



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

«ΔΙΚΑΙΟ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ»

Ακαδημαϊκό έτος 2021-2022

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
του Ιάκωβου Ψώρα Α.Μ.: ΜΔΙ2154

GAMING IP FTW!

Η Πνευματική Ιδιοκτησία στα Βιντεοπαιχνίδια

Επιβλέπουσα:

Δρ. Μαρίνα Μαρκέλλου

Πειραιάς, Φεβρουάριος 2023

Περιεχόμενα

1.	ΠΕΡΙΛΗΨΗ	3
2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ	3
2.1.	Η ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ	3
2.2.	Η ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ	4
3.	ΤΑ ΔΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ	5
3.1.	Η ΜΗΧΑΝΗ (ENGINE).....	6
3.2.	ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ (CONTENT).....	6
4.	ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΑΠΟ ΤΗ ΔΙΑΝΟΗΤΙΚΗ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ	8
4.1.	ΔΙΚΑΙΟ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ (COPYRIGHT).....	8
4.1.1.	<i>Τι προστατεύεται μέσω των copyrights</i>	9
4.1.2.	<i>Παραβίαση Πνευματικών Δικαιωμάτων - Cloning</i>	12
4.1.3.	<i>Παράγωγα έργα</i>	13
4.1.4.	<i>Η Εξαιρέση της Δίκαιης Χρήσης των ΗΠΑ (fair use)</i>	14
4.1.5.	<i>Εξαιρέσεις και Περιορισμοί Ευρωπαϊκής Ένωσης</i>	16
4.2.	ΔΙΚΑΙΟ ΣΗΜΑΤΩΝ (TRADEMARKS).....	17
4.2.1.	<i>Τι μπορεί να αποτελέσει εμπορικό σήμα</i>	18
4.3.	ΚΑΤΟΧΥΡΩΣΗ ΕΥΡΕΣΙΤΕΧΝΙΑΣ (PATENT).....	19
4.3.1.	<i>Προϋποθέσεις και εξαιρέσεις κατοχύρωσης ευρεσιτεχνίας</i>	19
4.3.2.	<i>Ακυρότητα Καταχώρησης</i>	20
4.3.3.	<i>Η Εφαρμογή στα Βιντεοπαιχνίδια</i>	21
5.	ΣΥΜΒΑΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ	24
5.1.	ΤΟ ΣΥΜΦΩΝΗΤΙΚΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ (DEVELOPMENT AGREEMENT).....	24
5.1.1.	<i>Η Ιδιοκτησία του Παιχνιδιού (Game Ownership)</i>	24
5.1.2.	<i>Πηγαίος Κώδικας (Source Code), Εργαλεία Ανάπτυξης (Development Tools), και ιδιοκτησία των Μηχανών (Engines)</i>	25
5.2.	ΆΔΕΙΑ ΤΕΛΙΚΟΥ ΧΡΗΣΤΗ (END- USER LICENSE AGREEMENT - EULA) ΚΑΙ ΌΡΟΙ ΠΑΡΟΧΗΣ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ (TERMS OF SERVICE)	25
5.3.	ΣΥΜΒΑΣΗ ΣΥΓΧΡΟΝΙΣΜΟΥ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΣΥΝΘΕΣΗΣ ΣΤΟ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙ.....	27
5.4.	ΔΙΑΣΗΜΟΤΗΤΕΣ- ΗΘΟΠΟΙΟΙ- ΤΑΛΕΝΤΑ	29
5.4.1.	<i>Δικαιώματα Δημοσιότητας- Προσωπικότητας (Rights of Publicity- Personality Rights)</i>	30
5.4.1.1.	<i>Δικαιώματα Δημοσιότητας- Προσωπικότητας στις ΗΠΑ</i>	31
5.4.1.2.	<i>Δικαιώματα Δημοσιότητας- Προσωπικότητας στην Ευρώπη</i>	32
6.	ΕΙΔΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ	33
6.1.	EASTER EGGS.....	33
6.1.1.	<i>Τι είναι τα Easter Eggs</i>	33
6.1.2.	<i>Βασικοί Τύποι Easter Eggs</i>	34
6.2.	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΠΟΥ ΔΕΝ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ	35
6.2.1.	<i>Ονόματα, τίτλοι, συνθήματα, και σύντομες φράσεις</i>	35
6.2.2.	<i>Ιδέες, έννοιες και αρχές</i>	36
6.2.3.	<i>Έμμεσες Αναφορές</i>	39
6.2.4.	<i>Η εξαιρέση της παρωδίας</i>	39

6.2.4.1.	Ευρώπη.....	41
6.2.4.2.	ΗΠΑ.....	42
6.3.	MODS- MODDING.....	43
6.3.1.	Νομικοί Προβληματισμοί.....	44
6.3.1.1.	Ευρώπη.....	44
6.3.1.2.	ΗΠΑ.....	45
6.3.2.	Στρατηγικές Αντιμετώπισης.....	46
6.3.3.	DotA- Το mod που εξελίχθηκε στο μεγαλύτερο eSport του κόσμου.....	47
6.3.3.1.	Η ύπαρξη των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας του DotA: Ένα ζήτημα δικαίου.....	49
6.3.3.2.	Η ιδιοκτησία των πνευματικών δικαιωμάτων στο DotA: Το νομικό ζήτημα.....	49
6.3.3.3.	Η εγκυρότητα των παραχωρήσεων της πνευματικής ιδιοκτησίας του DotA: Ένα νομικό ζήτημα	50
7.	ΕΠΙΛΟΓΟΣ	51
8.	ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ- ΑΡΘΡΟΓΡΑΦΙΑ	53

1. Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία πραγματεύεται την προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας των βιντεοπαιχνιδιών κυρίως ως προς το περιεχόμενό τους, την αντιμετώπιση τους ως σύνθετα πνευματικά έργα αποτελούμενα από επιμέρους πνευματικές δημιουργίες.

Αναλύονται οι επιμέρους υποδιαίρεσεις της πνευματικής ιδιοκτησίας ενός βιντεοπαιχνιδιού που υπάγονται σε νομική προστασία, και πώς τα δικαστήρια διαφόρων χωρών έχουν αντιμετωπίσει ποικίλες υποθέσεις, αρκετές φορές με αντιφατικές μεταξύ τους αποφάσεις.

Αναφέρονται οι συχνότερα εφαρμοζόμενοι μέθοδοι προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας μέσω των πνευματικών δικαιωμάτων, οι συνήθεις συμβάσεις που αναπτύσσονται στη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών για την προστασία από παράνομη και μη αδειοδοτημένη χρήση, όχι μόνο των δημιουργών, αλλά και των καλλιτεχνών που συμβάλουν στη υλοποίηση ενός βιντεοπαιχνιδιού.

Επιπλέον, γίνεται μνεία σε μια σειρά από ειδικά θέματα που σχετίζονται με τη πνευματική ιδιοκτησία, τα οποία εφάπτονται σε μια περισσότερο «γκρίζα ζώνη» του δικαίου, λόγω της πολυπλοκότητάς τους και εξαιτίας της σύνθετης φύσης των βιντεοπαιχνιδιών.

2. Εισαγωγή

2.1. Η Σημαντικότητα των Βιντεοπαιχνιδιών

Η ανάπτυξη στην βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών έχει δεχθεί δραματική αύξηση την τελευταία δεκαετία και η εξέλιξη της συνεχίζει αμείωτη, μέσω των νέων τεχνολογιών, νέων τάσεων και νέων επιχειρηματικών μοντέλων. Η καλύτερη και μεγαλύτερη προσβασιμότητα στις συσκευές παιχνιδιών, καθώς και οι ανεπτυγμένοι τρόποι διανομής έχουν ως αποτέλεσμα την σταδιακή ανάπτυξη των βιντεοπαιχνιδιών σε πολιτισμικό και οικονομικό επίπεδο, αναδεικνύοντας τα βιντεοπαιχνίδια ως την κυρίαρχη μορφή τέχνης στις οικονομικά ανεπτυγμένες κοινωνίες του πλανήτη. Ένα εύκολο αλλά και κοινά αποδεκτό επιχείρημα αποτελεί το γεγονός ότι τα βιντεοπαιχνίδια σήμερα αποφέρουν πάνω από 100 δισεκατομμύρια δολάρια ετησίως στο παγκόσμιο εισόδημα.

Το 2020, η βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών απέφερε έσοδα περίπου 170 δισεκατομμυρίων ευρώ παγκοσμίως, υπερβαίνοντας τα έσοδα που προήλθαν από τον κλάδο του κινηματογράφου, της εκδόσεως βιβλίων και της μουσικής. Τα έσοδα αυτά για τη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών προβλέπεται να αυξηθούν στα 173 δισεκατομμύρια ευρώ το 2022 και στα 192 δισεκατομμύρια ευρώ το 2023.¹ Η κυρίαρχη θέση τους ανάμεσα στις μορφές τέχνης αποδεικνύεται και από τις πολλές ώρες που οι καταναλωτές αφιερώνουν σε αυτά, αντίθετα με τα προγενέστερα κυρίαρχα μέσα, όπως τα βιβλία, τις ταινίες, την μουσική και την τηλεόραση.

Επιπλέον, πέρα από το επιχείρημα της κερδοφορίας, τα βιντεοπαιχνίδια από μόνα τους αποτελούν έναν τρόπο έκφρασης ως απότοκο της ανθρώπινης εφεύρεσης και έχουν αυτοτελή σημασία όταν εξετάζονται στον ιστορικό άξονα.

¹ Advisory Committee on Enforcement (2022), σελ. 9

Κύριο χαρακτηριστικό αλλά και προτέρημα των βιντεοπαιχνιδιών, συγκριτικά με τις άλλες τέχνες, αποτελεί ο διαδραστικός τους χαρακτήρας. Οι τέχνες που στο παρελθόν δεν είχαν στην φύση τους το ψηφιακό και διαδραστικό στοιχείο, γίνονται πλέον ψηφιακές και περισσότερο διαδραστικές. Στη δεκαετία του 1970, όταν το βιντεοπαιχνίδι «Pong» της εταιρίας «Atari» παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στο κοινό, οι χρήστες μπορούσαν να «μιλήσουν στην τηλεόραση!». Πριν από τα βιντεοπαιχνίδια, η τηλεόραση, όπως και άλλες μορφές ψυχαγωγίας, αποτελούσαν μια μονόδρομη μορφή ψυχαγωγίας, αλλά τα βιντεοπαιχνίδια ήρθαν για να αλλάξουν ριζικά την ίδια τη συσκευή αλλά και τη διασκέδαση για πάντα.²

2.2. Η Σημαντικότητα της Πνευματικής Ιδιοκτησίας

Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν πολύπλοκες ψηφιακές δημιουργίες, οι οποίες απαρτίζονται δυνητικά από έργα άλλων δημιουργών και, ενώ μπορούν αναμφίβολα να προστατευθούν εν μέρει από το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, η αντιμετώπιση τους διαφέρει μεταξύ νομοθεσιών και νομοθετικών πλαισίων των εκάστοτε χωρών. Μια μελέτη του 2013 που ανατέθηκε στον Παγκόσμιο Οργανισμό Πνευματικών Δικαιωμάτων (WIPO)³, ανέφερε τις διαφορετικές προσεγγίσεις στις διάφορες εθνικές νομοθεσίες, καθώς κάποιες από αυτές κατατάσσουν τα βιντεοπαιχνίδια κυρίως ως **προγράμματα υπολογιστών**, άλλες ως **«σύνθετα έργα»**, κάποιες αντιμετωπίζουν κάθε προστατευόμενο στοιχείο ενός βιντεοπαιχνιδιού ως **ξεχωριστό έργο** και ένας μικρός αριθμός εθνικών νομοθεσιών αντιμετωπίζουν τα βιντεοπαιχνίδια κυρίως ως **οπτικοακουστικά έργα ή λογισμικά**.⁴

Η πνευματική ιδιοκτησία αποτελεί τον σημαντικότερο κλάδο της νομοθεσίας που πρέπει να κατανοήσουν οι δημιουργοί και οι εκδότες βιντεοπαιχνιδιών, καθώς κατέχει ζωτικό ρόλο στις συμβάσεις ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών, στις συμφωνίες απασχόλησης, στη διανομή, στη διαφήμιση και σε κάθε άδεια στη βιομηχανία παιχνιδιών. Η νομοθεσία της πνευματικής ιδιοκτησίας επιτρέπει στους προγραμματιστές να εμπορεύονται τα δημιουργικά τους έργα και να τα προστατεύουν από παραβάτες και ανταγωνιστές που θέλουν να τα εκμεταλλευτούν και να τα χρησιμοποιήσουν δίχως άδεια ή αποζημίωση.

Τι αποκτάει λοιπόν κάποιος όταν αγοράζει ένα βιντεοπαιχνίδι; Παλιότερα, όταν ακόμα δεν υπήρχε η ψηφιακή διανομή, υπήρχαν καταστήματα λιανικής πώλησης υπολογιστών και βιντεοπαιχνιδιών, όπου οι πελάτες μπορούσαν να επιλέξουν ανάμεσα σε μια σειρά διαθέσιμων βιντεοπαιχνιδιών. Θα αγόραζαν ένα κουτί με ένα εγχειρίδιο και ένα CD κατασκευασμένο από υλικό αξίας μικρότερης των τριών ευρώ. Πώς, λοιπόν, θα μπορούσε το κοινό να πειστεί να πληρώσει 60 ή 70 ευρώ για ένα προϊόν που αποκαλούμε «παιχνίδι»; Πείθεται, διότι αυτό που πραγματικά αγοράζει είναι μια εμπειρία ψυχαγωγίας πέρα από το φυσικό αγαθό και αυτή η εμπειρία παρέχεται νομίμως στους καταναλωτές μέσω μιας περιορισμένης άδειας για την πνευματική ιδιοκτησία. Η μηχανή του παιχνιδιού,

² Boyd, S., Pyne B., Kane S. (2019), σελ. 1-2

³ Ramos A., Rodríguez A., López L., Abrams S., Meng T. (2013)

⁴ Advisory Committee on Enforcement (2022), σελ. 12

η ιδέα και η τέχνη που εμπεριέχεται, η μουσική, η ιστορία, ο κόσμος, το λογισμικό και τα γραφικά αποτελούν την πνευματική ιδιοκτησία.⁵

3. Τα Δομικά στοιχεία Πνευματικής Ιδιοκτησίας

Σε ένα βιντεοπαιχνίδι, τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας είναι συγκεντρωμένα σε δύο ξεχωριστά αλλά εξίσου σημαντικά μέρη: το λογισμικό (software ή middleware), δηλαδή τη μηχανή (engine) που «τρέχει» το παιχνίδι και το πολυμεσικό οπτικοακουστικό έργο (multimedia audio-visual work), δηλαδή το περιεχόμενο (content), που προσφέρει την εξιστόρηση της αφήγησης εντός του βιντεοπαιχνιδιού. Μια μηχανή περιλαμβάνει όλες τις μονάδες και τα εργαλεία που απαιτούνται για την δημιουργία τρισδιάστατων μοντέλων και περιβαλλόντων, την προσομοίωση της φυσικής (physics) και του φωτισμού, τη δημιουργία μουσικής και ήχου, καθώς και τον προγραμματισμό και τη διαχείριση της τεχνητής νοημοσύνης. Το περιεχόμενο περιλαμβάνει όλα τα οπτικοακουστικά και επιμέρους συστατικά που υπάρχουν σε ένα βιντεοπαιχνίδι. Σε αυτό εμπεριέχονται τα γραφικά, τα μοντέλα και τα περιβάλλοντα 3D (3D Models and Environments), οι διεπαφές των χρηστών (User Interface), η μουσική, ο περιβάλλοντας ήχος, η φωνητική υποκριτική, οι χαρακτήρες, οι ρυθμίσεις, το σενάριο και όλα τα άλλα στοιχεία της ιστορίας (story). Από τη σκοπιά της πνευματικής ιδιοκτησίας, θα πρέπει να σημειωθεί ότι πολλά από αυτά τα στοιχεία θα αποτελέσουν αυτοτελή έργα που θα έχουν δικά τους δικαιώματα. Το βιντεοπαιχνίδι ουσιαστικά είναι το αποτέλεσμα του περιεχόμενου που «τροφοδοτείται» στη μηχανή. Αυτή και το περιεχόμενο είναι αλληλεξαρτώμενα, και η σχέση τους θα μπορούσε να παρομοιαστεί με εκείνη της μηχανής ενός αυτοκινήτου και του αμαξώματος του:

«Όπως το σώμα του αυτοκινήτου και το εσωτερικό του, έτσι και το «παιχνίδι» αποτελεί το μέρος με το οποίο αλληλοεπιδρά ο χρήστης και είναι το κομμάτι που διαφοροποιεί ένα βιντεοπαιχνίδι από ένα άλλο. Ακριβώς όπως η μηχανή/το σασί ενός αυτοκινήτου συχνά χρησιμοποιείται σε διαφορετικά σώματα για να δημιουργηθούν διαφορετικά μοντέλα αυτοκινήτων, έτσι και οι μηχανές παιχνιδιών χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουν διαφορετικά βιντεοπαιχνίδια.»⁶

