευκολυνθεί η ανάπτυξη αυτής της τεχνολογίας. Παρά την ύπαρξη μιας διαφανούς στρατηγικής για την ανάπτυξη της τεχνολογίας ΤΝ, δεν έχει υπάρξει καμία διάταξη νόμου που να διέπει συγκεκριμένα την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας έναντι των έργων που παράγονται από ΤΝ. Σύμφωνα με τον ισχύοντα νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας της Ισπανίας, η ΤΝ δεν αναγνωρίζεται ως νόμιμος δημιουργός. Τα έργα που δημιουργούνται από την ΤΝ δεν εμπίπτουν στο πεδίο προστασίας του ισπανικού καθεστώτος του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας<sup>127</sup>.

Το πιο πρόσφατο αξιοσημείωτο γεγονός σε επίπεδο εθνικού δικαίου της ΕΕ σχετικά με τη νομική συζήτηση για την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας έναντι των έργων που παράγονται με τεχνητή νοημοσύνη συνέβη στην Τσεχία. Αυτή θεωρείται επίσης η πρώτη δικαστική απόφαση στην ΕΕ σχετικά με το θέμα αυτό. Στη συγκεκριμένη υπόθεση, η ενάγουσα χρησιμοποίησε το *DALL-E*, ένα μοντέλο τεχνητής νοημοσύνης που ειδικεύεται στη δημιουργία εικόνων, μέσω των οδηγιών εισαγωγής. Οι εικόνες αυτές αναρτήθηκαν αργότερα στον δικτυακό τόπο της ενάγουσας. Η εναγόμενη απέκτησε στη συνέχεια τις εικόνες αυτές χωρίς καμία εξουσιοδότηση ή άδεια της ενάγουσας και τις δημοσίευσε στους δικτυακούς τόπους της. Η ενάγουσα προσέφυγε στο τοπικό δικαστήριο της Πράγας, ζητώντας να αναγνωρισθεί η παραβίαση του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Στην απόφασή του, το δικαστήριο της Πράγας προσδιόρισε ότι το βασικό νομικό ζήτημα της εν λόγω διαφοράς είναι η πνευματική ιδιοκτησία των εικόνων και συγκεκριμένα, αν η ΤΝ μπορεί να αναγνωρισθεί ως δημιουργός στο δίκαιο περί πνευματικής ιδιοκτησίας της Τσεχίας. Σύμφωνα με αυτό το εθνικό δίκαιο περί πνευματικών δικαιωμάτων, παρόμοιο με τον ισπανικό νόμο περί πνευματικής

---

<sup>127</sup> Όπως αναφέρεται στο άρθρο 5 του ισπανικού νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας (1996), οι δημιουργοί είναι τα άτομα που δημιουργούν λογοτεχνικά, καλλιτεχνικά ή επιστημονικά έργα. Με τη διάταξη αυτή είναι προφανές ότι υποδηλώνεται ότι η ανθρώπινη δημιουργία αποτελεί προϋπόθεση για την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας στην Ισπανία.

ιδιοκτησίας, δέχεται ως δημιουργούς μόνο φυσικά πρόσωπα <sup>128</sup>. Ωστόσο, για να διασφαλιστούν τα δικαιώματα της ενάγουσας, η εν λόγω διάδικος ζήτησε από το δικαστήριο να αναγνωρίσει την ιδιότητα του δημιουργού στο πρόσωπό της για τις εικόνες που δημιουργήθηκαν από ένα εργαλείο GenAI, λόγω της συμβολής της στη δημιουργία των εν λόγω εικόνων μέσω «prompts». Το δικαστήριο απέρριψε αυτό το επιχείρημα, υποστηρίζοντας ότι η συμβολή στην προηγούμενη αξίωση δεν αποτελεί «δημιουργική δραστηριότητα φυσικού προσώπου», όπως απαιτείται στον νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας της Τσεχίας. Η ενάγουσα, στην αγωγή της, δεν είχε επίσης προσδιορίσει σαφώς κανένα άλλο στοιχείο που να αποδεικνύει τη συμβολή της στη δημιουργία των εικόνων στο DALL-E που θα συνιστούσε επαρκή «δημιουργικότητα». Συμπερασματικά, το αίτημα της ενάγουσας απορρίφθηκε από το δικαστήριο της Πράγας και, προς το παρόν, οι εικόνες που δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη δεν προστατεύονται από δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας σύμφωνα με το δίκαιο της Τσεχικής Δημοκρατίας<sup>129</sup>.

Σε όλα αυτά τα παραδείγματα, υπάρχουν ασυνέπειες σχετικά με την απάντηση για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων έναντι των έργων που δημιουργούνται από την τεχνητή νοημοσύνη. Υπάρχουν πρωτοπόροι όπως η Γαλλία (για την υιοθέτηση νέων κανονισμών), ωστόσο στα περισσότερα κράτη μέλη το ερώτημα αυτό μένει αναπάντητο μέχρι και σήμερα. Δεδομένου ότι αυτό είναι ένα ζήτημα που πρέπει να διευθετηθεί και να υπάρξει ομοιομορφία στον τρόπο αντιμετώπισής του ίσως μία λύση να ήταν να βασιστούμε επί της ουσίας στη δημιουργηθείσα νομολογία των δικαστηρίων της ΕΕ (τόσο εθνικά δικαστήρια όσο και ΔΕΕ).