Η στρατηγική για την άντληση κέρδους από αυτά τα συστατικά ποικίλλει, με ορισμένες εταιρείες να επιλέγουν να μισθώσουν ή να αποκτήσουν με διαφορετικούς τρόπους το δικαίωμα να χρησιμοποιούν μηχανές, περιεχόμενο, ή και τα δύο από άλλες εταιρείες, εστιάζοντας κυρίως στην επίτευξη κέρδους μέσω του ίδιου του παιχνιδιού. Άλλες εταιρείες δημιουργούν οι ίδιες τα «συστατικά», επιτρέποντάς τους να μειώσουν το κόστος, αποφεύγοντας τα τέλη μίσθωσης από τη μία πλευρά και δημιουργώντας πρόσθετο υλικό που μπορεί στην συνέχεια να εκμισθωθεί, από την άλλη. Για παράδειγμα, το βιντεοπαιχνίδι «Cyberpunk 2077» χρησιμοποιεί ένα μείγμα προσεγγίσεων. Η ανάπτυξη της μηχανής για το «Cyberpunk» έκανε χρήση των πνευματικών δικαιωμάτων που ήδη υπήρχαν στο

⁵ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A., (2021), σελ. 58-59

⁶ Conway K. R. (2012) σελ. 91

χαρτοφυλάκιο της εταιρίας που το δημιούργησε, της «CD Projekt Red», ενώ η βάση για το περιεχόμενο αποκτήθηκε από τρίτο μέρος.⁷

3.1. Η Μηχανή (Engine)

Οι μηχανές είναι ανεξάρτητα προστατευόμενα έργα. Ένας δημιουργός βιντεοπαιχνιδιών μπορεί είτε να αναπτύξει τη δική του μηχανή, είτε να αποκτήσει την άδεια χρήσης της από κάποια άλλη προγραμματιστική εταιρία. Για παράδειγμα, η «Epic Games» η οποία έχει δημιουργήσει τη μηχανή «Unreal Engine», παρέχει ευρέως τη μηχανή της προς μίσθωση σε τρίτους. Αυτό το πολύπλοκο λογισμικό είναι δαπανηρό και χρονοβόρο για να αναπτυχθεί, και πολλά στούντιο βιντεοπαιχνιδιών προτιμούν να λαμβάνουν την άδεια για ήδη υπάρχουσες μηχανές, παρά να δημιουργήσουν την δικιά τους. Οι μηχανές που διατίθενται μέσω αδειοδότησης είναι συνήθως πολύ ευέλικτες και μπορούν να προσαρμοστούν για να ταιριάζουν στις ανάγκες ενός παιχνιδιού. Αυτό ισχύει ειδικά για τα μικρότερα ανεξάρτητα στούντιο (indie studios) που δεν έχουν την οικονομική δυνατότητα και τον προϋπολογισμό για να δημιουργήσουν τη δικιά τους μηχανή. Ωστόσο, τα στούντιο που ξεκινούν λαμβάνοντας την άδεια για μια μηχανή μπορούν αργότερα, λόγω της ανάπτυξης τους, να αποφασίσουν να επενδύσουν τον χρόνο που απαιτείται για να αναπτύξουν μια δικιά τους μηχανή. Αυτό συνέβη και με το «Cyberpunk 2077», καθώς η «CD Projekt Red» ανέπτυξε τη δική της μηχανή κατά την ανάπτυξη της σειράς βιντεοπαιχνιδιών «The Witcher». Το πρώτο μέρος του franchise από την «CDPR» χρησιμοποίησε την «Aurora Engine», την οποία μίσθωσε από την καναδική εταιρία προγραμματισμού «BioWare». Αναπτύσσοντας το δεύτερο μέρος του franchise, η «CDPR» δημιούργησε τη δική της in-house τεχνολογία. Με περισσότερη εμπειρία και μεγαλύτερη πρόσβαση σε πόρους και προσωπικό, ανέπτυξε την «REDengine», που της επέτρεψε να δημιουργήσουν linear, story-driven third-person role-playing games (εφεξής «RPGs»)^{8 9}

3.2. Το Περιεχόμενο (Content)

Στο περιεχόμενο εντάσσονται όλες οι πτυχές ενός βιντεοπαιχνιδιού, οι οποίες μπορούν να γίνουν αντιληπτές από τον χρήστη. Εκεί κατατάσσονται τα έργα τέχνης και ήχου, αρχεία γραφικών ή/και αρχεία ήχου, οπτικοακουστικά στοιχεία και αναπαραστάσεις, η διεπαφή με τον χρήστη, λογότυπα, εμπορικά σήματα, χαρακτήρες και ονόματα, διάλογοι εντός παιχνιδιού, η ιστορία του παιχνιδιού, η πλοκή καθώς και τα δεδομένα.¹⁰

⁷ Dimita, G. (Ed.), Mac Donald, M. (Ed.) (2021), σελ. 6-7

⁸ Βιντεοπαιχνίδι ρόλων (αγγλικά: role-playing game ή RPG) ονομάζεται το είδος βιντεοπαιχνιδιού στο οποίο η ιστορία εξελίσσεται με την εξερεύνηση του κόσμου του παιχνιδιού και οι μάχες διαδραματίζονται με τη μορφή εντολών. Ο παίκτης χειρίζεται έναν ή πολλούς χαρακτήρες (συνήθως μέχρι πέντε) σε ένα φανταστικό κόσμο. Πολλά παιχνίδια του είδους έχουν τις βάσεις τους στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων. Τα παιχνίδια ρόλων έχουν εξελιχθεί από απλοϊκά παιχνίδια με κείμενο σε οπτικά πλούσιες τρισδιάστατες εμπειρίες. https://el.wikipedia.org/wiki/Βιντεοπαιχνίδι_ρόλων

⁹ Dimita, G. (Ed.), Mac Donald, M. (Ed.) (2021), σελ. 7

¹⁰ <https://www.lawinsider.com/dictionary/game-content>

Το ζήτημα του περιεχομένου με τα RPGs είναι πιο πολύπλοκο, επειδή τα έργα αυτά διαφέρουν από τις παραδοσιακές μορφές πνευματικής ιδιοκτησίας, όπως μυθιστορήματα ή ταινίες. Αντί να είναι δομημένα γύρω από μια παραδοσιακή αφήγηση, τα RPGs παρέχουν ένα μηχανισμό που επιτρέπει στους παίκτες να δημιουργήσουν δικούς τους χαρακτήρες, καθώς και ένα σύστημα κανόνων που διέπει το αν οι παίκτες επιτυγχάνουν διάφορους στόχους εντός του φανταστικού σύμπαντος στο οποίο το παιχνίδι λαμβάνει χώρα. Οι παίκτες, ειδικά στο πλαίσιο των tabletop RPGs¹¹, είναι ελεύθεροι να σχεδιάσουν τους δικούς τους χαρακτήρες και ιστορίες εντός των περιορισμών ενός γενικού πλαισίου του παιχνιδιού.

Τα στοιχεία πνευματικής ιδιοκτησίας που παρέχει ένα tabletop RPG στο βιντεοπαιχνίδι δεν είναι μονάχα οι κύριοι χαρακτήρες και η πλοκή, αλλά αυτά που θα μπορούσαν να θεωρηθούν με έναν ευρύ όρο ως το «σκηνικό» (setting) του παιχνιδιού. Οι τοποθεσίες, οι δευτερεύοντες χαρακτήρες και τα ευρεία «ιστορικά τόξα» (arcs) που αποτυπώνουν την ιστορία του σκηνικού, μπορούν να είναι όλα συστατικά πνευματικής ιδιοκτησίας που συνδέονται με αυτά τα έργα, όπως και οι φανταστικές εφευρέσεις, τα οχήματα, τα όπλα, οι εταιρείες και άλλα τέτοια χαρακτηριστικά των πλούσια λεπτομερών σκηνικών. Συλλογικά, αυτά μπορούν να θεωρηθούν ως ένα σύνολο «**φανταστικών γεγονότων**».

Η προστασία των «**φανταστικών χαρακτήρων**» είναι ένα αμφιλεγόμενο θέμα του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Η έκταση της προστασίας και των μηχανισμών μέσω των οποίων προσφέρεται αυτή, ποικίλλει σε μεγάλο βαθμό ανάμεσα στα κράτη, με ορισμένες δικαιοδοσίες να αντιμετωπίζουν τους χαρακτήρες ως έργα προστατευμένα από πνευματικά δικαιώματα, ενώ άλλες επεκτείνουν την προστασία τους μέσω των εμπορικών σημάτων ή μέσω του αθέμιτου ανταγωνισμού.

Πέρα από τη προστασία των χαρακτήρων, η προστασία των επιμέρους στοιχείων των παιχνιδιών όπως είναι για παράδειγμα οι φανταστικές τοποθεσίες, είναι ακόμα πιο δύσκολη. Χρησιμοποιώντας το προηγούμενο παράδειγμα του «Cyberpunk 2077», στο σύμπαν του παιχνιδιού εμφανίζεται το φανταστικό νυχτερινό μαγαζί επονομαζόμενο «Afterlife», το οποίο είχε παρουσιαστεί προγενέστερα, εν τάχει γραπτώς, σε τρεις παραγράφους ενός ένθετου του «Cyberpunk 2020».¹² Ο βαθμός προσβολής των πνευματικών δικαιωμάτων σε μια οπτική απεικόνιση μιας τοποθεσίας, η οποία προγενέστερα έχει αποτυπωθεί περιγραφικά, αποκλειστικά μέσω κειμένου, εμπίπτει σε μια γκριζα ζώνη του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Το ζήτημα αυτό, όπως και άλλα, δεν εμπίπτει απλώς σε μια γκριζα ζώνη του δικαίου των πνευματικών δικαιωμάτων εντός μιας δικαιοδοσίας, αλλά σε μια γκριζα ζώνη δικαίου πολλαπλών δικαιοδοσιών.

Οι προβληματισμοί που ανακύπτουν στην προστασία φανταστικών αντικειμένων γίνονται ακόμα πιο πολύπλοκοι, όταν το προστατευόμενο αντικείμενο επέχει προστασία

¹¹ Tabletop role-playing game, ή γνωστό και ως pen-and-paper role-playing game, είναι μια περαιτέρω κατηγοριοποίηση των RPG's, στην οποία οι συμμετέχοντες του παιχνιδιού μπορούν να δημιουργήσουν χαρακτήρες εντός του παιχνιδιού και να περιγράψουν τις ενέργειες τους στο παιχνίδι μέσω του λόγου. Αυτό το μοτίβο παιχνιδιού πρωτοεμφανίστηκε μέσω του επιτραπέζιου παιχνιδιού «Dungeons & Dragons» και αργότερα επεκτάθηκε μέσω διάφορων τροποποιήσεων και στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών. https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_role-playing_game

¹² https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Night_City_Sourcebook

αντίστοιχης αυτής του εμπορικού σήματος (trademark) στον πραγματικό κόσμο. Για παράδειγμα, η «Arasaka» είναι μια φανταστική εταιρεία στο σύμπαν του «Cyberpunk 2077», της οποίας το λογότυπο εμφανίζεται σε διάφορες επεκτάσεις του παιχνιδιού. Η φύση του λογότυπου καθιστά αβέβαιη την προστασία του ως **γραφιστικό έργο** σε διάφορες δικαιοδοσίες, ενώ ταυτόχρονα, η έλλειψη ύπαρξης πραγματικής εταιρείας που χρησιμοποιεί το λογότυπο αυτό για την παροχή προϊόντων ή υπηρεσιών, ενισχύει την αβεβαιότητα της προστασίας του ως **εμπορικό σήμα**. Σε πολλές χώρες, το εμπορικό σήμα δεν προστατεύεται αν δεν χρησιμοποιείται ως ένδειξη για μια πηγή πραγματικών προϊόντων και υπηρεσιών. Το ίδιο συμβαίνει και με το σήμα της φανταστικής μπύρας «Duff Beer» που έγινε διάσημη στη σειρά κινουμένων σχεδίων «The Simpsons» αλλά δεν αποτελεί πραγματικό προϊόν.¹³

Συνολικά, όλα τα παραπάνω πνευματικά έργα, είτε αυτά είναι στοιχεία προστευόμενα από την πνευματική ιδιοκτησία, είτε φανταστικά βιομηχανικά σήματα, συντελούν το φανταστικό σύμπαν στο οποίο διαδραματίζεται ένα βιντεοπαιχνίδι. Όμως παρά την πλούσια και λεπτομερή φύση πολλών φανταστικών συμπάντων, ιδιαίτερα εκείνων που χρησιμοποιούνται στον τομέα της διαδραστικής ψυχαγωγίας, τα φανταστικά σύμπαντα δεν έχουν αντιμετωπιστεί ως μια αυτοτελή μορφή πνευματικής ιδιοκτησίας.

Τα συστατικά στοιχεία πνευματικής ιδιοκτησίας ενός βιντεοπαιχνιδιού αποτελούν ένα μείγμα από επίκτητα και ανεπτυγμένα έργα. Όπως συνέβη και με την μηχανή, τα υπάρχοντα έργα έχουν τροποποιηθεί σε τόσο μεγάλο βαθμό, με αποτέλεσμα τη δημιουργία πρόσθετων νέων έργων. Από κοινού, αυτά τα δύο μέρη δημιουργούν μια άμεση μορφή αξίας μέσα στο ίδιο το παιχνίδι και παρέχουν τα θεμέλια για μεταγενέστερη χρήση σε περαιτέρω εκδόσεις του παιχνιδιού, καθώς και μέσω franchise¹⁴ των έργων σε άλλα μέσα ψυχαγωγίας.¹⁵

4. Προστασία των βιντεοπαιχνιδιών από τη Διανοητική Ιδιοκτησία

4.1. Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας (Copyright)

Η κατοχύρωση των πνευματικών δικαιωμάτων είναι αναμφισβήτητα η σημαντικότερη μέθοδος προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας για τις περισσότερες εταιρείες παιχνιδιών. Εύκολα χαρακτηρίζεται ως το καλύτερο εργαλείο για την προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας ενός βιντεοπαιχνιδιού λόγω της ισχύος, της ευελιξίας και της ευκολίας χρήσης του. Προστατεύει τις εκφράσεις πρωτότυπων έργων, όπως τα λογοτεχνικά και οπτικοακουστικά έργα ή και προγράμματα υπολογιστών, μέσω της χορήγησης

¹³ Στην περίπτωση της "Duff Beer", διάφορες εταιρίες έχουν αποπειραθεί να εισάγουν στην αγορά μπύρα με το όνομα Duff Beer, χωρίς όμως να λάβουν την άδεια της Twentieth Century Fox, ιδιοκτήτριας εταιρίας των πνευματικών δικαιωμάτων της σειράς The Simpsons. Τα αποτελέσματα αυτών των προσπαθειών ποικίλουν, καθώς στην αυστριακή υπόθεση Twentieth Century Fox Film Corp & anor v The South Australian Brewing Co Ltd & anor, η Twentieth Century Fox δεν κατάφερε να εμποδίσει την γερμανική εταιρία απ' το να εισάγει στην αγορά μπύρα με το όνομα Duff Beer.

<https://www.managingip.com/article/b1kbpdx9zfvj/austria-the-simpsons-fail-with-their-duff-beer>

¹⁴ Παράδειγμα franchise αποτελεί η σειρά animation του Netflix με τίτλο «Cyberpunk 2077: Edgerunners», μια παραγωγή του Ιαπωνικού στούντιο «Studio Trigger», που εκπορεύεται από το ομώνυμο βιντεοπαιχνίδι «Cyberpunk 2077»

¹⁵ Dimita, G. (Ed.), Mac Donald, M. (Ed.) (2021), σελ. 8-11

αποκλειστικών δικαιωμάτων στον δημιουργό τους. Αποτελεί ένα αποτρεπτικό δικαίωμα, καθώς δίνει στο κάτοχο την δυνατότητα να αποτρέψει οποιονδήποτε από την παράνομη αναπαραγωγή του έργου του. Ως αναπαραγωγή θεωρείται: το δικαίωμα παραγωγής αντιγράφων, δημιουργίας παράγωγων έργων, διανομής, δημοσίας εκτέλεσης και δημοσίας προβολής. Η προστασία αυτή προκύπτει αυτόματα, είτε κατά τη δημιουργία, είτε κατά την αποτύπωση του έργου, ανάλογα με τη δικαιοδοσία της εκάστοτε χώρας. Τα αποκλειστικά δικαιώματα συχνά διαρκούν όσο διαρκεί η ζωή του δημιουργού, συν 70 χρόνια μετά το θάνατό του.

Οι νόμοι περί πνευματικής ιδιοκτησίας σε όλο τον κόσμο εναρμονίζονται σε ένα βαθμό χάρη στη Σύμβαση της Βέρνης για την προστασία των λογοτεχνικών και καλλιτεχνικών έργων. Περαιτέρω ομοιομορφία έχει επιτευχθεί στην Ευρωπαϊκή Ένωση μέσω μιας σειράς νομοθετικών πράξεων, συμπεριλαμβανομένων των Οδηγιών: για την Κοινωνία της Πληροφορίας (Information Society Directive), για τα δικαιώματα Πνευματικής Ιδιοκτησίας στην Ψηφιακή Ενιαία αγορά (Digital Single Market) και για τους Όρους Πνευματικής Ιδιοκτησίας (Copyright Term Directive). Παρ' όλα αυτά, η ύπαρξη διχογνωμίας μεταξύ των κρατών-μελών αποτελεί συχνό φαινόμενο, εξαιτίας της εναρμόνισης των οδηγιών στο εσωτερικό του κάθε κράτους μέλους. Ως εκ τούτου, το παρόν κεφάλαιο δεν μπορεί παρά να παράσχει μια γενική επισκόπηση της νομοθεσίας της Ευρωπαϊκής Ένωσης για τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και τη σύγκριση της με την αμερικανική νομοθεσία.^{16 17}

4.1.1. Τι προστατεύεται μέσω των copyrights

Στις Ηνωμένες Πολιτείες, η διαδραστική ψυχαγωγία προστατεύεται είτε ως «**άλλο οπτικοακουστικό έργο**» είτε ως «**λογοτεχνικό έργο**». Οι οκτώ κατηγορίες έργων που υπάγονται στην προστασία πνευματικής ιδιοκτησίας σύμφωνα με το Άρθρο 102(a) του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας (Copyright Act) είναι: τα λογοτεχνικά και μουσικά έργα, δραματικά έργα, συμπεριλαμβανομένης οποιασδήποτε συνοδευτικής μουσικής, παντομίμες και χορογραφικά έργα, ζωγραφικά, γραφιστικά και γλυπτά, κινηματογραφικές ταινίες και άλλα οπτικοακουστικά έργα, ηχογραφήσεις και αρχιτεκτονικά έργα.

Η καταχώρηση ενός προγράμματος υπολογιστή ως λογοτεχνικό έργο μπορεί να ξενίζει, αλλά το Τμήμα 101 ορίζει τα λογοτεχνικά έργα ως συμπεριλαμβανόμενα έργα που εκφράζονται με «*λέξεις, αριθμούς ή άλλα λεκτικά ή αριθμητικά σύμβολα ή ενδείξεις, ανεξάρτητα από τη φύση των υλικών αντικειμένων στα οποία είναι ενσωματωμένα, όπως βιβλία, περιοδικά, χειρόγραφα, φωνογραφίες, ταινίες, κασέτες, δίσκους ή κάρτες*». Πράγματι, ο πηγαίος κώδικας (source code) είναι μια συλλογή από λέξεις, αριθμούς και σύμβολα που είναι αποθηκευμένα σε ορισμένα μέσα. Την ίδια προσέγγιση εκτός από τις Ηνωμένες Πολιτείες ακολουθούν τόσο η «Συμφωνία για τα Δικαιώματα Πνευματικής Ιδιοκτησίας στον Τομέα του Εμπορίου» (TRIPS Agreement) όσο και η «Συνθήκη Πνευματικής Ιδιοκτησίας του Παγκόσμιου Οργανισμού Πνευματικής Ιδιοκτησίας» (WIPO) όπου αναφέρουν ότι **τα**

¹⁶ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 60-61,

¹⁷ S Boyd, S., Pyne B., Kane S.F. (2019), σελ. 20-21

προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών, είτε είναι σε πηγαίο κώδικα (source code) είτε σε κώδικα αντικειμένου (object code), προστατεύονται ως λογοτεχνικά έργα κατά την έννοια του Άρθρου 2 της Σύμβασης της Βέρνης.¹⁸

Όσον αφορά τα βιντεοπαιχνίδια, τα πνευματικά δικαιώματα καλύπτουν την ιστορία, τους χαρακτήρες, τα φανταστικά περιβάλλοντα και τις γεωγραφικές τοποθεσίες, τη μουσική, την τέχνη, τα γραφικά, ακόμη και τον ίδιο τον πηγαίο κώδικα λογισμικού. Επιπλέον, το παιχνίδι στο σύνολό του προστατεύεται υπό την κατηγορία του **οπτικοακουστικού ή λογοτεχνικού έργου**. Ωστόσο, το πλήρες πεδίο εφαρμογής της προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων δεν είναι απόλυτο, διότι στην πραγματικότητα, τα πνευματικά δικαιώματα προστατεύουν **μόνο την έκφραση των ιδεών, όχι τις ιδέες αυτές καθ' αυτές**.

Η κατάσταση στην Ευρωπαϊκή Ένωση είναι ακόμα πιο περίπλοκη. Σε γενικές γραμμές, χώρες όπως η Γαλλία, η Γερμανία και η Ιταλία δίνουν μεγαλύτερη έμφαση σε ένα έργο που προστατεύεται από τα πνευματικά δικαιώματα ως δημιουργία του πνεύματος και του δημιουργού, του οποίου η προσωπικότητα αντικατοπτρίζεται και αποτυπώνεται στο ίδιο το έργο. Η έμφαση δε δίνεται μόνο στην προστασία των οικονομικών συμφερόντων αλλά και του προσωπικού δεσμού του δημιουργού με το έργο του, καθώς και στην προστασία της φήμης του. Ο στόχος αυτός επιτυγχάνεται κατά κύριο λόγο μέσω των ηθικών δικαιωμάτων (**moral rights**)¹⁹, τα οποία καθορίζουν τις απαιτήσεις σχετικά με τη πρωτοτυπία ενός έργου που προστατεύεται από τα πνευματικά δικαιώματα. Αντίστοιχα, στην Ευρωπαϊκή Ένωση με το «πνευματικό δημιούργημα του ίδιου του δημιουργού», στο Ηνωμένο Βασίλειο η «εργασία, η ικανότητα ή/και η κρίση» και στις Ηνωμένες Πολιτείες με το «κατ' ελάχιστο της δημιουργικότητας».²⁰ Στην πράξη το όριο για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων

¹⁸ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 62-64

¹⁹ Σε διεθνές επίπεδο, τα ηθικά δικαιώματα αποτελούν δικαιώματα που χορηγούνται στους δημιουργούς των έργων, αφενός, για να μπορούν να αναγνωριστούν ως δημιουργοί του έργου υπό ορισμένες συνθήκες, όπως όταν εκδίδονται αντίγραφα στο κοινό, και, αφετέρου, προκειμένου να τους δοθεί η δυνατότητα να αντιταχθούν στην παρεκβατική μεταχείριση του έργου που συνιστά την στρέβλωση, τον κατακερματισμό ή με όποιον άλλο τρόπο βλάπτετε η τιμή ή η φήμη του δημιουργού. Συνεπώς, τα ηθικά δικαιώματα αφορούν ουσιαστικά την προστασία της φήμης ενός συγγραφέα. Τα δικαιώματα αυτά συνδέονται με τον συγγραφέα και δεν μπορούν να ανατεθούν, να μεταβιβαστούν (εκτός από τους κληρονόμους του συγγραφέα, μετά το θάνατό του), ή να πωληθούν, αλλά σε ορισμένες χώρες ο συγγραφέας μπορεί να παραιτηθεί από τα ηθικά τους δικαιώματα.

Boyd, S., Ryne, B., Kane, S. F. (2019), σελ. 78

²⁰ Το παιχνίδι «Breakout» αποτελεί ένα ενδιαφέρον παράδειγμα για το ελάχιστο επίπεδο δημιουργικότητας που απαιτείται για να προστατευθεί μια δημιουργία μέσω των πνευματικών δικαιωμάτων. Η εταιρεία «Atari» προσπάθησε τουλάχιστον δύο φορές να καταχωρίσει τα πνευματικά δικαιώματα στο βιντεοπαιχνίδι «Breakout», αλλά το αίτημα της απορρίφθηκε λόγω της “αντιληπτής έλλειψης πρωτοτυπίας και απλότητας στην καλλιτεχνική παρουσίαση” του παιχνιδιού. Οπτικά, το «Breakout» αποτελείται απλώς από ένα ορθογώνιο αντικείμενο που κινείται σε μια ευθεία, εξοστρακίζοντας μια μικρή μπάλα σε ένα πολύχρωμο τοίχο από ορθογώνια αντικείμενα. Η μπάλα εξαφανίζεται ένα τμήμα του τοίχου από τα ορθογώνια και επιστρέφει στο κάτω μέρος της οθόνης, όπου ο παίκτης προσπαθεί να μετακινήσει το ορθογώνιο ώστε να ανακατευθύνει την μπάλα. Η «Atari»

μπορεί να είναι υψηλότερο σε δικαιοδοσίες ορισμένων κρατών, στα οποία εφαρμόζεται το συγγραφικό δικαίωμα για ορισμένα έργα, από ό,τι σε χώρες όπως οι Ηνωμένες Πολιτείες ή το Ηνωμένο Βασίλειο.

Στην Ευρωπαϊκή Ένωση, κάθε κράτος μέλος μπορεί να καθορίσει τις απαιτήσεις που πρέπει να πληροί ένα έργο για να εξασφαλίσει την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων του, εντός των ορίων που θέτει η Σύμβαση της Βέρνης και οι Οδηγίες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ωστόσο, με την πάροδο των χρόνων, το Δικαστήριο της Ευρωπαϊκής Ένωσης (ΔΕΕ) έχει εφαρμόσει μια πιο εναρμόνιση στη νομοθεσία.

Στην υπόθεση *G-Star Raw*²¹, το Δικαστήριο απεφάνθη ότι πρέπει να πληρούνται δύο προϋποθέσεις για να προστατεύεται ένα έργο βάσει της νομοθεσίας περί πνευματικών δικαιωμάτων στην Ευρωπαϊκή Ένωση. Πρώτον, το αντικείμενο της προστασίας πρέπει να είναι **πρωτότυπο**, υπό την έννοια ότι αποτελεί πνευματική επινόηση του ίδιου του δημιουργού και δεύτερον, η δημιουργία προστατεύεται στις εκφάνσεις του έργου που αποτελούν την **έκφραση** της ιδέας και όχι την ίδια την ιδέα. Το αποτέλεσμα είναι ότι κάθε προγραμματιστής που επιθυμεί να επιδιώξει την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων εντός της Ευρωπαϊκής Ένωσης για το βιντεοπαιχνίδι του, πρέπει να πληροί και τις δύο απαιτήσεις. Αυτά τα στοιχεία μπορεί να φαίνονται κάπως ασαφή και αμφίσημα, αλλά η ευελιξία αυτή βοηθάει στην προσαρμογή τους σε διαφορετικές περιστάσεις και περιπτώσεις. Επομένως, όσον αφορά τη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών, είναι ασφαλές να υποθέσουμε ότι όλα τα σύγχρονα βιντεοπαιχνίδια προστατεύονται από τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας στην Ευρωπαϊκή Ένωση, τουλάχιστον σε ορισμένα από τα στοιχεία τους, ακόμη και στις πιο αυστηρές δικαιοδοσίες.

Μολονότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι πιο σύνθετα από τις ταινίες, σε αντίθεση με αυτές, δεν έχουν συγκεκριμένη νομική μεταχείριση στην Ευρωπαϊκή Ένωση. Επιπλέον, οι περισσότεροι εθνικοί νόμοι περί προστασίας πνευματικών δικαιωμάτων δεν αναφέρουν τα βιντεοπαιχνίδια στον κατάλογο των προστατευόμενων αντικειμένων, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι τα βιντεοπαιχνίδια δεν προστατεύονται από τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας. Δεδομένου ότι αποτελούνται από πολλαπλά άλλα έργα, ανακύπτουν ερωτήματα σχετικά με τη νομική τους φύση. Ανάλογα με τον νομικό χαρακτηρισμό των βιντεοπαιχνιδιών βάσει δικαίου της Ευρωπαϊκής Ένωσης, μπορούν να επαχθούν διαφορετικά αποτελέσματα. Τα προγράμματα υπολογιστών, για παράδειγμα, έχουν τους δικούς τους ειδικούς κανόνες βάσει του δικαίου της Ευρωπαϊκής Ένωσης, οι οποίοι μερικές φορές διαφέρουν σημαντικά από εκείνους άλλων έργων που προστατεύονται από τα πνευματικά δικαιώματα. Αυτό σημαίνει ότι, σε ορισμένες περιπτώσεις, μπορεί να είναι ζωτικής σημασίας να κατανοήσουμε αν ένα βιντεοπαιχνίδι θα πρέπει να αντιμετωπίζεται ως **πρόγραμμα υπολογιστή ή ως κάτι άλλο**.

βρέθηκε αντιμετώπιση με μια σειρά απορριπτικών αποφάσεων της αίτησης της από το 1989 έως το 1992, αλλά τελικά κέρδισε τον δικαστικό αγώνα. Αυτό αποτέλεσε τον ακρογωνιαίο λίθο για τα πνευματικά δικαιώματα, καθώς τα δικαστήρια δεν θα έπρεπε κρίνουν τη δημιουργικότητα ή την καλλιτεχνική ποιότητα των πνευματικών δικαιωμάτων του δημιουργού.- *Atari Games Corp. v. Oman* (1992)

²¹ C-683/17

Αυτό συζητήθηκε από το Δικαστήριο της Ευρωπαϊκής Ένωσης στην υπόθεση «Nintendo Co. Ltd and Others v. PC Box Srl and 9Net Srl»²² που αφορούσε την παράνομη πώληση εξοπλισμού (hardware), ο οποίος αφότου εγκαθίσταντο σε κονσόλες της «Nintendo», παράκαμπε το σύστημα προστασίας της κονσόλας, δίνοντας την δυνατότητα στον χρήστη να παίζει βιντεοπαιχνίδια, τα οποία είχαν ληφθεί παράνομα (πειρατικά). Το Δικαστήριο κατέληξε στο συμπέρασμα ότι τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν ένα σύνθετο θέμα που περιλαμβάνει όχι μόνο ένα πρόγραμμα υπολογιστή, αλλά γραφικά και ηχητικά στοιχεία, τα οποία, αν και κρυπτογραφημένα στη γλώσσα του υπολογιστή, έχουν μια μοναδική δημιουργική αξία. Με άλλα λόγια, στην περίπτωση αυτή, το Δικαστήριο δεν εφάρμοσε στα βιντεοπαιχνίδια το ειδικό καθεστώς του προγράμματος ηλεκτρονικού υπολογιστή της Ένωσης, αλλά τους γενικούς κανόνες για τις άλλες κατηγορίες έργων, οι οποίοι, στην περίπτωση αυτή, ήταν ευνοϊκότεροι για τον κάτοχο των πνευματικών δικαιωμάτων.^{23 24}

4.1.2. Παραβίαση Πνευματικών Δικαιωμάτων - Cloning

Όπως προαναφέρθηκε, το μονοπώλιο του δικαϊκού συστήματος της πνευματικής ιδιοκτησίας απονέμει στον δικαιούχο των πνευματικών δικαιωμάτων την δυνατότητα αποτροπής των τρίτων από την παράνομη αναπαραγωγή του έργου του. Είναι ωστόσο σημαντικό να σημειωθεί ότι ένα αντίγραφο βιντεοπαιχνίδι (κλώνος) δεν είναι απαραίτητο ότι παραβιάζει τα πνευματικά δικαιώματα του αρχικού βιντεοπαιχνιδιού. Λέγεται συχνά ότι εφόσον ο κλώνος δεν αντιγράφει την τέχνη, τη μουσική, τους χαρακτήρες, τον κώδικα, κλπ. του αρχικού παιχνιδιού, αλλά μόνο τους κανόνες και τους μηχανισμούς (**mechanics**)²⁵ του παιχνιδιού, τότε δεν υφίσταται παραβίαση.²⁶ Αυτό είναι μόνο εν μέρει αλήθεια. Οι κανόνες και οι μηχανισμοί των παιχνιδιών συνήθως θεωρούνται γενικές και λειτουργικές **ιδέες** που δεν μπορούν να μονοπωληθούν από κανέναν. Αυτό σημαίνει ότι διαφορετικά παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιήσουν τους ίδιους κανόνες και τη μηχανική, υπό την προϋπόθεση ότι τους **εκφράζουν με διαφορετικό τρόπο**. Δεν είναι πάντα εύκολο, ωστόσο, να κατανοήσουμε αν μια συγκεκριμένη πτυχή ενός παιχνιδιού είναι απλώς μια μη προστατευόμενη ιδέα, ή μάλλον μια προστατευόμενη έκφανση αυτής της ιδέας. Βέβαια,

²² C-355/12

²³ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 63-66

²⁴ Boyd, S., Pyne, B., Kane, S. F. (2019), σελ. 21-22

²⁵ Δεν υπάρχουν κοινά αποδεκτοί ορισμοί της μηχανικής (mechanics) παιχνιδιών. Οι επικρατέστεροι περιλαμβάνουν την άποψη ότι η μηχανική παιχνιδιών είναι «συστήματα αλληλεπιδράσεων μεταξύ του παίκτη και του παιχνιδιού», ότι «είναι περισσότερα απ' όσα μπορεί να αντιληφθεί ένας παίκτης, είναι μόνο εκείνα τα πράγματα που επηρεάζουν την εμπειρία παιχνιδιού», και «Στα επιτραπέζια παιχνίδια και τα βιντεοπαιχνίδια, η "μηχανική των παιχνιδιών" είναι οι κανόνες και οι διαδικασίες που καθοδηγούν τον παίκτη και η απόκριση του παιχνιδιού στις κινήσεις ή τις ενέργειες του παίκτη» https://en.wikipedia.org/wiki/Game_mechanics

²⁶ «Καθώς το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας δεν προστατεύει τα mechanics, η επαναχρησιμοποίηση τους, ως ιδέες, θεωρείται γενικά αποδεκτή. Για παράδειγμα, το «Grand Theft Auto III» κινητοποίησε την δημιουργία παιχνιδιών τα οποία αποκαλέστηκαν «κλώνοι του GTA» αλλά δεν αποτελούν άμεση αντιγραφή του παιχνιδιού.» https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_clone

ένας συγκεκριμένος συνδυασμός των κανόνων και της μηχανικής ενός παιχνιδιού μπορεί επίσης να είναι μια έκφραση αυτού του παιχνιδιού που προστατεύεται από το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας. Κατά κανόνα, αν πρακτικά όλοι οι κανόνες και οι μηχανισμοί του παιχνιδιού έχουν αντιγραφεί από ένα πρωτότυπο παιχνίδι, τότε τα πνευματικά δικαιώματα σε αυτό το παιχνίδι είναι πιθανό να έχουν παραβιαστεί.