## **8. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΙΣΧΥΟΝΤΟΣ ΝΟΜΙΚΟΥ ΠΛΑΙΣΙΟΥ ΤΗΣ ΕΕ**

Όπως αναφέρθηκε ανωτέρω, δεν έχει υπάρξει κανένα επίσημο νομικό έγγραφο από τα θεσμικά όργανα της ΕΕ ή κάποια νομολογία του ΔΕΕ που να απαντά στη

---

<sup>128</sup> Άρθρο 5 παρ. 1 του Νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας της Τσεχίας, όπως τροποποιήθηκε το 2006

<sup>129</sup> Czech court finds that AI tool DALL-E cannot be the author of a copyright work, A. Cerri, IPKat Blog, 15 April 2024, διαθέσιμο στη διεύθυνση <https://ipkitten.blogspot.com/2024/04/czech-court-finds-that-ai-tool-dall-e.html>, προσβάσιμο την 07.07.2025.

δυνατότητα προστασίας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας για έργα που παράγονται μέσω συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης. Ωστόσο, υπήρξαν κάποιες πρώτες πληροφορίες που μας δείχνουν την πορεία που θα μπορούσαν να ακολουθήσουν τα θεσμικά όργανα της ΕΕ ή το ΔΕΕ όταν πρόκειται να συζητηθεί η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων για έργα που δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη. Οι πληροφορίες αυτές θα καταδειχθούν στις επόμενες παραγράφους.

Λόγω της καινοτομίας της ΤΝ, η συζήτηση σχετικά με έργα που δημιουργούνται με ΤΝ βρίσκεται ακόμα σε αρχικό στάδιο. Οι νομοθέτες της ΕΕ έχουν μόλις αρχίσει να προβαίνουν σε δηλώσεις σχετικά με τη σχέση μεταξύ της νομοθεσίας περί πνευματικών δικαιωμάτων και της τεχνολογίας ΤΝ. Για παράδειγμα, η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων αναγνωρίζεται ως ένα βασικό ζήτημα που πρέπει να ελέγχεται ενεργά στους κανονισμούς για την ΤΝ.

Παρά το γεγονός ότι δεν αποτελεί επίσημο έγγραφο για το δίκαιο της ΕΕ, σε ένα άρθρο που δημοσιεύθηκε από την Επιτροπή, αναφέρεται ρητά ότι: "*σύμφωνα με το ευρωπαϊκό (και το αμερικανικό) δίκαιο η ΤΝ δεν μπορεί να κατέχει πνευματικά δικαιώματα, καθώς δεν μπορεί να αναγνωριστεί ως δημιουργός και δεν έχει τη νομική προσωπικότητα που αποτελεί προϋπόθεση για την κατοχή (άυλων) περιουσιακών στοιχείων*"<sup>130</sup>. Με αυτή τη δήλωση, μπορεί να υπονοηθεί ότι τα πνευματικά δικαιώματα της ΕΕ θα ακολουθήσουν την ίδια οδό με την αμερικανική νομοθεσία στην υπόθεση *Zarya of the Dawn*, απορρίπτοντας τη δυνατότητα πνευματικής ιδιοκτησίας των έργων (εικονογραφήσεων στην εν λόγω υπόθεση) που παράγονται από ΤΝ λόγω της έλλειψης νομικής προσωπικότητας της ΤΝ. Ωστόσο, στην εν λόγω δήλωση, η Επιτροπή δεν είχε παραθέσει καμία νομική βάση, νομολογία ή οποιοδήποτε συγκεκριμένο στοιχείο για να υποστηρίξει αυτό το επιχείρημα. Επιπλέον, το άρθρο αυτό θα μπορούσε να θεωρηθεί μόνο ως πηγή αναφοράς για την απάντηση του δικαίου της ΕΕ και όχι ως επίσημη πηγή, όπως νομικά έγγραφα ή οι οδηγίες της Επιτροπής, για παράδειγμα στο δίκαιο του ανταγωνισμού.

---

<sup>130</sup> Intellectual Property in ChatGPT, IP Helpdesk - Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 20 Φεβρουαρίου 2023, διαθέσιμο στον ιστότοπο [https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-chatgpt-2023-02-20\\_en](https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-chatgpt-2023-02-20_en), προσβάσιμο την 01.07.2025

Το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, αντίθετα, αποφάσισε να προτείνει μια άλλη διαδρομή για τα έργα που δημιουργούνται με τεχνητή νοημοσύνη και το δίκαιο περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Η πρόταση αυτή έγινε αμέσως μετά την υιοθέτηση της Λευκής Βίβλου για την ΤΝ, όπου συζητείται ο ρόλος των δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας στην εποχή της τεχνολογίας ΤΝ. Πιο συγκεκριμένα, τα μέλη του Κοινοβουλίου πρότειναν ορισμένες λύσεις που θα έπρεπε να εξετάσουν οι νομοθέτες για μια εναρμονισμένη απάντηση σε επίπεδο ΕΕ. Όταν δεν έχει υπάρξει καμία επίσημη λύση για την επίλυση αυτού του αινίγματος, σχετικά με το ρόλο των ανθρώπινων υποδείξεων ή τον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να αντιμετωπίζεται η διαδικασία δημιουργικότητας στα εργαλεία ΤΝ, αυτό μπορεί να αξίζει να εξεταστεί ως πηγή αναφοράς. Η πρόταση αυτή θα μπορούσε να συνοψιστεί ως εξής<sup>131</sup>:

- Θα υπάρξουν αρνητικές επιπτώσεις εάν οι νομοθέτες επιδιώξουν να παραχωρήσουν τη νομική ικανότητα σε εργαλεία ΤΝ, όταν εξετάζουν την προοπτική της ενθάρρυνσης της δημιουργίας ανθρώπινων καλλιτεχνών/δημιουργών (ως βασική φύση του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας).
- Θα πρέπει να γίνεται διάκριση μεταξύ έργων που παράγονται από ΤΝ και έργων που υποβοηθούνται από ΤΝ. Για το δίκαιο περί πνευματικών δικαιωμάτων, θα πρέπει να επικεντρωθούν στα έργα που παράγονται από ΤΝ, δεδομένου ότι αυτός ο τύπος έργων αποτελεί το κύριο ρυθμιστικό μέλημα. Για την περίπτωση των έργων που υποβοηθούνται από ΤΝ εξακολουθεί να ισχύει το ισχύον πλαίσιο πνευματικών δικαιωμάτων.
- Τα έργα που παράγονται με τεχνητή νοημοσύνη πρέπει να προστατεύονται από το νομικό πλαίσιο των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας, ώστε να ενθαρρύνονται οι επενδύσεις σε αυτή τη μέθοδο.

Από τη γνωμοδότηση αυτή, το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο δεν έχει καταλήξει σε ορθό

---

<sup>131</sup> Βλέπε ψήφισμα του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου της 20ής Οκτωβρίου 2020 σχετικά με τα δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας για την ανάπτυξη τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης, (2020/2015(INI)).

συμπέρασμα σχετικά με τη νομική απάντηση για την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας έναντι των έργων που παράγονται με τεχνητή νοημοσύνη.

Βάσει όσων έχουν ανωτέρω αναλυθεί, για να ζητήσει μια οντότητα ή ένας ανθρῶπινος χρήστης την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων για ένα έργο που παράγεται από τεχνητή νοημοσύνη, θα πρέπει να αποδείξει ότι κατέβαλε την ελάχιστη δυνατή προσπάθεια κατά τη δημιουργία του έργου αυτού. Προς το παρόν, δεν έχει καταστεί ξεκάθαρο ούτε υπάρχει σχετική απόφαση του Δικαστηρίου της Ευρωπαϊκής Ένωσης που να έχει κρίνει και απαντήσει επί της ουσίας στο ερώτημα αν οι ανθρῶπινες υποδείξεις, που αποτελούν τη μοναδική συμβολή του ανθρῶπου στη διαδικασία δημιουργίας έργων που παράγονται από τεχνητή νοημοσύνη, θα συνιστούσαν επαρκή "πρωτοτυπία" ή "δημιουργικότητα" για την αξιολόγηση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας στο δίκαιο της ΕΕ. Ωστόσο, με τις προαναφερθείσες πληροφορίες, φαίνεται πιο πιθανό ότι το νομοθετικό πλαίσιο των χωρών της Ε.Ε. θα κινηθεί προς αυτή την κατεύθυνση, αποδεχόμενο το εν λόγω επιχείρημα, ὡστε να μπορέσει να συμπεριλάβει κάθε δημιουργία που μπορεί να θεωρηθεί έργο και κατ' επέκταση να προστατεύσει τα δικαιώματα των δημιουργών των εν λόγω έργων, παρόλο που ο άνθρωπος δεν είναι ο κύριος «συντελεστής» στη δημιουργία αυτών των έργων.

Η αποδοχή της δυνατότητας πνευματικής ιδιοκτησίας των έργων που παράγονται με τεχνητή νοημοσύνη, μόνο με τη συμβολή του ανθρῶπου στην διαμόρφωση των εντολών με σκοπό αυτά να παραχθούν, θα ευθυγραμμιζόταν επίσης με την κρίση του κινεζικού δικαστηρίου στην υπόθεση *Li κατά Liu*, και κυρίως με τους νομοθέτες της ΕΕ στη Λευκή Βίβλο<sup>132</sup> για την τεχνητή νοημοσύνη, ενθαρρύνοντας την ανάπτυξη της τεχνητής νοημοσύνης στην Ένωση.

Ωστόσο, από την άλλη πλευρά, σχετικά με τους κινδύνους που θα αντιμετωπίσουν

---

<sup>132</sup> Βλ. σχετικά ΛΕΥΚΗ ΒΙΒΛΟΣ, Τεχνητή νοημοσύνη - Η ευρωπαϊκή προσέγγιση της αριστείας και της εμπιστοσύνης, Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 19.02.2020, προσβάσιμο στον ιστότοπο [https://commission.europa.eu/document/download/d2ec4039-c5be-423a-81ef-b9e44e79825b\\_el?filename=commission-white-paper-artificial-intelligence-feb2020\\_el.pdf](https://commission.europa.eu/document/download/d2ec4039-c5be-423a-81ef-b9e44e79825b_el?filename=commission-white-paper-artificial-intelligence-feb2020_el.pdf), την 17.07.2025

τα δικαστήρια της Ε.Ε., υπάρχει μια πιθανότητα εάν αποφασίσουν να εξετάσουν την ανθρώπινη συμμετοχή για ένα έργο που προστατεύεται με πνευματικά δικαιώματα με χαμηλό όριο πρωτοτυπίας, ότι η εν λόγω πρακτική θα οδηγήσει στη λογική ότι "ο καθένας μπορεί να είναι δημιουργός", καθώς θα αρκεί και η παραμικρή ανθρώπινη συμβολή για να λάβει ένα δημιουργήμα τον τίτλο του έργου, αμβλύνοντας έτσι το πλαίσιο προστασίας σε μεγάλο βαθμό. Επιπλέον, ένας ακόμα κίνδυνος που ελλοχεύει είναι ότι η πιθανότητα τα δικαστήρια να έρθουν αντιμέτωπα με έναν άνευ προηγουμένου αριθμό διαφορών στον τομέα του δικαίου της διανοητικής ιδιοκτησίας, σχετικά με αυτό το αντικείμενο της τεχνητής νοημοσύνης.