Το ζήτημα αυτό συζητήθηκε στην υπόθεση των ΗΠΑ το 2012, «Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive Inc», στην οποία το δικαστήριο διαπίστωσε ότι ορισμένες πτυχές των μηχανισμών του διάσημου παιχνιδιού «Tetris» πράγματι προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα και δεν θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν σε άλλο παιχνίδι-κλώνο του Tetris. Οι πτυχές αυτές είναι οι διαστάσεις του χώρου, η εμφάνιση των γραμμών, η εμφάνιση των «ghost» ή «shadow pieces» η εμφάνιση του επόμενου κομματιού που πρόκειται να πέσει, κλπ.²⁷

4.1.3. Παράγωγα έργα

Η ιδέα ενός παράγωγου έργου είναι εξαιρετικά σημαντική για τον τρόπο με τον οποίο τα πνευματικά δικαιώματα εφαρμόζονται στη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών. Ένα έργο νοείται ως παράγωγο όταν προέρχεται από ένα προϋπάρχον έργο, το οποίο προστατεύεται από το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας. Η σχετική νομοθεσία των ΗΠΑ ορίζει ένα έργο ως παράγωγο όταν αυτό είναι «*βασισμένο σε ένα ή περισσότερα προϋπάρχοντα έργα, όπως μια μετάφραση, μουσική διάταξη, δραματοποίηση, μυθιστοριοποίηση, έκδοση κινηματογραφικής εικόνας, ηχογράφηση, αναπαραγωγή τέχνης, περίληψη ή οποιαδήποτε άλλη μορφή στην οποία ένα έργο μπορεί να αναδιατυπωθεί, να μετατραπεί, ή να προσαρμοστεί*» (Νόμος περί πνευματικών δικαιωμάτων των ΗΠΑ, Τμήμα 101).

Όταν μια εταιρεία «αποκτά» τα δικαιώματα για να δημιουργήσει ένα βιντεοπαιχνίδι έχοντας ως βάση μια ταινία ή το αντίστροφο, σημαίνει ότι η εταιρεία παιχνιδιών έχει αποκτήσει το δικαίωμα να δημιουργήσει ένα παράγωγο παιχνίδι βασισμένο σε μια ταινία (δικαίωμα διασκευής ή μετατροπής). Το στούντιο ή ο παραγωγός έχει αγοράσει την δυνατότητα να αποκτήσει το δικαίωμα ώστε να κάνει μια ταινία ή τηλεοπτική εκπομπή βασισμένη σε ένα παιχνίδι. Για παράδειγμα, η ταινία «Sonic the Hedgehog» είναι ένα παράγωγο έργο που δημιουργήθηκε από τη σειρά παιχνιδιών «Sonic the Hedgehog». Από την άλλη πλευρά, το «Mad Max» ήταν αρχικά ταινία και στη συνέχεια δημιουργήθηκε ένα παράγωγο έργο, μετατρέποντας το περιεχόμενο της ταινίας που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα σε ένα βιντεοπαιχνίδι και μια σειρά κόμικ.²⁸

Τα παράγωγα έργα μπορούν να έχουν μια ιδιαίτερη πολυπλοκότητα όσον αφορά τα πνευματικά τους δικαιώματα. Για παράδειγμα, το «The Lord of the Rings», αποτελεί έναν ολόκληρο φανταστικό κόσμο που περιγράφεται σε μια σειρά βιβλίων του J. R. R. Tolkien. Η οντότητα που ελέγχει τα πνευματικά δικαιώματα στον κόσμο του «The Lord of the Rings» έχει χορηγήσει την άδεια πνευματικής ιδιοκτησίας για την κατασκευή παράγωγων έργων για επιτραπέζια, ηλεκτρονικά παιχνίδια, και ταινίες. Όλα αυτά τα προϊόντα είναι παράγωγα

²⁷ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 68

²⁸ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 71

έργα που έχουν επίσης τα δικά τους πνευματικά δικαιώματα. Οποιοδήποτε αντικείμενο σε ένα παράγωγο έργο, το οποίο δεν περιέχεται στο υποκείμενο έργο, μπορεί να προστατευθεί ως ένα νέο έργο.

Ξεκινώντας το 2001, η «Electronic Arts» ανέπτυξε μια σειρά βιντεοπαιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένου του πρώτου «Battle for Middle-earth», που βασίζεται στην άδεια από τις ταινίες του Peter Jackson. Αυτό σήμαινε ότι τα παιχνίδια από την «Electronic Arts» μπορούσαν να αναπαράγουν περιεχόμενο για παιχνίδια ή παράγωγα έργα που προερχόταν από τις ταινίες του Jackson. Το 2005, ενώ δημιουργούνταν η συνέχεια (sequel) του «Battle for Middle-earth», καθώς και άλλων παιχνιδιών του «Lord of the Rings», η «Electronic Arts» απέκτησε την άδεια να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που βασίζεται σε ολόκληρο τον φανταστικό κόσμο, όπως περιγράφεται στα βιβλία του Tolkien. Αυτή η άδεια για την δημιουργία παράγωγων έργων βασιζόμενων στα βιβλία, άνοιξε νέες οδούς, καθώς η «Electronic Arts» απέκτησε την άδεια σε ολόκληρη τη βάση υλικού του «Lord of the Rings». Σε αυτήν την περίπτωση, τα παράγωγα έργα δεν διαφέρουν πολύ από τα παραδοσιακά. Αντίθετα, η σειρά «The Rings of Power» των 465 εκατομμυρίων δολαρίων της «Amazon» δεν θα είναι σε θέση να χρησιμοποιήσει μεγάλο μέρος της αρχικής πλοκής, καθώς δεν έχει αγοράσει την άδεια σε ολόκληρη τη βάση υλικού του «Lord of the Rings».²⁹

Αντίθετα, η τηλεοπτική σειρά «The Witcher» του «Netflix», δεν προορίζεται να είναι παράγωγο της σειράς βιντεοπαιχνιδιών «The Witcher», η οποία αποτελεί μια προσαρμογή των βιβλίων του Andrzej Sapkowski από τη δεκαετία του 1990. Το έπος του «The Witcher» έγινε ευρέως δημοφιλές λόγω των παιχνιδιών της «CD Projekt Red», αλλά οι παραγωγοί της τηλεοπτικής σειράς κατέστησαν σαφές ότι το προϊόν τους ήταν αποκλειστικά «μια ακριβής διασκευή των βιβλίων». Αυτό σημαίνει ότι η σειρά δεν μπορεί να πάρει κανένα από τα στοιχεία που είναι μοναδικά στο παιχνίδι, όπως για παράδειγμα ο σχεδιασμός του μενταγιόν με τον λύκο του Geralt, που είναι εντελώς διαφορετικός στην τηλεοπτική σειρά απ' ό,τι στο παιχνίδι.³⁰

4.1.4. Η Εξαίρεση της Δίκαιης Χρήσης των ΗΠΑ (fair use)

Κατά μια γενική έννοια, η δίκαιη χρήση επιτρέπει σε ένα μέρος να χρησιμοποιήσει ένα τμήμα ενός έργου που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα, με περιορισμένο σκοπό, χωρίς να λάβει την συγκατάθεση των κατόχων των πνευματικών δικαιωμάτων. Η έννοια αυτή ορίζεται στο Τμήμα 107 του Νόμου περί Πνευματικής Ιδιοκτησίας (Section 107 of the Copyright Act) και προϋποθέτει την εξέταση τεσσάρων κριτηρίων για την εφαρμογή του:

1. Τον σκοπό και χαρακτήρα της χρήσεως
2. Την φύση του έργου του οποίου κατοχυρώνεται το δικαίωμα του δημιουργού
3. Το μέγεθος και η ουσιαστική σημασία του ληφθέντος μέρους
4. Την επίδραση της χρήσεως στην υπάρχουσα αγορά

²⁹<https://www.vanityfair.com/hollywood/2022/02/10-burning-questions-about-amazons-the-rings-of-power>

³⁰ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 72

Η εξαίρεση της δίκαιης χρήσης χρησιμοποιείται συχνά ως επιχείρημα για την άμυνα των μερών σε διαμάχες που αφορούν την παραβίαση δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας, λόγω της ευελιξίας αλλά και της αποτελεσματικότητας της.

Το πρόβλημα όμως παρουσιάζεται όταν αυτή η εξαίρεση τείνει να χρησιμοποιηθεί και σε άλλες χώρες, κυρίως της Ευρώπης, οι οποίες δεν προβλέπουν τόσο ευέλικτες διατάξεις που να επιτρέπουν τη χρήση υλικού που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα χωρίς την άδεια του κατόχου. Μπορεί στην Ευρώπη να προβλέπονται αντίστοιχες εξαιρέσεις, οι οποίες αναφέρονται στην επόμενη παράγραφο, αλλά δεν προσφέρουν την αντίστοιχη ελευθερία χρήσης που προσφέρει η δίκαιη χρήση. Αυτό σημαίνει ότι μια εταιρεία βιντεοπαιχνιδιών που θέλει να ενσωματώσει ένα αντικείμενο το οποίο προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα σε ένα βιντεοπαιχνίδι ως άλλο προστατευόμενο είδος δίκαιης χρήσης, μπορεί να αντιμετωπίσει προβλήματα κατά την πώληση του παιχνιδιού της σε άλλες χώρες, πέρα της Αμερικής, καθώς κάποιο τμήμα του περιεχομένου του παιχνιδιού, το οποίο θα χρησιμοποιούνταν ελεύθερα- υπό την εξαίρεση του fair use, μπορεί να οδηγήσει την εταιρεία σε δικαστικές διαμάχες ή να λειτουργήσει ως τροχοπέδη στις πωλήσεις του παιχνιδιού σε χώρες εκτός των ΗΠΑ.

Πρόσφατα, η λειτουργία της δίκαιης χρήσης στα βιντεοπαιχνίδια τέθηκε σε ισχύ εντός δικαστηρίου³¹, όταν η εταιρεία «Solid Oak Sketches, LLC» υποστήριζε ότι κατέχει την αποκλειστική άδεια πνευματικής ιδιοκτησίας στα σχέδια των τατουάζ που έχουν οι διάσημοι παίκτες της Εθνικής Ομοσπονδίας Καλαθοσφαίρισης (NBA), Eric Bledsoe, LeBron James και Kenyon Martin. Η ενάγουσα εταιρεία κατέθεσε αγωγή κατά της «2K Games» και της μητρικής της εταιρείας, «Take-Two Interactive», ισχυριζόμενη ότι η «2K Games» προσέβαλε τα πνευματικά της δικαιώματα στα σχέδια τατουάζ των παικτών του NBA μέσω αναπαραγωγής χωρίς την άδεια της, σε απεικονίσεις των παικτών στα παιχνίδια «NBA 2K».

Το δικαστήριο τελικά έκρινε ότι η αναπαραγωγή των τατουάζ των παικτών από την «2K Games» αποτελούσε δίκαιη χρήση και πέρα από αυτή: α) η χρήση των τατουάζ από την «2K Games» ήταν τόσο επουσιώδης, ώστε να αποτελέσει de minimis χρήση των σχεδίων και υποδειγμάτων, συγκεκριμένα αποτελούσε το 4.4% με 10.96% του πραγματικού μεγέθους των παικτών, συνεπώς η προσβολή του δικαιώματος του δημιουργού ήταν ανυπόστατη και β) η ενάγουσα εταιρεία- και συνεπώς οι tattoo artists- χορήγησαν σιωπηρή, υποαδειοδοτούμενη άδεια στους εν λόγω παίκτες του NBA όταν σχεδίαζαν τα τατουάζ στο δέρμα τους, γνωρίζοντας ότι οι παίκτες είναι δημόσια πρόσωπα και είναι πιθανό να εμφανιστούν στο κοινό, στην τηλεόραση και σε άλλες μορφές μέσω μαζικής ενημέρωσης. Επικεντρώνοντάς όμως το ενδιαφέρον στη δίκαιη χρήση, το δικαστήριο της Νέας Υόρκης, εξετάζοντας τα τέσσερα κριτήρια που προαναφέρθηκαν και δίνοντας έμφαση κυρίως στο πρώτο (τον σκοπό και τον χαρακτήρα της χρήσης): *«η χρήση των τατουάζ της εναγόμενης εταιρείας, είναι μετασχηματιστική, εξαιτίας του σκοπού αναπαραγωγής των τατουάζ, που αυτός είναι, μεταξύ άλλων, η ακριβέστερη αναπαράσταση των παικτών εντός του βιντεοπαιχνιδιού»* ^{32 33 34}

³¹ Solid Oak Sketches, LLC v 2 K Games, Inc and Take-Two Interactive Software, Inc, (2020)

³² Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 75-76

³³ Boyd, S., Pyne, B., Kane, S. F. (2019), σελ. 28-29

³⁴ Rosati E. (2020), σελ. 318-319

4.1.5.Εξαιρέσεις και Περιορισμοί Ευρωπαϊκής Ένωσης

Το αντίστοιχο τμήμα του νομικού δόγματος της δίκαιης χρήσης των ΗΠΑ στην Ευρωπαϊκή Ένωση είναι η ύπαρξη ορισμένων νόμιμων εξαιρέσεων και περιορισμών στα πνευματικά δικαιώματα στο εσωτερικό του κάθε κράτους μέλους εντός της εκάστοτε εθνικής νομοθεσίας τους. Το δίκαιο της Ε.Ε προβλέπει επίσης και έναν κατάλογο πιθανών εξαιρέσεων και περιορισμών που τα κράτη μέλη είναι ελεύθερα να ενσωματώσουν στην εθνική τους νομοθεσία. Ενώ οι εν λόγω εξαιρέσεις και περιορισμοί είναι αμιγώς προαιρετικές, ο κατάλογος είναι εξαντλητικός και δεν επιτρέπεται η προσθήκη άλλων εξαιρέσεων ή περιορισμών στις εθνικές νομοθεσίες. Σε γενικές γραμμές, οι εξαιρέσεις και οι περιορισμοί της Ε.Ε είναι αρκετά περιοριστικοί, καθώς πρέπει να πληρούνται συγκεκριμένες προϋποθέσεις για την εφαρμογή εξαίρεσης ή περιορισμού. Επιπλέον, οι εξαιρέσεις και οι περιορισμοί της Ε.Ε μπορούν να εφαρμόζονται μόνο στο βαθμό που πληρούν το **τεστ τριών βημάτων**. Το τεστ ορίζει ότι εξαιρέσεις και περιορισμοί μπορούν να εφαρμόζονται μόνο σε ορισμένες ειδικές περιπτώσεις, υπό την προϋπόθεση ότι δεν αντίκεινται στην κανονική εκμετάλλευση του έργου για το οποίο υφίστανται τα δικαιώματα του δημιουργού και δεν θίγουν αδικαιολόγητα τα έννομα συμφέροντα των κατόχων των δικαιωμάτων. Οι πιο συναφείς εξαιρέσεις και περιορισμοί με το αντικείμενο μας αφορούν:

- χρήση για τους σκοπούς της καρικατούρας, παρωδίας ή pastiche (δηλαδή, ένα στυλ που μιμείται ένα άλλο στυλ)
- χρήση έργων που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα τα οποία έχουν κατασκευαστεί για να βρίσκονται μόνιμα σε δημόσιους χώρους, όπως μνημεία ή γλυπτά (η λεγόμενη «ελευθερία πανοράματος»),
- παραθέσεις με σκοπό την κριτική ή τον έλεγχο
- συμπωματικές προσθήκες έργου που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα σε άλλα υλικά,
- χρήσεις για σκοπούς απεικόνισης για διδασκαλία ή επιστημονική έρευνα,
- μη εμπορική αναπαραγωγή που γίνεται από φυσικό πρόσωπο για ιδιωτική χρήση
- μη εμπορικές αναπαραστάσεις από δημόσιες βιβλιοθήκες, σχολεία ή μουσεία
- μη εμπορικές χρήσεις υπέρ των ατόμων με ειδικές ανάγκες.

Αυτές και άλλες εξαιρέσεις και περιορισμοί για τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας έχουν υιοθετηθεί διαφορετικά σε όλη την Ευρώπη. Όπως αντίστοιχα ισχύει και με την δίκαιη χρήση, οι εξαιρέσεις και οι περιορισμοί για τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας της Ε.Ε επηρεάζουν τα βιντεοπαιχνίδια με δύο τρόπους: Πρώτον, η προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας επί ενός παιχνιδιού δεν μπορεί να επιβληθεί αν γίνει έγκυρη επίκληση σε οποιαδήποτε από τις παραπάνω εξαιρέσεις (για παράδειγμα, η ύπαρξη μιας παρωδίας ενός βιντεοπαιχνιδιού μπορεί να είναι δυνατή, ακόμα και χωρίς την εξουσιοδότηση του κατόχου του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας επί του παιχνιδιού). Δεύτερον, ένα παιχνίδι μπορεί νόμιμα να ενσωματώσει πνευματικά δικαιώματα τρίτων, εφόσον το κάνει υπό οποιαδήποτε από αυτές παραπάνω εξαιρέσεις (για παράδειγμα, ένας

χαρακτήρα παιχνιδιού μπορεί να παρωδήσει ελεύθερα έναν κινηματογραφικό χαρακτήρα).³⁵

4.2. Δίκαιο Σημάτων (Trademarks)

Σύμφωνα με τον Ν. 4970/2020, εμπορικό σήμα αποτελεί το σημείο που συμβάλλει στη διάκριση μιας επιχείρησης από μία άλλη, καθώς και στη διάκριση των προϊόντων και υπηρεσιών αυτής, από μια άλλη επιχείρηση. Ένα επιτυχημένο εμπορικό σήμα είναι αυτό που επιτρέπει στους καταναλωτές να αναγνωρίζουν την εταιρεία και τα προϊόντα ή τις υπηρεσίες που προσφέρει, αμέσως μόλις το δουν. Τα λογότυπα, οι εικόνες και οι χαρακτηριστικές φράσεις αποτελούν σήμα κατατεθέν και αποτελούν κομμάτι της φήμης μιας εταιρείας. Με βάση την ισχύουσα νομοθεσία, η δυνατότητα προστασίας ενός εμπορικού σήματος μπορεί να απορρέει από τη χρήση ενός ορισμένου σημείου ως πηγή ένδειξης για τα προϊόντα και τις υπηρεσίες μιας συγκεκριμένης εταιρείας. Εναλλακτικά, μπορεί να υπόκειται σε καταχώριση, όπως συμβαίνει και με το σύστημα καταχώρισης σημάτων που έχει υιοθετήσει η Ευρωπαϊκή Ένωση. Στις Ηνωμένες Πολιτείες, ο νόμος Lanham είναι η πρωταρχική νομοθεσία περί εμπορικών σημάτων και καθορίζει τους βασικούς κανόνες που διέπουν την καταχώριση τους, τα πρότυπα των παραβάσεων και τις ανάλογες κυρώσεις.^{36 37}

Ο νόμος περί σημάτων στην Ευρωπαϊκή Ένωση έχει εναρμονιστεί πάνω από 30 χρόνια. Η εναρμόνιση αυτή έχει επιτευχθεί μέσω δύο ξεχωριστών δραστηριοτήτων. Πρώτον, οι εθνικοί νόμοι περί σημάτων έχουν ενοποιηθεί μέσω μιας σειράς νομοθετικών πράξεων της Ε.Ε και δεύτερον, το σήμα της Ευρωπαϊκής Ένωσης (EUTM) - αποτελεί ένα σήμα διακριτό από τα επιμέρους εθνικά εμπορικά σήματα - έχει καθιερωθεί ως μια περαιτέρω ευκαιρία για την ολοκλήρωση της εσωτερικής αγοράς και την άρση των φραγμών στο εμπόριο. Το EUTM επιτρέπει στους αιτούντες να αποκτήσουν ένα σήμα που ισχύει σε ολόκληρη την επικράτεια της ΕΕ με μία ενιαία αίτηση.

Στις Ηνωμένες Πολιτείες, προκειμένου να προσδιορίσει ένα εμπορικό σήμα για μια εταιρεία παιχνιδιών, η εταιρεία οφείλει μόνο να χρησιμοποιήσει τον εκθέτη TM μετά το σήμα της. Η Ευρωπαϊκή Ένωση από την άλλη πλευρά, διαθέτει ένα σύστημα εμπορικών σημάτων που βασίζεται στην καταχώριση. Αυτό σημαίνει ότι ένα εμπορικό σήμα πρέπει γενικά να καταχωριστεί ως EUTM, προκειμένου να διασφαλιστεί ότι θα προστατεύεται σε ολόκληρη την Ευρώπη ή σε ένα συγκεκριμένο κράτος μέλος. Επιπλέον, ο κάτοχος του εμπορικού σήματος πρέπει να χρησιμοποιήσει το σήμα κατατεθέν εντός διαστήματος πέντε ετών από την ημερομηνία καταχώρισης, διαφορετικά η καταχώριση μπορεί να ανακληθεί. Τα μη κατοχυρωμένα εμπορικά σήματα μπορούν επίσης να προστατεύονται εντός της Ε.Ε, αλλά η νομοθεσία δεν είναι εναρμονισμένη σε ευρωπαϊκό επίπεδο. Η προστασία που παρέχεται σε ένα μη καταχωρημένο εμπορικό σήμα συνήθως περιορίζεται στην περιοχή όπου το εμπορικό σήμα χρησιμοποιείται στο εμπόριο και, συνεπώς, αναγνωρίζεται.³⁸

³⁵ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 76-78

³⁶ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 80

³⁷ Boyd, S., Pyne, B., Kane, S. F. (2019), σελ. 34

³⁸ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 80 op. cit 82

4.2.1. Τι μπορεί να αποτελέσει εμπορικό σήμα

Όπως προαναφέρθηκε, κάθε στοιχείο που μπορεί να διαφοροποιήσει τα προϊόντα και τις υπηρεσίες μιας επιχείρησης από εκείνα άλλων επιχειρήσεων, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και να προστατευθεί ως εμπορικό σήμα. Ωστόσο, όταν πρόκειται για την καταχώριση ενός σήματος, η νομοθεσία κάθε χώρας μπορεί να εφαρμόζει διαφορετικές προϋποθέσεις και περιορισμούς. Για παράδειγμα, ένα κράτος μπορεί να περιορίσει την προστασία ορισμένων σημάτων που θεωρούνται παραπλανητικά, ανήθικα, σκανδαλώδη, προσβλητικά και γενικώς αντίθετα προς τη δημόσια τάξη και την ηθική.

Τα πιο κοινά εμπορικά σήματα αποτελούνται από μια λέξη, ένα όνομα, ένα σύμβολο, ένα γραφικό ή μια σύντομη φράση που χρησιμοποιούνται στην επιχείρηση για να προσδιορίσουν τα προϊόντα ή τις υπηρεσίες μιας συγκεκριμένης εταιρείας. Τα πιο εξωτικά εμπορικά σήματα μπορεί να αποτελούνται από σχήματα, χρώματα, ήχους, κινούμενα σχέδια, ολογράμματα και, ανάλογα με την τοπική νομοθεσία περί εμπορικών σημάτων, ακόμη και μια μυρωδιά, μια αίσθηση αφής ή μια γεύση. Τα τελευταία χρόνια η σημαντικότητα των μη παραδοσιακών σημάτων, ιδίως των σημάτων σχήματος και ήχου, έχει αυξηθεί εξίσου σε σχέση με τη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών. Στην πραγματικότητα, ορισμένες εταιρίες άρχισαν να διερευνούν τη δυνατότητα καταχώρισης κάποιου χαρακτηριστικού τους ήχου ως εμπορικό σήμα- όπως συνέβη με τη «Sony» με τον ήχο του ρομπότ του «PlayStation» ("play-sta-tion"), ή με τη «Nintendo», με τον ήχο του νομίσματος του «Super Mario».

Επιπλέον, στο πλαίσιο του νέου συστήματος σημάτων της Ε.Ε, οι αιτούντες μπορούν πλέον να υποβάλλουν σήματα πολυμέσων που συνδυάζουν τόσο τα ακουστικά όσο και τα οπτικά στοιχεία, τα οποία εκπροσωπούνται υπό οποιαδήποτε κατάλληλη μορφή με τη χρήση διαθέσιμης τεχνολογίας, υπό την προϋπόθεση ότι η αναπαράσταση είναι σαφής, ακριβής, αυτοτελής, εύκολα προσβάσιμη, κατανοητή, ανθεκτική και αντικειμενική. Τα πολυμεσικά σήματα θα μπορούσαν ενδεχομένως να σχετίζονται με την προστασία: i) κινούμενων σχεδίων που αναπαριστούν εμπορικά σήματα, όπως ο «Sonic the Hedgehog» που τρέχει σε όλη την οθόνη ακολουθούμενος από το λογότυπο της «Sega» και ii) το mechanical gameplay και τα animations ενός χαρακτήρα, όπως το «Get over here!» του «Scorpion» από το «Mortal Kombat», ή το «X-ray kill cam» στη σειρά βιντεοπαιχνιδιών «Sniper Elite». Σε αυτό το στάδιο, ωστόσο, είναι πολύ νωρίς για να προβλέψουμε αν τα πολυμεσικά σήματα της Ε.Ε θα αποτελέσουν ένα αποτελεσματικό μέσο αποτροπής της αντιγραφής στοιχείων του gameplay.^{39 40}

Μια ενδιαφέρουσα υπόθεση⁴¹ αφορούσε την εκδότρια εταιρία παιχνιδιών «Take-Two» και την κατασκευαστική εταιρία αυτοκινήτων «Ferrari». Το «Grand Theft Auto: San Andreas» και το «Grand Theft Auto: IV» διαθέτουν και τα δύο σπορ αυτοκίνητα εντός παιχνιδιού, που ονομάζονται «Turismo» και παράγονται από έναν φανταστικό Ιταλό κατασκευαστή

³⁹ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 81

⁴⁰ Poticha, D., Duncan, M.W. (2019), σελ. 290-291

⁴¹ France: Paris Court of Appeal, Ruling No. 013/2016 of January 26, 2016

παιχνιδιών που ονομάζεται «Grotti». Τα παιχνίδια «Grand Theft Auto» περιλαμβάνουν επίσης λογότυπα εντός παιχνιδιού, του φανταστικού κατασκευαστή αυτοκινήτων, τα οποία απεικονίζουν έναν λαγό που χοροπηδάει (στο Grand Theft Auto: San Andreas) και ένα καθιστό άλογο (στο Grand Theft Auto: IV). Η «Ferrari» ισχυρίστηκε ότι τα αυτοκίνητα "Turismo αποτελούσαν αναπαραγωγή των δύο μοντέλων της «Ferrari» (το Ferrari 360 Modena και το Ferrari F40) και ότι τα λογότυπα εντός παιχνιδιού συγχέονται με το λογότυπο της πραγματικής «Ferrari». Αυτό οδήγησε την Ferrari να ξεκινήσει μια δικαστική διαδικασία για διάφορους λόγους, συμπεριλαμβανομένου του αθέμιτου ανταγωνισμού. Το Δικαστήριο των Παρισίων υποστήριξε αρχικά τους ισχυρισμούς της Ferrari, σχετικά με τον αθέμιτο ανταγωνισμό, κρίνοντας ότι, για τους παίκτες, η ψηφιακή οδήγηση ενός Turismo ήταν ακριβώς σαν να την ψηφιακή οδήγηση μιας Ferrari. Εξαιτίας αυτού, τα Turismos δεν μπόρεσαν να θεωρηθούν παρωδία των Ferrari, αλλά θεωρήθηκαν ως ψηφιακό υποκατάστατο. Η απόφαση αυτή στη συνέχεια ανατράπηκε από το Εφετείο του Παρισιού, αποκλείοντας κάθε αθέμιτο ανταγωνισμό προς όφελος της «Take-Two». Κατά το εφετείο, το Turismo και το λογότυπο του κατασκευαστή τους, αποτελούσε μια γενική αναφορά στην κατηγορία των σπορ αυτοκινήτων και τα σχέδιά τους ήταν αρκετά διαφορετικά από αυτά της Ferrari. Επιπλέον, τα σπορ αυτοκίνητα συνήθως περιλαμβάνουν άλογα και άλλα γρήγορα ζώα στο λογότυπό τους, ενώ ο λαγός που χοροπηδάει και το καθήμενο άλογο του Turismo μπορούσαν να θεωρηθούν κατά γενική ομολογία ως παρωδία αυτών των συμβόλων. Τέλος, πολλές διάσημες κατασκευαστικές εταιρίες σπορ αυτοκινήτων είναι ιταλικές. Για όλους τους παραπάνω λόγους, το Δικαστήριο έκρινε ότι οι παίκτες δεν θα μπορούσαν να συγχέουν ή να συνδέσουν τα Turismo με τα Ferrari.⁴²

4.3. Κατοχύρωση Ευρεσιτεχνίας (Patent)

Παρά τον εξαιρετικά σημαντικό χαρακτήρα των ευρεσιτεχνιών (patents) για το υλικό υπολογιστών (hardware), το λογισμικό (software), τα εργαλεία ανάπτυξης (development tools) και για τις εταιρίες middleware, η κατοχύρωση ευρεσιτεχνιών δεν χρησιμοποιείται τόσο συχνά στο πλαίσιο των βιντεοπαιχνιδιών, επειδή η ταχύτητα ανάπτυξης και η περίοδος χρήσης συχνά καθιστά τη διαδικασία καταχώρησης ιδιαίτερα δαπανηρή και χρονοβόρα για να είναι λειτουργικά πρακτική. Αυτή η κατάσταση μπορεί να αλλάξει καθώς ωριμάζει η βιομηχανία, αλλά προς το παρόν, τα διπλώματα ευρεσιτεχνίας δεν χρησιμοποιούνται τόσο συχνά στην πλειοψηφία της βιομηχανίας παιχνιδιών.⁴³

4.3.1. Προϋποθέσεις και εξαιρέσεις κατοχύρωσης ευρεσιτεχνίας

Ένα δίπλωμα ευρεσιτεχνίας αποτελείται από δύο κύρια τμήματα. Το πρώτο τμήμα ονομάζεται προδιαγραφή και είναι η αφηγηματική περιγραφή που αποτελεί το μεγαλύτερο τμήμα του γραπτού μέρους μιας ευρεσιτεχνίας. Αυτή η ενότητα περιλαμβάνει το υπόβαθρο της εφεύρεσης και παραθέτει την τεχνολογία που οδηγεί στην εφεύρεση. Υπάρχει επίσης

⁴² Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 91

⁴³ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 93-94

μια λεπτομερής περιγραφή της εφεύρεσης, με αριθμούς και παραδείγματα. Θεωρητικά, ένα άτομο που διαβάζει αυτήν την ενότητα μπορεί να μάθει τα πάντα ώστε να κατασκευάσει και να χρησιμοποιήσει την εφεύρεση. Η καταχώρηση ευρεσιτεχνίας ουσιαστικά αποτελεί μια συμφωνία μεταξύ του δημιουργού και της κυβέρνησης. Ως αντάλλαγμα για να μοιραστεί την πλήρη γνώση της εφεύρεσης του με τον κόσμο, παραχωρείται στον κάτοχο της ευρεσιτεχνίας η δυνατότητα περιορισμένου μονοπωλίου σε αυτήν την εφεύρεση.

Το δεύτερο κύριο τμήμα είναι οι αξιώσεις ευρεσιτεχνίας. Οι αξιώσεις αυτές αποτελούν αριθμημένες προτάσεις που βρίσκονται στο τέλος ενός διπλώματος ευρεσιτεχνίας. Πρέπει να υπάρχει τουλάχιστον μία αξίωση, αλλά δεν υπάρχει ανώτατο όριο στον αριθμό των αξιώσεων. Οι αξιώσεις ευρεσιτεχνίας είναι το σημαντικότερο τμήμα του διπλώματος ευρεσιτεχνίας, επειδή καθορίζει το πεδίο προστασίας μιας εφεύρεσης, περιγράφοντας ακριβώς τι προστατεύει το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας.⁴⁴

Στις Ηνωμένες Πολιτείες, η υπόθεση του Ανώτατού Δικαστηρίου «Alice Corp v. CLS Bank International»⁴⁵ περιορίσε ουσιαστικά τα αντικείμενα που μπορούν να κατοχυρωθούν μέσω ενός διπλώματος ευρεσιτεχνίας. Παρόλο που ορισμένες ευρεσιτεχνίες παιχνιδιών εξακολουθούν να επιτρέπονται, οτιδήποτε μπορεί να χαρακτηριστεί ευρεσιτεχνία λογισμικού ή επιχειρηματικής μεθόδου, θα ήταν πολύ πιο δύσκολο να περάσει από το Γραφείο Ευρεσιτεχνιών και Εμπορικών Σημάτων των Η.Π.Α (USPTO) και τα δικαστήρια. Η υπόθεση επικεντρώνεται στην ιδέα ότι μια «αφηρημένη ιδέα» που υλοποιείται από έναν υπολογιστή δεν είναι κατοχυρώσιμη με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας. Αυτό, φυσικά, δημιουργεί ένα πραγματικό νομικό πρόβλημα τόσο εντός όσο και εκτός της βιομηχανίας των παιχνιδιών.