Κατά τη γνώμη μου, στην προκειμένη περίπτωση είναι απαραίτητο να γίνει μία στάθμιση συμφερόντων και ταυτόχρονα μάλλον κρίνεται αναγκαία η συμπερίληψη των δημιουργιών που παράχθηκαν μέσω συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης με ανθρώπινη συμβολή ως έργα. Στην προκειμένη περίπτωση, η παραγωγή δημιουργιών μέσω συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης είναι πλέον γεγονός και συμβαίνει καθημερινά. Δεν δύναται λοιπόν τα νομοθετικά πλαίσια των χωρών να μην συμπεριλάβουν και αυτές τις δημιουργίες στην έννοια των έργων. Είναι απαραίτητο, βέβαια, ο ορισμός του τι θα θεωρείται έργο, εφόσον έχει δημιουργηθεί με ανθρώπινη συμβολή μέσω συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης, να είναι αρκετά συγκεκριμένος και παράλληλα συμπεριληπτικός, έτσι ώστε να προστατεύονται υπό το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας δημιουργήματα όπου η ανθρώπινη συμβολή έπαιξε καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση και τη δημιουργία τους και όχι κάθε τι που δημιουργείται μέσω συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης ακόμα κι αν η ανθρώπινη συμβολή στη δημιουργία του είναι ιδιαίτερα περιορισμένη.

Κατ' αυτόν τον τρόπο, το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας δεν θα αποτελέσει τροχοπέδη στην περαιτέρω ανάπτυξη και εξέλιξη των συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης, ενώ παράλληλα τα δικαιώματα των δημιουργών θα τυγχάνουν της απαραίτητης προστασίας και ταυτόχρονα δεν θα εκμηδενιστεί η σημασία του έργου. Άλλωστε η ανθρώπινη συμβολή στη διαδικασία δημιουργίας στα εργαλεία GenAI, ακόμη και αν πρόκειται μόνο για κειμενικές οδηγίες, θα πρέπει να θεωρείται επαρκής για να περάσει το τεστ πρωτοτυπίας. Μία πιθανώς μία αντίθετη

προσέγγιση, όχι μόνο θα εμπόδιζε την εξέλιξη της τεχνητής νοημοσύνης, αλλά δεν θα προστάτευε και τους δημιουργούς έργων που παράχθηκαν μέσω συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης, με αποτέλεσμα το κίνητρο για τη δημιουργία έργων να περιορίζεται σημαντικά. Η ανωτέρω επιχειρηματολογία έρχεται σε αντίθεση με όσα έχουν μέχρι τώρα κριθεί στις ΗΠΑ ή με την δημοσιευθείσα απόφαση στην Τσεχική Δημοκρατία, ωστόσο, με αυτή τη θέση, αυτή θα ήταν η απάντηση που θα διατηρούσε τη σταθερότητα και την ασφάλεια στο νομικό σύστημα της ΕΕ, ιδίως στον τομέα του δικαίου περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Μπορούν να υπάρξουν αντεπιχειρήματα που λένε ότι η επιβεβαίωση αυτής της προστασίας θα αποτελέσει ορόσημο για την αλλαγή του δικαίου περί πνευματικών δικαιωμάτων, ιδίως στην αντίληψη του δικαίου απέναντι στο κριτήριο της πρωτοτυπίας, καθώς θα οδηγούσε στη μείωση του ρόλου της ανθρώπινης συμμετοχής. Ωστόσο, η παροχή προστασίας μέσω του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας έναντι των έργων που δημιουργούνται από συστήματα τεχνητής νοημοσύνης θα αποτελέσει κινητήρια δύναμη για την ανάπτυξη της τεχνολογίας ΤΝ, οι οποίες ακολουθούν την ιδέα των νομοθετών της ΕΕ σχετικά με την τεχνολογία αυτή και είναι συμβατές με την πράξη περί ΤΝ (AI ACT).

Το βασικό πρόβλημα είναι ότι η πράξη για την τεχνητή νοημοσύνη δεν αναφέρεται σε αυτό το κομμάτι του δικαίου. Μάλιστα, σχεδόν δεν αγγίζει καθόλου το ζήτημα της πνευματικής ιδιοκτησίας. Η σχετική αναφορά που γίνεται αφορά τα δεδομένα που οι μηχανές τεχνητής νοημοσύνης λαμβάνουν για την εκπαίδευσή τους και δεν επεκτείνεται στην έννοια του έργου ούτε απαντά στο βασικό ερώτημα, αν αποτελεί έργο μία δημιουργία μέσω συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης που έχει ανθρώπινη συμβολή. Η εν λόγω προσέγγιση νομίζω ότι ήταν και η αναμενόμενη, αφού κάτι τέτοιο θα πρέπει να οριστεί στο δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας με τυχόν οδηγία που θα αφορά το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας και θα πρέπει να ενσωματωθεί από τα κράτη μέλη και να προσαρμοστεί, ώστε να μπορέσει να συμβαδίσει με το εγχώριο δίκαιο πνευματικής ιδιοκτησίας, ακριβώς διότι το δίκαιο πνευματικής ιδιοκτησίας κάθε χώρας μέλους της Ε.Ε. δεν είναι ενιαίο ούτε εναρμονισμένο. Συνεπώς, το αναμενόμενο ήταν ότι το AI ACT δεν θα απαντούσε στο προαναφερθέν ερώτημα, όπως και συνέβη.