4.3.2. Ακυρότητα Καταχώρησης

Υπάρχουν πολλοί λόγοι που μπορούν να οδηγήσουν στην κήρυξη ακυρότητας των διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας. Δύο από τους πιο συχνούς είναι η **προβλεψιμότητα** της ευρεσιτεχνίας και όταν αυτή είναι **προφανής**. Η προβλεψιμότητα συναντάται όταν ένα στοιχείο σε προηγούμενο έργο πληροί κάθε στοιχείο των αξιώσεων ευρεσιτεχνίας. Ως προγενέστερο έργο μπορεί να θεωρηθεί οποιαδήποτε απόδειξη βεβαιώνει ότι η έννοια που ενσωματώνεται στο δίπλωμα ευρεσιτεχνίας είναι ήδη γνωστή, όταν για παράδειγμα η έννοια είχε περιγραφεί σε προγενέστερο χρόνο, παρουσιάστηκε ή συμπεριλήφθηκε σε άλλη τεχνολογία. Όπως προαναφέρθηκε, οι αξιώσεις ευρεσιτεχνίας είναι οι αριθμημένες παράγραφοι στο τέλος ενός εγγράφου διπλώματος ευρεσιτεχνίας που εξηγούν τι προστατεύει το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας. Ένα δίπλωμα ευρεσιτεχνίας δεν μπορεί να είναι έγκυρο αν αποτελείται από κάποιο τμήμα το οποίο βρίσκεται σε προηγούμενη δημιουργία. Ο δεύτερος κοινός τρόπος που μπορεί να κηρύξει άκυρή μια καταχώρηση ευρεσιτεχνίας, είναι όταν αυτή είναι προφανής ή αλλιώς, υπάρχει έλλειψη εφευρετικής διαδικασίας. Κριτήριο αποτελεί το ερώτημα «τι θα μπορούσε να γνωρίζει και να κάνει ένα άτομο συνηθισμένης δεξιότητας στον σχετικό επιστημονικό κλάδο («άτομο ειδικευμένο στην τέχνη»)

⁴⁴ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 96

⁴⁵ Alice Corp. v. CLS Bank International (2014)

με τις πληροφορίες που έχει στη διάθεσή του». Ένας απλοποιημένος τρόπος αντιμετώπισης περιλαμβάνει τρία βήματα. Πρώτον, είναι όλα τα κομμάτια μιας εφεύρεσης είναι παρόντα; Δεύτερον, υπήρχε λόγος να ενώσουμε αυτά τα κομμάτια; Τρίτον, θα μπορούσε κάποιος με τις συνηθισμένες ικανότητες να ενώσει αυτά τα κομμάτια και να φτιάξει την καταχωρημένη εφεύρεση; Αν όλα αυτά τα βήματα πληρούνται, τότε η πατέντα είναι άκυρη διότι είναι προφανής.^{46 47}

4.3.3. Η Εφαρμογή στα Βιντεοπαιχνίδια

Στις Ηνωμένες Πολιτείες, ο Νόμος για τα Διπλώματα Ευρεσιτεχνίας ορίζει ως δυνητικά κατοχυρώσιμα αντικείμενα κάθε «νέα και χρήσιμη διεργασία, μηχανή, κατασκευή ή σύνθεση της ύλης». Τα διπλώματα ευρεσιτεχνίας συνήθως δεν προστατεύουν τα ίδια τα παιχνίδια, επειδή δεν πληρούν τα απαραίτητα κριτήρια. Ωστόσο, υπάρχει ένας αυξανόμενος αριθμός διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας που σχετίζονται με τα βιντεοπαιχνίδια στους τομείς του hardware, της ψηφιακής διανομής, της δικτύωσης (networking) και του ευρηματικού gameplay.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα πατέντας βιντεοπαιχνιδιού στις ΗΠΑ είναι η ευρεσιτεχνία της «Warner Bros», με τίτλο «**Nemesis characters, nemesis forts, social vendettas and followers in computer games**»⁴⁸, της μηχανής παιχνιδιού «Nemesis system gameplay mechanic» (εφεξής Nemesis System). Το Nemesis System είναι ένας αλγόριθμος μηχανικής εκμάθησης, ο οποίος ξεκίνησε δημιουργώντας ονόματα και εξωτερικά χαρακτηριστικά για τα NPC (non-playable characters)⁴⁹ στο παιχνίδι «Middle-earth: Shadow of Mordor» της εταιρίας ανάπτυξης «Monolith Entertainment», προσφέροντας μια ξεχωριστή εμπειρία για τον κάθε παίκτη. Στο δεύτερο παιχνίδι της σειράς, «Middle-earth: Shadow of War», ο αλγόριθμος δεν δημιουργούσε μονάχα τα NPC με τα οποία αλληλεπιδρά ο παίκτης, αλλά τα έκανε και να «θυμούνται» τις διαδράσεις του με αυτά εντός του ψηφιακού κόσμου του παιχνιδιού, και ανάλογα και με τις επιλογές που κάνει ο παίκτης απέναντι τους, δημιουργούνταν και αντίστοιχο περιεχόμενο.

«Η «σύντομη» έκδοση είναι ότι το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας καλύπτει ένα σύστημα που χαρακτηρίζει διαδικαστικά παραγόμενα NPCs που υπάρχουν σε μια ιεραρχία και αλληλεπιδρούν και θα θυμούνται τις ενέργειες των παικτών, θα έχουν αλλάξει την εμφάνιση/συμπεριφορά τους από τους παίκτες, και των οποίων η θέση σε αυτή την ιεραρχία μπορεί να αλλάξει και να επηρεάσει τη θέση των άλλων NPC στην εν λόγω ιεραρχία (και ναι, αυτή είναι η απλοποιημένη έκδοση)».⁵⁰

⁴⁶ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 99

⁴⁷ Boyd, S., Pyne, B., Kane, S. F. (2019), σελ. 43-44

⁴⁸ 273 US Patent No.10,926,179

⁴⁹ Οι χαρακτήρες που ελέγχονται από υπολογιστικό πρόγραμμα, δηλαδή από το παιχνίδι, αντί από πραγματικό παίκτη, και έχουν προκαθορισμένη συμπεριφορά, η οποία δυνητικά επηρεάζει την εμπειρία του παίκτη.

⁵⁰ <https://gr.ign.com/middle-earth-shadow-of-war/86039/news/e-patenta-tou-sustematos-nemesis-tes-wb-games-egkritheke-aute-ten-ebdomada-meta-apo-polles-prospathe>

Το 2015, η USPTO εξέδωσε το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας αριθ. 5,718,632, με τίτλο «Μέσο καταγραφής, μέθοδος φόρτωσης παιχνιδιών, κώδικας προγράμματος και μηχανή παιχνιδιών», το οποίο καλύπτει τα μίνι παιχνίδια που εκτελούνται ανεξάρτητα, καθώς "φορτώνουν" τα κύρια παιχνίδια.^{51 52 53}

Η θέση που διατηρείται στην Ευρώπη και διεθνώς είναι παρόμοια, διότι συχνά είναι πολύ πιο δύσκολο εκτός των Ηνωμένων Πολιτειών να καταχωριστούν εφευρέσεις που σχετίζονται με το λογισμικό. Για παράδειγμα, η Ευρωπαϊκή Σύμβαση για τα Διπλώματα Ευρεσιτεχνίας εξαιρεί τα προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών «αυτά καθαυτά» από την κατοχύρωσή τους με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας, αν και η εξαίρεση αυτή δεν ισχύει για τα προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών με τεχνικό χαρακτήρα.⁵⁴

Στην Ευρώπη υπάρχουν σαφείς εξαιρέσεις στο θέμα της κατοχύρωσης ευρεσιτεχνίας όπως είναι τα συστήματα, οι κανόνες, τα παιχνίδια, τα φυτά και οι ζωικές ποικιλίες, οι εφευρέσεις ενάντια στη δημόσια τάξη ή ηθική, ενώ στις Ηνωμένες Πολιτείες δεν υπάρχουν προδιαγεγραμμένες εξαιρέσεις. Επιπλέον, το ευρωπαϊκό δίκαιο παραδοσιακά διαφέρει από το δίκαιο των ΗΠΑ, όσον αφορά τις ευρεσιτεχνίες λογισμικού. Στο πλαίσιο της Ευρωπαϊκής Σύμβασης για τα Διπλώματα Ευρεσιτεχνίας, τα προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών δεν μπορούν να κατοχυρωθούν, αλλά μόνο αν εφαρμόζονται κατά τρόπο που να δημιουργεί ένα περαιτέρω «τεχνικό αποτέλεσμα».

Η Ευρωπαϊκή Σύμβαση για τα Διπλώματα Ευρεσιτεχνίας αποκλείει επίσης από το σύστημα κατοχύρωσης τους κανόνες και τις μεθόδους για τα βιντεοπαιχνίδια, αν διεκδικούνται «ως τέτοια», ανεξάρτητα από το πόσο πρωτότυπα είναι. Ο αποκλεισμός δεν ισχύει μόνο για τους κανόνες που ισχύουν για τα παραδοσιακά παιχνίδια, όπως τα παιχνίδια καρτών ή τα επιτραπέζια παιχνίδια, αλλά και για τους κανόνες παιχνιδιού στους οποίους βασίζονται τα βιντεοπαιχνίδια. Για τα βιντεοπαιχνίδια, αυτό αποκλείει τη δυνατότητα κατοχύρωσης με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας των στοιχείων που διέπουν τον τρόπο με τον οποίο το παιχνίδι εξελίσσεται, τόσο υπό το πρίσμα του ίδιου του παιχνιδιού, όπως για παράδειγμα, εξελισσόμενοι χαρακτήρες και ιστορίες, όσο και σε αλληλεπίδραση με τον παίκτη, για παράδειγμα, πατώντας κουμπιά μαζί με το soundtrack του παιχνιδιού ώστε να χορεύει ο χαρακτήρας σύμφωνα με τον ρυθμό.

⁵¹ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 93

⁵² Επιπλέον καταχωρημένες ευρεσιτεχνίες αποτελούν: το «dialogue wheel» από τη σειρά παιχνιδιών «Mass Effect» που παρουσιάζει επιλογές διαδραστικού διαλόγου στον παίκτη με τη μορφή τροχού και το «sanity system» από το παιχνίδι «Eternal Darkness», το οποίο αποτελεί μια μηχανική όπου το επίπεδο λογικής του παίκτη αντιπροσωπεύεται από μπάρα μέτρου, η οποία μειώνεται κάθε φορά που ο παίκτης αντιμετωπίζει μια φρικιαστική κατάσταση.

⁵³ Advisory Committee on Enforcement (2022), σελ. 24-26

⁵⁴ Η απαγόρευση αυτή απορρέει από διάταξη της Σύμβασης σύμφωνα με την οποία τα «προγράμματα για υπολογιστές» εξαιρούνται από τη δυνατότητα κατοχύρωσης με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας στο βαθμό που η αίτηση διπλώματος ευρεσιτεχνίας αφορά ένα πρόγραμμα υπολογιστή «αυτό καθαυτό» (άρθρο 52(3)). Αυτή η ασαφής φράση έχει ερμηνευθεί ποικιλοτρόπως με την πάροδο του χρόνου, αν και κατά τη παρούσα στιγμή, η αντίθετη τάση φαίνεται να είναι σε ύφεση στις πατέντες λογισμικού. Για παράδειγμα, η κατοχύρωση με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας σε λογισμικό έχει επιτραπεί, με βάση το γεγονός ότι έχει τεχνικές επιπτώσεις στο υλικό, ή ακόμη ότι το εν λόγω λογισμικό επιτρέπει σε άλλο λογισμικό να λειτουργεί πολύ καλύτερα.

Εν ολίγοις, η μόνη μέθοδος για να αποκτηθεί δίπλωμα ευρεσιτεχνίας σε ένα βιντεοπαιχνίδι είναι να εφαρμοστούν οι κανόνες του παιχνιδιού με τέτοιο τρόπο ώστε να παράγουν ένα «τεχνικό αποτέλεσμα», το οποίο να υπερβαίνει αυτά που είναι ήδη εγγενή στους κανόνες του παιχνιδιού και της εφαρμογή τους μέσω ενός προγράμματος υπολογιστή. Οι κανόνες που δεσμεύουν τους παίκτες και τους ψυχαγωγούν ή τους οδηγούν σε ένα ισορροπημένο και ανταποδοτικό gameplay, θεωρούνται ότι έχουν απλώς ψυχολογικές επιπτώσεις και όχι τεχνικές, με αποτέλεσμα να μην μπορούν να κατοχυρωθούν με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας.⁵⁵

Παράδειγμα αποτελεί η αίτηση κατοχύρωσης πατέντας με αριθμό T-0188/11⁵⁶, όπου οι μηχανισμοί (mechanics) ενός παιχνιδιού kart racing της «Nintendo» δεν κατοχυρώθηκαν με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας στην Ευρώπη. Η αίτηση διπλώματος ευρεσιτεχνίας της Nintendo περιέγραψε μια μηχανική βιντεοπαιχνιδιού, στην οποία οι παίκτες θα μπορούσαν να επηρεάσουν την οδήγηση του kart με διάφορους τρόπους ανάλογα με το βάρος του οδηγού στο παιχνίδι και τους χαρακτήρες των παιχτών. Σύμφωνα με το Ευρωπαϊκό Γραφείο Διπλωμάτων Ευρεσιτεχνίας, η απόδοση βάρους σε έναν εικονικό χαρακτήρα και η δυνατότητα ανταπόκρισης του kart με διαφορετικούς τρόπους ανάλογα με το βάρος τους ήταν απλώς ένας κανόνας παιχνιδιού και, ως εκ τούτου, εξαιρέθηκε από τη δυνατότητα κατοχύρωσης του μέσω ευρεσιτεχνίας.

Αντίθετα, στην αίτηση T-0012/08⁵⁷, το Ευρωπαϊκό Γραφείο Διπλωμάτων Ευρεσιτεχνίας διαπίστωσε ότι η «Nintendo» μπορεί να κατοχυρώσει με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας ένα συγκεκριμένο μηχανισμό (mechanic) στα παιχνίδια «Pokémon», όπως αυτός εφαρμόζεται από ένα υπολογιστικό πρόγραμμα. Η αίτηση διπλώματος ευρεσιτεχνίας της «Nintendo» αφορούσε ένα πρόγραμμα υπολογιστή το οποίο καθορίζει τις πιθανότητες ενός Pokémon να εμφανιστεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, εξαρτώμενες από τον χρόνο που βρίσκεται ο παίχτης στο σημείο αυτό. Ο μηχανισμός αυτός επιτεύχθηκε με ένα πρόγραμμα λογισμικού που αλληλοεπιδρά με το ρολόι της κονσόλας και το οποίο θεωρήθηκε από το Ευρωπαϊκό Γραφείο Διπλωμάτων Ευρεσιτεχνίας ότι αποτελεί ένα ευρηματικό «περαιτέρω τεχνικό αποτέλεσμα».⁵⁸

Ένα άλλο σημείο που αξίζει να αναφερθεί είναι ότι ορισμένες χώρες επιτρέπουν αιτήσεις για μικρότερα διπλώματα ευρεσιτεχνίας γνωστά ως «μοντέλα χρησιμότητας», «μικρότερα διπλώματα ευρεσιτεχνίας» ή «καινοτόμες ευρεσιτεχνίες», τα οποία δεν υφίστανται στις Ηνωμένες Πολιτείες. Με τα βοηθητικά μοντέλα, οι αποκαλούμενες «ελάσσονες εφευρέσεις» μπορούν να προστατευθούν μέσω ενός συστήματος παρόμοιου με το σύστημα ευρεσιτεχνίας. Όπως και ένα δίπλωμα ευρεσιτεχνίας, ένα μοντέλο χρησιμότητας παρέχει επίσης ένα αποκλειστικό δικαίωμα, το οποίο επιτρέπει στον κάτοχο του δικαιώματος να εμποδίζει άλλους να χρησιμοποιούν εμπορικά την προστατευόμενη εφεύρεση χωρίς άδεια, για περιορισμένο χρονικό διάστημα. Τα διπλώματα ευρεσιτεχνίας

⁵⁵ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 102-103

⁵⁶ T 0188/11

⁵⁷ T 0012/08

⁵⁸ David Greenspan and Gaetano Dimita, Contributions from S. Gregory Boyd and Andrea Rizzi, WIPO, MASTERING THE GAME, σελ. 103

ισχύουν για 20 χρόνια από τη στιγμή που κατατίθενται, αν ο κάτοχος του διπλώματος ευρεσιτεχνίας πληρώσει τα απαιτούμενα τέλη διατήρησης και δεν έχει αποσύρει το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας ή το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας δεν έχει ακυρωθεί στο πλαίσιο δικαστικών διαδικασιών. Σε σύγκριση με τα διπλώματα ευρεσιτεχνίας, τα συστήματα μοντέλων χρησιμότητας γενικά απαιτούν συμμόρφωση με λιγότερο αυστηρές απαιτήσεις, έχουν απλούστερες και συνεπώς ταχύτερες διαδικασίες και προσφέρουν λιγότερη προστασία.^{59 60}

5. Συμβάσεις στην Βιομηχανία Βιντεοπαιχνιδιών

5.1. Το Συμφωνητικό Ανάπτυξης (Development Agreement)