Επεξηγώντας περισσότερο τα ανωτέρω αναφερόμενα, υπάρχουν ακόμη

αμφισβητήσιμα ζητήματα που πρέπει να επιλυθούν. Αυτά μπορούν να απαριθμηθούν ως εξής: (i) ποιος είναι ο δημιουργός και (ii) ποιοι θα είναι οι δικαιούχοι των δικαιωμάτων που συνδέονται με τα έργα αυτά. Εάν μπορούν να αντιγραφούν και η ΤΝ θεωρείται ως ο δημιουργός των έργων, ποια θα είναι η διάρκεια της προστασίας των έργων αυτών, τα έργα που παράγονται από την ΤΝ θα υπόκεινται στις εξαιρέσεις του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας, για παράδειγμα στην περίπτωση για παράδειγμα της χρήσης για σκοπούς έρευνας και εκπαίδευσης. Για να απαντηθούν πλήρως τα ανωτέρω ερωτήματα, θα απαιτηθούν πολλές ακόμη προσπάθειες στο μέλλον από τους νομοθέτες της ΕΕ, ώστε να δοθεί μία απάντηση ή έστω μία κατεύθυνση πώς πρέπει αντιμετωπίζονται οι παραγόμενες μέσω ΤΝ δημιουργίες. .

## **9. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ**

Από τη δεκαετία του 1950 μέχρι και σήμερα έχουν περάσει μόλις 75 χρόνια, παρόλα αυτά η εξέλιξη της τεχνολογίας στον τομέα της ΤΝ είναι αλματώδης συγκριτικά με το χρονικό διάστημα που έχει παρέλθει. Είναι γεγονός ότι οι επιστήμονες και οι επαγγελματίες στον κλάδο της τεχνολογίας ακόμα ανακαλύπτουν πτυχές της τεχνητής νοημοσύνης και τις δυνατότητες των συστημάτων ΤΝ. Από νομικής άποψης, για να παρασχεθεί η πιο αποτελεσματική λύση, οι νομοθέτες θα πρέπει να παρακολουθούν την ΤΝ με ολοκληρωμένο τρόπο, να εμβαθύνουν σε αυτό το αντικείμενο, ώστε να υπάρχει και το επιθυμητό αποτέλεσμα, δηλαδή να δύνανται να νομοθετήσουν και να οριοθετήσουν την τεχνητή νοημοσύνη στο πλαίσιο της προστασίας των δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας.

Έχοντας παραθέσει όλα τα ανωτέρω είναι σαφές ότι διαμορφωθεί δύο αντιπαραβαλλόμενα μέτωπα. Το πρώτο είναι αυτό που θα αποκαλούσαμε κλασικό. Σε αυτό, η πρωτοτυπία, η ανθρώπινη συμμετοχή και η "ανθρώπινη δημιουργικότητα" είναι ο βασικός παράγοντας που λαμβάνεται υπόψη για να δοθεί απάντηση στα ερωτήματα που έχουν τεθεί στην παρούσα εργασία. Σύμφωνα με τις αποφάσεις στις ΗΠΑ και την Τσεχική Δημοκρατία, η δυνατότητα πνευματικής ιδιοκτησίας των έργων (στις εν λόγω υποθέσεις τα έργα ήταν εικόνες) που παράγονται από τεχνητή νοημοσύνη απορρίπτεται, καθώς οι εν λόγω δημιουργίες δεν μπορούν να περάσουν το τεστ πρωτοτυπίας, λόγω της έλλειψης ανθρώπινης

δημιουργίας.

Το έτερο μέτωπο, το οποίο αποδίδεται μάλλον ως προοδευτικό, θα αποδυνάμωνε το όριο της ανθρώπινης δημιουργίας ή της ανθρώπινης συμμετοχής για την αξιολόγηση ενός έργου που προστατεύεται με πνευματικά δικαιώματα. Σε αυτή την περίπτωση, η ανθρώπινη συμβολή μέσω σαφών οδηγιών στη διαδικασία δημιουργίας έργων μέσω συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης είναι αρκετή για να περάσει το τεστ πρωτοτυπίας. Ακολουθώντας την πρακτική των κινεζικών δικαστηρίων επί των υποθέσεων που αναπτύξαμε ανωτέρω, ως ο δημιουργός του έργου θεωρείται ο χρήστης των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης, ο οποίος έδωσε σαφείς οδηγίες με βάση τις οποίες δημιουργήθηκε το έργο.

Η εν λόγω προσέγγιση, η προοδευτική, είναι κατά τη γνώμη μου αυτή που θα έπρεπε να ακολουθηθεί και από την Ευρωπαϊκή Ένωση, καθώς με μία απλή προσαρμογή του νομοθετικού πλαισίου θα παρασχεθεί μία σχετικά επαρκής προστασία προς τα δημιουργηθέντα μέσω εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης έργα και τους δημιουργούς τους, χωρίς να απαραίτητο να επέλθει μεταρρύθμιση ή και αναμόρφωση του υπάρχοντος νομικού πλαισίου για την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Άλλωστε, σε μία σχετικά πιο απλοποιημένη προσέγγιση του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας και των εννοιών του (έργο, δημιουργός, πρωτοτυπία), η δημιουργία ενός έργου μέσω συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης δεν απέχει ιδιαίτερα από τα έργα που δημιουργούνται και υποστηρίζονται από τον υπολογιστή.