Το Συμφωνητικό Ανάπτυξης (που αναφέρεται επίσης ως συμφωνία ανάπτυξης και δημοσίευσης ή συμφωνία «denrub») είναι μία από τις σημαντικότερες συμφωνίες που μπορεί να συνάψει ένας προγραμματιστής παιχνιδιών σχετικά με το παιχνίδι του. Αν ένας προγραμματιστής αναπτύσσει το παιχνίδι για να κυκλοφορήσει από έναν τρίτο εκδότη, τότε η συμφωνία ανάπτυξης του με τον εκδότη θα ελέγχει τις περισσότερες πτυχές της σχέσης του με τον εκδότη, συμπεριλαμβανομένων όλων των υποχρεώσεων και πληρωμών μεταξύ των δύο εταιρειών σχετικά με το παιχνίδι, καθώς και την ολοκληρωτική ιδιοκτησία του παιχνιδιού και οποιαδήποτε υποκείμενη πνευματική ιδιοκτησία στο παιχνίδι. Λόγω του εκτενούς περιεχομένου του συμφωνητικού αυτού, θα γίνει μνεία στους πιο σημαντικούς αλλά και σχετικούς όρους σε ένα τέτοιο συμφωνητικό.⁶¹

5.1.1. Η Ιδιοκτησία του Παιχνιδιού (Game Ownership)

Εκτός από τις ρητές άδειες που χορηγούνται προς τον χρήστη στο συμφωνητικό ανάπτυξης, ο εκδότης (Publisher) θα έχει και θα διατηρεί όλα τα δικαιώματα, τον τίτλο, τα συμφέροντα, τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και άλλα δικαιώματα, από και εντός του (α) παιχνιδιού (συμπεριλαμβανομένου όλου του περιεχομένου του παιχνιδιού), (β) σε οποιαδήποτε και όλες τις συνέχειες (sequel) και οποιαδήποτε παράγωγα ή άλλα έργα που βασίζονται με οποιοδήποτε τρόπο στο παιχνίδι ή την πνευματική του ιδιοκτησία, (γ) οποιαδήποτε και όλα τα εμπορικά σήματα, σήματα υπηρεσιών, ονόματα domain, εμπορικές ονομασίες και άλλες ονομασίες που σχετίζονται με το παιχνίδι (εκτός από την εμπορική ονομασία του προγραμματιστή), και (δ) όλες τις βάσεις δεδομένων που συνδέονται με το παιχνίδι και όλα τα δεδομένα που περιέχονται σε αυτές τις βάσεις δεδομένων και τη διαρρύθμισή του. Ο εκδότης κατέχει ή έχει λάβει την άδεια για όλα τα δικαιώματα και τον τίτλο του παιχνιδιού, καθώς και για όλα τα δεδομένα και το περιεχόμενο που περιλαμβάνονται σε αυτό (game content).⁶²

⁵⁹ David Greenspan and Gaetano Dimita, Contributions from S. Gregory Boyd and Andrea Rizzi, WIPO, MASTERING THE GAME, σελ. 94-95

⁶⁰ S. Gregory Boyd- Brian Pyne- Sean F. Kane, Video Game Law, σελ. 39-41

⁶¹ Boyd, S., Pyne, B., Kane, S. F. (2019), σελ. 77

⁶² Boyd, S., Pyne, B., Kane, S. F. (2019), σελ. 99-100 op. cit. 85

5.1.2. Πηγαίος Κώδικας (Source Code), Εργαλεία Ανάπτυξης (Development Tools), και ιδιοκτησία των Μηχανών (Engines)

Ο προγραμματιστής έχει και διατηρεί όλα τα δικαιώματα που σχετίζονται με τον πηγαίο κώδικα του παιχνιδιού, τα εργαλεία ανάπτυξης και τη μηχανή στην οποία αυτό δημιουργήθηκε.

Ο συνδυασμός των παραπάνω όρων σχετικά με την ιδιοκτησία του παιχνιδιού, τα εργαλεία ανάπτυξης και άλλα δικαιώματα, εξασφαλίζει ουσιαστικά ότι ο εκδότης (Publisher) είναι ο ιδιοκτήτης του παιχνιδιού, ολόκληρης της πνευματικής ιδιοκτησίας που σχετίζεται με το παιχνίδι, κάθε πιθανού sequel και άλλων προϊόντων που βασίζονται στο παιχνίδι, από κάθε πρακτική και εμπορική άποψη. Από την άλλη πλευρά, ο προγραμματιστής διατηρεί την ιδιοκτησία του πηγαίου κώδικα του παιχνιδιού, των εργαλείων ανάπτυξης, τα οποία συνήθως αναφέρονται στο λογισμικό που χρησιμοποίησε ο προγραμματιστής για να δημιουργήσει το παιχνίδι, και την μηχανή πάνω στην οποία «τρέχει» το παιχνίδι. Ενώ η ιδιοκτησία του πηγαίου κώδικα του παιχνιδιού και όχι το ίδιο το παιχνίδι, δεν παρέχει στον προγραμματιστή μεγάλο όφελος πέρα από το αίσθημα της περηφάνειας, η διατήρηση της ιδιοκτησίας των εργαλείων ανάπτυξης και της μηχανής μπορεί να έχει σημαντικά οφέλη. Συγκεκριμένα, διατηρώντας την ιδιοκτησία των εργαλείων ανάπτυξης και της μηχανής, ο εκδότης μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτό το λογισμικό για μελλοντικά παιχνίδια. Αν η μηχανή παιχνιδιού είναι αρκετά καλή, τότε ο εκδότης θα μπορούσε να πράξει όπως αναφέρθηκε παραπάνω το παράδειγμα της «Epic Games» με την «Unreal Engine», και να χορηγεί την άδεια της μηχανής σε άλλους εκδότες για τα δικά τους παιχνίδια.⁶³

5.2. Άδεια Τελικού Χρήστη (End- User License Agreement - EULA) και Όροι Παροχής Υπηρεσιών (Terms of Service)

Παρόλο που υπάρχουν κάποιες κοινές διατάξεις ανάμεσα στην **Άδεια Τελικού Χρήστη- End- User License Agreement (EULA)** και στους **Όρους Παροχής Υπηρεσιών- Terms of Service (TOS)**, τα δύο κείμενα εξυπηρετούν δύο διαφορετικές λειτουργίες. Η Άδεια Τελικού Χρήστη είναι η άδεια υπό την οποία χορηγείται σε έναν χρήστη η δυνατότητα να παίξει το παιχνίδι, και οι Όροι Παροχής Υπηρεσιών είναι οι όροι που αφορούν τον τρόπο με τον οποίο επιτρέπεται να παίξει το παιχνίδι και να αλληλεπιδράσει με άλλους χρήστες του παιχνιδιού, ενώ και τα δύο είναι μέρος της ίδιας υπηρεσίας. Ένα παιχνίδι χωρίς συνεχή σύνδεση με τον εκδότη του ή άλλους χρήστες μπορεί να έχει μια ισχυρή EULA με μικρή ανάγκη για τους TOS, ενώ μια online υπηρεσία που έχει αλληλεπιδράσεις μεταξύ των χρηστών, αλλά κανένα σημαντικό downloadable μέρος, μπορεί να βασίζεται σχεδόν εξ ολοκλήρου στους TOS με μόνο την απαραίτητη EULA.⁶⁴

Η **Άδεια Τελικού Χρήστη** είναι το έγγραφο που δίνει στον χρήστη την άδεια να έχει πρόσβαση και να παίξει ένα παιχνίδι. Όπως κάθε άλλη άδεια, οι όροι της EULA είναι σε

⁶³ Boyd, S., Pyne, B., Kane, S. F. (2019), σελ. 86

⁶⁴ Boyd, S., Pyne, B., Kane, S. F. (2019), σελ. 95

μεγάλο βαθμό αφιερωμένοι στην προστασία και τη χρήση του περιεχομένου που αδειοδοτείται, στην συγκεκριμένη περίπτωση είναι το λογισμικό από το οποίο αποτελείται το παιχνίδι. Τούτου λεχθέντος, οι όροι της EULA συχνά αναφέρονται στην υπηρεσία στην οποία λειτουργεί το παιχνίδι, συνήθως επειδή το παιχνίδι και η υπηρεσία είναι τόσο συνυφασμένες που η μία δεν μπορεί να λειτουργήσει χωρίς την άλλη. Αυτός είναι επίσης ο λόγος για τον οποίο η Άδεια Τελικού Χρήστη συχνά περιλαμβάνει παρόμοιες ή επικαλυπτόμενες έννοιες με αυτές των Όρων Παροχής Υπηρεσιών (Terms of Service).

Αν ο χρήστης συμφωνήσει και αποδεχτεί την Άδεια Τελικού Χρήστη, μπορεί να εγκαταστήσει το λογισμικό του παιχνιδιού στον υπολογιστή του για σκοπούς αναπαραγωγής σε συνδυασμό με την υπηρεσία παιχνιδιού που παρέχεται από τον εκδότη. Με την επιφύλαξη της συγκατάθεσής και της συνεχούς συμμόρφωσης με όλους τους όρους και τις προϋποθέσεις της παρούσας Άδειας και τους Όρους Παροχής Υπηρεσιών, ο εκδότης παραχωρεί με το παρόν, μια περιορισμένη, μη αποκλειστική, μη μεταβιβάσιμη, ανακλητή και χωρίς δικαιώματα άδεια, ώστε ο χρήστης να εγκαταστήσει το παιχνίδι και να το χρησιμοποιήσει σε συνδυασμό με την υπηρεσία. Οποιαδήποτε και όλες οι χρήσεις του παιχνιδιού υπόκεινται σε αυτήν την άδεια που ο παίκτης πρέπει να δεχτεί πριν παίξει το παιχνίδι. Το παιχνίδι και η υπηρεσία παρέχονται αποκλειστικά για ατομικούς, μη εμπορικούς, σκοπούς ψυχαγωγίας και δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν για οποιονδήποτε άλλο σκοπό ή με οποιονδήποτε άλλο τρόπο. Απαγορεύεται ρητά οποιαδήποτε χρήση, αναπαραγωγή, τροποποίηση ή διανομή του παιχνιδιού που δεν επιτρέπεται ρητά από τους όρους αυτής της άδειας. Ο χρήστης δεν μπορεί να πουλήσει, αντιγράψει, ανταλλάξει, μεταβιβάσει, δανείσει, μεταφράσει, να κάνει αντίστροφη μηχανική (reverse engineering), να ανακατασκευάσει τον πηγαίο κώδικα, να εξαγάγει τον πηγαίο κώδικα, να μισθώσει, εκχωρήσει, μεταβιβάσει, δημοσιεύσει, ή να διανείμει με άλλο τρόπο το παιχνίδι, την υπηρεσία, οποιαδήποτε άλλη πνευματική ιδιοκτησία του εκδότη ή οτιδήποτε αντιγράφετε ή εξαγάγετε από το παιχνίδι, την υπηρεσία ή οποιαδήποτε άλλη πνευματική ιδιοκτησία του εκδότη, εν όλο ή εν μέρει, εκτός αν έχει εξουσιοδοτηθεί ρητά να το κάνει από τον εκδότη σε ένα υπογεγραμμένο κείμενο.⁶⁵

Ουσιαστικά, ο εκδότης δίνει την άδεια στον χρήστη να εγκαταστήσει και να παίξει το παιχνίδι, σε αντάλλαγμα με τη συμμόρφωση του απέναντι στους όρους της άδειας τελικού χρήστη. Αξίζει να σημειωθεί ότι η άδεια αυτή εξαρτάται από τη συμμόρφωση του χρήστη με όλους τους όρους υπηρεσιών, η οποία αναφέρεται και αποτελεί μέρος της άδειας χρήσης. Η αποδοχή επίσης δηλώνει ρητά ότι ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει το παιχνίδι μόνο για ψυχαγωγικούς σκοπούς και απαγορεύει σε αυτόν να προβεί σε μια σειρά από ενέργειες σχετικά με το παιχνίδι, τις οποίες ο εκδότης επιθυμεί να μην συμβούν, συμπεριλαμβανομένης της αντιγραφής ή της αντίστροφης μηχανικής του παιχνιδιού. Ίσως το πιο σημαντικό στοιχείο της EULA αποτελεί ότι ο χρήστης συμφωνεί να συμμορφωθεί με όλους τους όρους της, κάνοντας κλικ στο «Αποδοχή» ή χρησιμοποιώντας το παιχνίδι, το οποίο αποτελεί μια μορφή συμφωνίας που ερμηνεύεται από τις περιστάσεις και χρησιμεύει

⁶⁵ Boyd, S., Pyne, B., Kane, S. F. (2019), σελ. 96

ως υποκατάστατο της υπογραφής και των ανταλλασσόμενων αντίγραφων που θα υπήρχαν σε μια κανονική σύμβαση.⁶⁶

Οι Όροι Παροχής Υπηρεσιών αποτελούν ένα σύνολο κανόνων που διέπουν τη χρήση της υπηρεσίας στην οποία λειτουργεί το παιχνίδι από τον χρήστη. Ενώ μπορεί να υπάρξουν μερικές παρόμοιες διατάξεις τόσο στην άδεια χρήσης τελικού χρήστη όσο και στους όρους παροχής υπηρεσιών ενός παιχνιδιού, μια σειρά από καλά σχεδιασμένους όρους χρήσης θα επικεντρωθούν περισσότερο στην υπηρεσία ενός παιχνιδιού παρά στο software. Ως λειτουργία των όρων που εστιάζουν στην υπηρεσία, θα διαπιστωθεί ότι οι εκδότες συχνά βασίζονται περισσότερο στους όρους χρήσης παρά στην άδεια, όταν αντιμετωπίζουν ζητήματα που αφορούν τις συμπεριφορές χρηστών και αλληλεπιδράσεις μέσω της υπηρεσίας. Αυτοί οι όροι ορίζουν τους κανόνες και τις προϋποθέσεις με τις οποίες ο εκδότης προσφέρει πρόσβαση στον χρήστη στην ίδια την υπηρεσία που παρέχεται, η οποία λειτουργεί σε συνδυασμό με το λογισμικό του παιχνιδιού, καθώς και σε οποιαδήποτε άλλη εφαρμογή, ιστοσελίδα, παιχνίδια ή υπηρεσία του εκδότη, που συνδέονται με την παρούσα συμφωνία. Κατά τη χρήση αυτών των προϊόντων και υπηρεσιών, ο εκδότης έχει την δυνατότητα να ζητήσει την παροχή προσωπικών στοιχείων, τα οποία μπορεί να διατηρήσει και να χρησιμοποιήσει σύμφωνα με τους όρους της Πολιτικής Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων. Η χρήση του παιχνιδιού και της υπηρεσίας υπόκεινται στην αποδοχή αυτών των όρων χρήσης και της Άδειας Χρήσης Τελικού Χρήστη του παιχνιδιού πριν από την αναπαραγωγή αυτού.⁶⁷

5.3. Σύμβαση συγχρονισμού μουσικής σύνθεσης στο βιντεοπαιχνίδι

Η μουσική πάντα αποτελούσε αναπόσπαστο μέρος των βιντεοπαιχνιδιών, εξελισσόμενη από την 8-bit μελωδία του «Super Mario Bros.» στο σημερινά πλήρως εννορηστρομένο soundtrack του «God of War». Πλέον έχει αποκτήσει πρωταρχική σημασία στον τρόπο που αναπτύσσονται και παίζονται τα παιχνίδια, καθώς, όχι μόνο βελτίωσε την εμπειρία του παιχνιδιού, αλλά δημιούργησε επίσης μια νέα μορφή διανομής της μουσικής, παρέχοντας πρόσθετα έσοδα και προβολή για καλλιτέχνες, τραγουδοποιούς, συνθέτες, μουσικούς εκδότες και δισκογραφικές εταιρείες, από την παρουσίαση νέων συγκροτημάτων και τραγουδιών έως και συναυλίες εντός του βιντεοπαιχνιδιού.

Πολλά παιχνίδια έχουν soundtracks κινηματογραφικής ποιότητας με πλήρη ορχήστρα, από διάσημους μουσικοσυνθέτες ταινιών, αλλά και πολλοί μουσικοσυνθέτες βιντεοπαιχνιδιών έχουν γίνει εξίσου διάσημοι και αργότερα εργάστηκαν σε ταινίες. Η μουσική από τα παιχνίδια έχει επίσης δημιουργήσει ζωντανές συναυλιακές εκδηλώσεις σε όλο τον κόσμο, συμπεριλαμβανομένων ορισμένων σε εμβληματικούς χώρους όπως το Royal Albert Hall στο Λονδίνο και το Hollywood Bowl στην Καλιφόρνια.