Επιπλέον, αν ακολουθηθεί η προοδευτική προσέγγιση του ζητήματος, δεδομένης της μη ανάγκης για αναμόρφωση του υπάρχοντος νομοθετικού πλαισίου, θα διευκολύνονταν σε μεγάλο βαθμό τόσο τα εγχώρια δικαστήρια όσο και τα δικαστήρια της ΕΕ να επιλύουν διαφορές σχετικά με τα έργα αυτά. Τέλος, με αυτή την προσέγγιση τόσο οι δημιουργοί (ως χρήστες των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης), όσο και αυτοί θα τα χρησιμοποιούσαν θα ένιωθαν ότι υπάρχει μία ασφάλεια δικαίου όσον αφορά ειδικά αυτά τα έργα που δεν διαφέρει από το υπάρχον νομικό σύστημα.

Ωστόσο, δεδομένης της ραγδαίας εξέλιξης της τεχνολογίας της τεχνητής νοημοσύνης τα ανωτέρω δεν μπορούν να θεωρηθούν ως μία απάντηση στα

τιθέμενα ερωτήματα σχετικά με τις δημιουργίες μέσω συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης. Είναι σχεδόν βέβαιο ότι μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα θα υπάρξουν αλλαγές στον τρόπο λειτουργίας αυτής της τεχνολογίας, συμπεριλαμβανομένου του τρόπου με τον οποίο θα μπορούσε να παράγει έργα.

Είναι λοιπόν απαραίτητο, τόσο τα νομοθετικά όργανα της Ε.Ε. όσο και άλλοι που δραστηριοποιούνται σε αυτό τον τομέα να προβούν σε μία εκ βαθέων έρευνα και μελέτη για να λάβουν τις απαραίτητες γνώσεις σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη και τη λειτουργία των συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης. Συνεπώς, γίνεται αντιληπτό ότι για να συμβούν τα ανωτέρω είναι σημαντικό εμπειρογνώμονες του τομέα της ΤΝ και της διανοητικής ιδιοκτησίας να συμμετέχουν σε αυτή την έρευνα και να βοηθήσουν με τις γνώσεις τους νομοθέτες να αντιληφθούν τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης και τις λειτουργίες τους.

Εν κατακλείδι, μέσω της αξιολόγησης σε διάφορες δικαιοδοσίες, η παρούσα εργασία θα ήθελε να προτείνει ότι, στην περίπτωση που μια νέα τεχνολογία, όπως η τεχνητή νοημοσύνη, αναδεικνύει πρωτοφανείς νομικές συζητήσεις που συνδέονται με την έννοια αυτή, με μη παραδοσιακές επιπτώσεις, απαιτείται μια μη παραδοσιακή προσέγγιση για την ορθή αντιμετώπιση τέτοιων θεμάτων. Αυτό θα μπορούσε να εφαρμοστεί και στη συζήτηση σε σχέση με τα έργα τέχνης που δημιουργούνται με τεχνητή νοημοσύνη και το δίκαιο των πνευματικών δικαιωμάτων, όπου η προστασία των έργων αυτών θα πρέπει να απαντηθεί καταφατικά.

## 10. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

### Ξένα βιβλιογραφία

- A Brief History of Artificial Intelligence: On the Past, Present, and Future of Artificial Intelligence, Michael Haenlein - Andreas Kaplan, 2019
- Artificial Intelligence, Machine Learning and EU Copyright Law: Who Owns AI?, CREATE Working Paper 2018/12 (December 2018), Thomas Margoni.
- Artificial unintelligence: how computers misunderstand the world, Meredith Broussard, Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press, 2018.
- Copyright at the CJEU: Back to the Start (of Copyright Protection), H. Bosher, E. Rosati (επιμ.), Developments and Directions in Intellectual Property Law - 20 Years of The IPKat, (Oxford University Press, 2023)
- Copyright Law in the EU: Salient features of copyright law across the EU Member States, European Parliamentary Research Service, June 2018
- Creativity and Culture, Journal of Psychology, Morris I Stein, 1953.
- European Intellectual Property Law Text, Cases and Materials, Second Edition, Edward Elgar Publishing, A. Kur, T. Drier, S. Luginbühl, 2019.
- European Intellectual Property Law (2nd edition), J. Pila and P. Torremans, Oxford University Press, 2019.
- Intelligence, creativity, and cognitive control: The common and differential involvement of executive functions in intelligence and creativity, Mathias Benedek και λοιποί, 2014, σελ. 73-83.
- Harmonizing European Copyright Law: The Challenges of Better Lawmaking, Mireille va Echod, Pierre Bernt Hugenholtz, Stef van Gompel, Lucie Gubault and Natalie Helberger, International Law Series, Volume 19, Alphen aan den Rijn: Kluwen Law International 2009 (chapters 1 and 9), Amsterdam Law School Research Paper No.2012-07, Institute for information Law Research Paper No.2012-07, 2012
- Intelligence, creativity, and cognitive control: The common and differential involvement of executive functions in intelligence and creativity, Mathias Benedek,

Emmanuel Jauk, Markus Sommer, Martin Arendasy, Aljoscha C. Neubauer, *Volumje* 46, September-October 2014

- *Modern China's Copyright Law and Practice*, Y. Guo, Springer, 2017, σελ. 59.
- *On the Development and Practice of AI Technology for Contemporary Popular Music Production* των Emmanuel Deruty, Maarten Grachten, Stefan Lattner, Javier Nistal και Cyran Aouameur, 2022
- Qu Sanqiang, *Intellectual Property in China*, Wolters Kluwer, 2012, σελ. 87.
- *Research handbook on the law of artificial intelligence*, Woodrow Barfield & Ugo Pagallo, 2018
- *Socialist Law and other types of Legal Systems*, P. de Cruz, *Comparative Law in a Changing World* (2nd edition), Cavendish Publishing Limited, 1999, Κεφάλαιο 6, σελ. 183-212.
- *The copyright protection of AI-generated works under Chinese law*, Z. Dai and B. Jin, *Tribuna Juridică*, Vol. 13, Issue 2, Editura ASE, 2023
- *The disposition toward originality*, *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, Frank Barron, 1955.
- *The disposition toward originality*, δημοσιευμένο στο *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, Frank Barron, 1955, σελ. 478-485.
- *The Harmonisation of EU Copyright Law: The Originality Standard*, T. Margoni, 2016
- *The History of Artificial Intelligence - History of Computing*, University of Washington, 2006.
- *The History of Artificial Intelligence*, Rockwell Anyoha, University of Harvard, 2017.
- *The originality requirement in EU and US, different approaches and implementation in practice*, M. Jovanovic, European Communities Trademark Association (ECTA)

### **Ελληνική Βιβλιογραφία**

- I. Βλαχάβας, Π. Κεφαλάς, Ν. Βασιλειάδης, Φ. Κόκκορας, Η. Σακελλαρίου,

«Τεχνητή Νοημοσύνη», Γ΄ Έκδοση, 2011.

- Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας, Κ. Χριστοδούλου, Β΄ Έκδοση, 2023
- Πνευματική Ιδιοκτησία, Ερμηνεία κατ' άρθρο Ν 2121/1993, Επιμελέια Ε. Σατματούδη, 2025

#### **Υποθέσεις Δικαστηρίου Ε.Ε.**

- Υπόθεση C- 5/08 Infopaq international V Danske Dagbladets forening
- Υπόθεση C-310/17 Levola Hengelo BV V Smilde Foods BV
- Υπόθεση C-145/10, Eva-Maria Painer V Standard VerlagsGmbH κ.λπ.
- Υπόθεση C-306/05, SGAE V Rafael Hoteles
- Υπόθεση C-263/18, Netherlands Uitgeversverbond και Goep Algemene Uitevers V Tom Kabinet Internet BV και άλλοι
- Υπόθεση C-833/18, SI, Brompton Bicycle Ltd κατά Chedech/Get2Get

#### **Υποθέσεις Δικαστηρίων ΗΠΑ**

- Υπόθεση 499 U.S. 340, Feist Publications Incorporated κατά Rural Telephone Service Company Incorporated, Ανώτατο Δικαστήριο των Ηνωμένων Πολιτειών, 27 Μαρτίου 1991
- Υπόθεση υπ' αριθμόν 111 U.S. 53, Burrow-Giles Lithographic Company κατά Napoleon Sarony, Ανώτατο Δικαστήριο των Ηνωμένων Πολιτειών, 17 Μαρτίου 1884.
- Υπόθεση υπ' αρ. 16-15469 (9th Cir. 2018), Naruto v. Slater
- Υπόθεση 499 U.S. 340, Feist Publications Incorporated κατά Rural Telephone Service Company Incorporated, Ανώτατο Δικαστήριο των Ηνωμένων Πολιτειών, 27 Μαρτίου 1991
- Υπόθεση υπ' αριθμόν 111 U.S. 53, Burrow-Giles Lithographic Company κατά Napoleon Sarony, Ανώτατο Δικαστήριο των Ηνωμένων Πολιτειών, 17 Μαρτίου 1884.
- Απάντηση της Kashtanova και της νομικής της ομάδας στο Van Lindberg, RE:

Response under 37 C.F.R. § 201.7(c)(4) to the correspondence of Oct 28, 2022- RE: Registration of Zarya of the Dawn, Reg. No. VAu001480196- (Correspondence ID: 1-5GB561K), προς τον Robert J. Kasunic, 21 Νοεμβρίου 2022.

- Απάντηση στο αίτημα της κας Kashtanova στο R. J. Kasunic, 21 Φεβρουαρίου 2023

### **Υποθέσεις Δικαστηρίων Κίνας**

- Υπόθεση Jing 0491 Min Chu αριθ. 239, Beijing Film Law Firm κατά Beijing Baidu Netcom Science Technology Co Ltd., Δικαστήριο Διαδικτύου του Πεκίνου, 2018.

- Υπόθεση Feilin v. Baidu: Beijing Internet Court tackles protection of AI/software-generated work and holds that copyright only vests in works by human authors

- Υπόθεση Y0305MC αριθ. 14010, Shenzhen Tencent κατά Shanghai Yingxun, Shenzhen Nanshan District People's Court, 2019

- Υπόθεση Jing 0491 Min Chu αριθ. 11279, Li κατά Liu, Δικαστήριο Διαδικτύου του Πεκίνου, 27 Νοεμβρίου 2023

- Υπόθεση Jing 0491 Min Chu αριθ. 239, Beijing Film Law Firm κατά Beijing Baidu Netcom Science Technology Co Ltd., Δικαστήριο Διαδικτύου του Πεκίνου, 2018

- Υπόθεση Feilin v. Baidu: Beijing Internet Court tackles protection of AI/software-generated work and holds that copyright only vests in works by human authors

- Υπόθεση Y0305MC αριθ. 14010, Shenzhen Tencent κατά Shanghai Yingxun, Shenzhen Nanshan District People's Court, 2019.

### **Νομοθετήματα**

- Πρόταση κανονιστικού πλαισίου για την τεχνητή νοημοσύνη

- Ευρωπαϊκή Επιτροπή - Διαμόρφωση του ψηφιακού μέλλοντος της Ευρώπης "Η νομοθεσία της ΕΕ για τα πνευματικά δικαιώματα", όπου αναφέρονται όλα τα νομοθετήματα που υπάρχουν και ισχύουν στην Ευρώπη, διαθέσιμο στον ιστότοπο <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/copyright-legislation>

- Οδηγία 2001/29/EK του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου, της 22ας Μαΐου 2001, για την εναρμόνιση ορισμένων πτυχών του δικαιώματος

πνευματικής ιδιοκτησίας στην κοινωνία της πληροφορίας (Infosoc Directive)

- Οδηγία 2019/790 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου, της 17ης Απριλίου 2019, για το δικαίωμα του δημιουργού και τα συγγενικά δικαιώματα στην ψηφιακή ενιαία αγορά και για την τροποποίηση των οδηγιών 96/9/EK και 2001/29/EK
- Σύμβαση της Βέρνης για την προστασία των λογοτεχνικών και καλλιτεχνικών έργων (Πράξη των Παρισίων) της 24ης Ιουλίου 1971, όπως τροποποιήθηκε στις 28 Σεπτεμβρίου 1979
- Συνθήκη του ΠΟΔΙ για την πνευματική ιδιοκτησία αναφέρεται, μεταξύ άλλων, στην έκταση της προστασίας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και σε όλα τα γνωστά περιουσιακά δικαιώματα του δημιουργού
- Ψήφισμα του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου της 20ής Οκτωβρίου 2020 σχετικά με τα δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας για την ανάπτυξη τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης

### Άρθρογραφία

- Άρθρο με τίτλο AI technology can detect early signs of over 1,000 diseases, say researchers, Thomas Moore, 2024, προσβάσιμο στον ιστότοπο <https://news.sky.com/story/ai-technology-can-detect-early-signs-of-over-1-000-diseases-say-researchers-13212855>
- Your Guide to IP in Europe, European IP Helpdesk, 2019, προσβάσιμο στην ιστοσελίδα [https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/ip-management-and-resources/publications/your-guide-ip-europe\\_en](https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/ip-management-and-resources/publications/your-guide-ip-europe_en)
- Άρθρο με τίτλο *Artist receives first known US copyright registration for latent diffusion AI art*, Ars Technica, B. Edwards, 22 Σεπτεμβρίου 2022, προσβάσιμο στην ιστοσελίδα <https://arstechnica.com/information-technology/2022/09/artist-receives-first-known-us-copyright-registration-for-generative-ai-art/>
- Άρθρο με τίτλο *China's First Case on Copyrightability of AI-Generated Picture*, S. Song, King & Wood Mallesons, 7 Δεκεμβρίου 2023, προσβάσιμο στην ιστοσελίδα <https://www.kwm.com/cn/en/insights/latest-thinking/china-s-first-case-on->

[copyrightability-of-ai-generated-picture.html](https://www.europarl.europa.eu/news/en/press-room/20240308IPR19015/artificial-intelligence-act-meps-adopt-landmark-law)

- Άρθρο με τίτλο Artificial Intelligence Act: MEPs adopt landmark law, European Parliament –News, 13 March 2024, προσβάσιμο στον ιστότοπο <https://www.europarl.europa.eu/news/en/press-room/20240308IPR19015/artificial-intelligence-act-meps-adopt-landmark-law>
- Άρθρο με τίτλο French Copyright framework for artificial intelligence: a half-hearted attempt, Bercimuelle-Chamot K, IPKat Blog, 16 Οκτωβρίου 2023, διαθέσιμο στην ιστοσελίδα <https://ipkitten.blogspot.com/2023/10/french-copyright-framework-for.html>
- Άρθρο σχετικά με το ισπανικό πρόγραμμα Digital Spain Development, España Digital 2026, διαθέσιμο στη διεύθυνση <https://espanadigital.gob.es/en/implementation-agenda>, 27 Ιουνίου 2022
- Άρθρο με τίτλο Czech court finds that AI tool DALL-E cannot be the author of a copyright work, A. Cerri, IPKat Blog, 15 April 2024, διαθέσιμο στην ιστοσελίδα <https://ipkitten.blogspot.com/2024/04/czech-court-finds-that-ai-tool-dall-e.html>
- Άρθρο με τίτλο Intellectual Property in ChatGPT, IP Helpdesk - Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 20 Φεβρουαρίου 2023, διαθέσιμο στον ιστότοπο [https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-chatgpt-2023-02-20\\_en](https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-chatgpt-2023-02-20_en)
- Τεχνητή νοημοσύνη και προσωπικά δεδομένα: Μια θεώρηση υπό το πρίσμα του Ευρωπαϊκού Γενικού Κανονισμού Προστασίας Δεδομένων (ΕΕ) 2016/679, Α. Βόρρας και Α. Μήτρου, τ. 4/2018, σελ. 460-461
- Οι κανονιστικές προκλήσεις της τεχνητής νοημοσύνης και το ζήτημα της αναγνώρισης της προσωπικότητας, Δ. Κουκιάδης, Ψηφιακή Νομική Βιβλιοθήκη – ΔΙΤΕ (π. ΔΙΜΕΕ), 1/2020, σελ.3.