⁶⁶ Boyd, S., Pyne, B., Kane, S. F. (2019), σελ. 97-103

⁶⁷ Boyd, S., Pyne, B., Kane, S. F. (2019), σελ. 103-109

Κατά τη διάρκεια της τελετής έναρξης των Θερινών Ολυμπιακών Αγώνων του Τόκιο, οι αθλητές άκουσαν μουσική από βιντεοπαιχνίδια, όπως το «Final Fantasy XIII», «Sonic the Hedgehog», «Monster Hunter», «Kingdom Hearts», και το «Chrono Trigger». ⁶⁸

Συνήθως, ένας μουσικός συνθέτης προσλαμβάνεται από έναν προγραμματιστή για να γράψει ή να τροποποιήσει μια παρτιτούρα (δηλαδή, να συνθέσει, ενορχηστρώσει και να οργανώσει τη σύνθεση) και να παραδώσει μια ολοκληρωμένη κύρια καταγραφή της παρτιτούρας. Αν ο συνθέτης προσλαμβάνεται με σύμβαση έργου, η μουσική που δημιουργήθηκε ανήκει στον προγραμματιστή και όχι τον συνθέτη, η οποία μπορεί να περιλαμβάνει τη σύνθεση (composition) ή και την κύρια ηχογράφηση (master recording). Αυτό επιτρέπει στον προγραμματιστή να κατέχει τα πνευματικά δικαιώματα της μουσικής και την δυνατότητα αξιοποίησής της. Έπειτα η μουσική θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για κάθε σκοπό, συμπεριλαμβανομένων του μάρκετινγκ, διαδικτυακά, ακόμη και σε μελλοντικά παιχνίδια, χωρίς την υποχρέωση απόκτησης πρόσθετων δικαιωμάτων. Αντίθετα, ένας συνθέτης που έχει προσληφθεί, διατηρεί την πνευματική ιδιοκτησία της μουσικής και εκδίδει μια άδεια που επιβάλλει περιορισμούς στο πώς ο προγραμματιστής μπορεί να χρησιμοποιήσει τη μουσική του. ⁶⁹

Οι προγραμματιστές μπορούν επίσης να επιλέξουν να λάβουν την άδεια για προϋπάρχουσες συνθέσεις και κύριες ηχογραφήσεις σχετικά με ένα δημοφιλές τραγούδι, για τη χρήση του εντός του παιχνιδιού τους. Η αδειοδοτημένη μουσική θα συγχρονιστεί σε ένα γενικό πλαίσιο με τα οπτικά στοιχεία του παιχνιδιού, αλλά μπορεί επίσης να συμπεριληφθεί και σε ραδιοφωνικούς σταθμούς του παιχνιδιού, όπου ένας παίκτης μπορεί να επιλέξει από μια σειρά τραγουδιών για να ακούσει, καλύπτοντας μια σειρά από διαφορετικά είδη. Αυτό το χαρακτηριστικό εμφανίζεται κυρίως σε παιχνίδια που περιλαμβάνουν την οδήγηση, όπως το «Grand Theft Auto» και το «Forza Horizon», αλλά έχει εμφανιστεί και σε άλλα είδη παιχνιδιών, όπως τα «Fallout», «Mafia III», και «Just Cause». ⁷⁰

Τα δικαιώματα συγχρονισμού επιτρέπουν τον συγχρονισμό της μουσικής σύνθεσης με το παιχνίδι ή με οποιοδήποτε προϊόν μάρκετινγκ (π.χ trailer). Τα δικαιώματα συγχρονισμού συνήθως θα δοθούν από τον συνθέτη ή τον μουσικό εκδότη και συχνά συμπεριλαμβάνουν και δικαιώματα από διάφορους άλλους συνθέτες και εκδότες, καθώς οι συνθέσεις συνήθως αποτελούνται από διαιρεμένη ιδιοκτησία. Τα δικαιώματα της κύριας χρήσης (master use rights) επιτρέπουν την χρήση μιας κύριας εγγραφή ενός συγκεκριμένου τραγουδιού στο παιχνίδι ή σε οποιοδήποτε προϊόν μάρκετινγκ. Αυτά τα δικαιώματα είτε ανήκουν στην εταιρεία ηχογραφήσεων (δηλαδή στην δισκογραφική εταιρεία) είτε ανήκουν στον καλλιτέχνη. Σε ορισμένες περιπτώσεις, υπάρχει η δυνατότητα να αποκτηθούν μόνο τα δικαιώματα συγχρονισμού της σύνθεσης, και ο προγραμματιστής θα δημιουργήσει τη δικιά του κύρια ηχογράφηση της μουσικής προσλαμβάνοντας καλλιτέχνες για την εκτέλεση της μουσικής σύνθεσης. ⁷¹

⁶⁸ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 217

⁶⁹ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 218

⁷⁰ <https://egmnow.com/radio-ga-ga-an-exploration-of-video-game-radio-stations/>

⁷¹ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 219

Η μη απόκτηση των απαραίτητων δικαιωμάτων μπορεί να οδηγήσει σε αξίωση παραβίασης των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας, η οποία, μεταξύ άλλων, θα μπορούσε να οδηγήσει στην απόσυρση ενός παιχνιδιού από τη διανομή και σε αποζημίωση υπέρ του καλλιτέχνη. Στις περισσότερες περιπτώσεις, ο προγραμματιστής πρέπει να αποκτήσει τόσο δικαιώματα συγχρονισμού (synchronization rights) όσο και δικαιώματα κύριας χρήσης στη μουσική (δηλαδή, τη σύνθεση και τις κύριες ηχογραφήσεις).

Πλέον, η δημοτικότητα της μουσικής στα παιχνίδια έχει αυξηθεί σε βαθμό που δεν περιλαμβάνει μόνο τις παρτιτούρες από διάσημους συνθέτες και soundtracks από διάσημα συγκροτήματα, αλλά την πραγματοποίηση συναυλιών εντός του παιχνιδιού μέσω της χρήσης avatars. Αν και η ιδέα των συναυλιών στα παιχνίδια έγινε δημοφιλής στις αρχές της δεκαετίας, το κοινό σε όλο τον κόσμο έχει αυξηθεί σημαντικά, μαζί με τα οικονομικά οφέλη.

Ο DJ Marshmello έπαιξε μουσική σε μια εικονική συναυλία στο παιχνίδι «Fortnite Battle Royale», η οποία σύμφωνα με την «Epic Games», προσέλκυσε ένα ακροατήριο πάνω από 10 εκατομμυρίων ανθρώπων.⁷² Η εικονική συναυλία του Travis Scott διάρκειας 10 λεπτών, η οποία έλαβε χώρα στο ίδιο παιχνίδι σε μεταγενέστερη ημερομηνία, ήταν ακόμη πιο εντυπωσιακή. Σύμφωνα με την Epic Games, 27,7 εκατομμύρια παίκτες και 45,8 συνολικά θεατές παρακολούθησαν πέντε παραστάσεις που περιλάμβαναν την πρώτη παράσταση και τέσσερις επαναλήψεις σε διάστημα τριών ημερών. Ωστόσο, οι αριθμοί αυτοί ξεπεράστηκαν αργότερα από τη συναυλία της Ariana Grande στο Fortnite, η οποία προσέλκυσε 78 εκατομμύρια θεατές.⁷³

5.4. Διασημότητες- Ηθοποιοί- Ταλέντα

Τα βιντεοπαιχνίδια εδώ και δεκαετίες εμπνέονται τους χαρακτήρες και τα avatars τους από αληθινούς ανθρώπους, αλλά πλέον μέσω της τεχνολογίας και του υπερρεαλισμού έχουν αυξηθεί και οι δημιουργικές δυνατότητες, με αποτέλεσμα την αύξηση της καλλιτεχνικής και οικονομικής αξίας των δικαιωμάτων εικόνας, δημιουργώντας έτσι νέες ευκαιρίες για τις διασημότητες ώστε να επωφεληθούν από τη χρήση της απεικόνισης τους μέσω αδειοδότησης.

Η σύνδεση μεταξύ του χαρακτήρα ενός βιντεοπαιχνιδιού και του πραγματικού προσώπου από το οποίο εμπνεύστηκε, μπορεί συχνά να μην είναι άμεσα αναγνωρίσιμη, όταν για παράδειγμα, αναπαράγονται μόνο ορισμένα χαρακτηριστικά από το υποκείμενο, με αποτέλεσμα ο βαθμός απομόνωσης τους προς το avatar να είναι σημαντικός. Για παράδειγμα, είναι δύσκολο να γίνει αντιληπτός ο Theodore Roosevelt πίσω από τον Dr. Robotik, τον μεγαλύτερο εχθρό του Sonic που είναι ο εμβληματικός σκαντζόχοιρος της «SEGA», ακόμη και στην πιο ρεαλιστικά σχεδιασμένη έκδοση του. Αντίθετα, σε άλλες περιπτώσεις, οι προγραμματιστές μπορεί να στοχεύουν στο avatar να είναι εύκολα και άμεσα συνδεδεμένο και αναγνωρίσιμο με τη διασημότητα, στοχεύοντας σε έναν συγκεκριμένο δημιουργικό σκοπό.

⁷² <https://www.theverge.com/2019/2/21/18234980/fortnite-marshmello-concert-viewer-numbers>

⁷³ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 220-222

Η ένταξη ενός διάσημου σε ένα βιντεοπαιχνίδι μπορεί να έχει ως στόχο τραβήξει περισσότερους παίκτες προς αυτό ή να αποσκοπεί στην προώθηση του. Για παράδειγμα, η παρουσία του Kevin Spacey ως κακού στο «Call of Duty: Advanced Warfare», αν και δεν ήταν απαραίτητη για αφηγηματικούς λόγους, προσέκλυσε την προσοχή του κοινού με τον ίδιο τρόπο όπως η παρουσία του Giancarlo Esposito στο «Far Cry 6» και του Cristiano Ronaldo στο εξώφυλλο του «FIFA 19», που βοήθησε στην προώθηση του παιχνιδιού μέσω των οπαδών του.

Η απεικόνιση πραγματικών ανθρώπων σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί να εξυπηρετεί και χιουμοριστικό σκοπό. Ένας χαρακτήρας σε βιντεοπαιχνίδι μπορεί να αποτελεί την καρικατούρα ενός ατόμου που θεωρείται ότι αντιπροσωπεύει μια συγκεκριμένη κουλτούρα. Για παράδειγμα, στο «World of Warcraft», ο αρχαιολόγος Harrison Jones, συνδυάζει τα χαρακτηριστικά του Harrison Ford με την ιδιότητα του Indiana Jones, ενώ η blood elf πωλήτρια Haris Pilton συνοδεύεται από το αχώριστο κατοικίδιό της, την Tinkerbell.⁷⁴

Ωστόσο, ένα πρόσωπο έχει κατ' εξοχήν το δικαίωμα ελέγχου της αναπαραγωγής της εικόνας του και το δικαίωμα συχνά προκαλεί αντιπαραθέσεις με τη δημιουργικότητα τρίτων μερών, ιδίως λόγω έλλειψης διεθνούς εναρμόνισης. Αυτό δεν πρέπει να εκπλήσσει, καθώς το δικαίωμα ελέγχου της ατομικής εικόνας συνδέεται στενά με τα θεμελιώδη δικαιώματα μιας χώρας.

5.4.1. Δικαιώματα Δημοσιότητας- Προσωπικότητας (Rights of Publicity- Personality Rights)

Τα δικαιώματα δημοσιότητας, επίσης γνωστά ως δικαιώματα προσωπικότητας ή εικόνας λαμβάνονται υπόψη σε κάθε δημιουργικό εγχείρημα που μπορεί να χρησιμοποιήσει την εικόνα κάποιου. Σε γενικές γραμμές, τα δικαιώματα δημοσιότητας είναι ένα σύνολο δικαιωμάτων που επιτρέπουν σε ένα άτομο να ελέγχει την εμπορική διανομή του ονόματός, της εικόνας, της εμφάνισης, της φωνής του ή οποιαδήποτε άλλη αναγνωρίσιμη αναπαραστάση της προσωπικότητά του. Αξίζει να σημειωθεί ότι εκεί κατατάσσονται και η χρήση μιας χαρακτηριστικής φωνής, ψευδώνυμου, ατάκας ή ακόμη και τα εργαλεία ενός συγκεκριμένου ατόμου. Αυτό το δικαίωμα επιτρέπει σε διάσημες προσωπικότητες να προωθήσουν ένα συγκεκριμένο προϊόν ή μια εταιρεία και ταυτόχρονα, να αποτρέψουν μια επιχείρηση από το να απομιμηθεί την έγκρισή τους.

Σε αντίθεση με τα βασικά δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας, δεν υπάρχει διεθνής συνθήκη που να αφορά συγκεκριμένα τα δικαιώματα δημοσιότητας. Εξαιτίας αυτού, ο τρόπος με τον οποίο αντιμετωπίζονται αυτά τα δικαιώματα μπορεί να διαφέρει ευρέως από χώρα σε χώρα. Τα δικαιώματα δημοσιότητας είναι σημαντικά στο πλαίσιο των βιντεοπαιχνιδιών, επειδή η χρήση της ομοιότητας ενός ατόμου σε ένα παιχνίδι ή η διαφήμιση ενός παιχνιδιού, συνήθως απαιτεί την άδειά του. Το ίδιο ισχύει και για τη χρήση της φωνής ενός ατόμου ή άλλου αναγνωρίσιμου χαρακτηριστικού.⁷⁵

⁷⁴ Dimita G., Rizzi A., Serao N. (2020), σελ. 185

⁷⁵ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 105-106

5.4.1.1. Δικαιώματα Δημοσιότητας- Προσωπικότητας στις ΗΠΑ

Παρά το γεγονός ότι το δικαίωμα της δημοσιότητας μπορεί να αποτελέσει μια ευρεία προστασία έναντι της μη εξουσιοδοτημένης χρήσης, υπάρχουν περιορισμοί, συμπεριλαμβανομένων των δικαιωμάτων Πρώτης Τροπολογίας (First Amendment).

Ωστόσο, για να εκτιμηθεί ο ισχυρισμός του δικαιώματος δημοσιότητας σύμφωνα με τη προστασία που παρέχει σε ένα βιντεοπαιχνίδι, είναι απαραίτητο να αναλύσουμε το είδος για το οποίο χρησιμοποιείται. Η Πρώτη Τροπολογία μπορεί να επιτρέπει τη χρήση του ονόματος, της αναπαράστασης κ.λπ. ενός ατόμου, όταν δεν προορίζεται αποκλειστικά για να προσελκύσει την προσοχή «σε ένα έργο που δεν σχετίζεται με το προσδιοριζόμενο πρόσωπο» ή χρησιμοποιείται για «οικειοποίηση της εμπορικής αξίας ενός ατόμου ως μοντέλο και όχι ως μέρος μιας ενημερωτικής ή άλλης επικοινωνιακής χρήσης.» Στην υπόθεση «Rogers κατά Grimaldi»⁷⁶, το εφετείο στη Νέα Υόρκη δημιούργησε το ομώνυμο τεστ στο οποίο έθετε τα εξής ερωτήματα: το προϊόν έχει σχέση με την υποκείμενη λειτουργία που ενσωματώνεται σε αυτό και αν η χρήση του ονόματος του υποκειμένου αποτελεί απλώς συγκαλυμμένη εμπορική διαφήμιση. Σκοπός αυτού του ελέγχου ήταν να διαπιστωθεί κατά πόσον η χρήση της απεικόνισης του προσώπου σε ένα προϊόν, όπως σε ένα βιντεοπαιχνίδι, μπορεί να δημιουργήσει την παραπλανητική εντύπωση ότι η απεικόνιση αποσκοπεί στην προώθηση του.

Ο αμυντικός ισχυρισμός της «μετασχηματιστικής χρήσης» (transformative use) χρησιμοποιείται επίσης για να σταθμίσει το δικαίωμα της δημοσιότητας έναντι της προστασίας της Πρώτης Τροπολογίας σε ένα βιντεοπαιχνίδι και πηγαίνει ένα βήμα παραπέρα από το τεστ Rogers, εξαρτώμενη από τον σκοπό του παιχνιδιού, αν αυτό απλώς εκμεταλλεύεται το όνομα ή την ομοιότητα ενός υποκειμένου για χρηματικό σκοπό ή αν πράγματι συνεισφέρει κάποιο εκφραστικό περιεχόμενο στο βιντεοπαιχνίδι. Αν και αυτό μπορεί να φαίνεται πολύπλοκο, στην πραγματικότητα αποκαλύπτει αν η κύρια αξία του βιντεοπαιχνιδιού βασίζεται στη δημιουργικότητα, την ικανότητα και τη φήμη του δημιουργού. Αν αυτό μπορεί να αποδειχθεί, τότε τα μετασχηματιστικά στοιχεία σε ένα παιχνίδι θα πρέπει να προστατεύονται από τη Πρώτη Τροπολογία.

Ακόμη και με το τεστ Rogers και την ανάλυση της μετασχηματιστικής χρήσης, οι αγωγές σχετικά με τη προσβολή του δικαιώματος της προσωπικότητας έχουν αυξηθεί στην βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών την τελευταία δεκαετία. Διάφορες διασημότητες και influencers έχουν ισχυριστεί ότι το δικαίωμα τους στην δημοσιότητα έχει παραβιαστεί από παιχνίδια, όπως στην υπόθεση «Champion κατά Take-Two Interactive Software, Inc. (2019)», ο καλαθοσφαιριστής Phillip "Hot Sauce" Champion άσκησε μήνυση κατά της εταιρίας του παιχνιδιού «NBA 2K18» για τη χρήση της απεικόνισης αυτού και του ψευδώνυμου "Hot Sizzles". Η μήνυση απορρίφθηκε το 2019, επειδή η εικόνα και το όνομα του χαρακτήρα μέσα στο παιχνίδι δεν έμοιαζε αρκετά με εκείνες του πραγματικού παίκτη. Στην υπόθεση «Noriega κατά Activision Blizzard Inc.»⁷⁷, ο Παναμέζος δικτάτορας Μανουέλ Νοριέγκα κατέθεσε μήνυση εναντίον της «Activision» για την απεικόνιση του στο «Call of Duty: Black Ops II». Η «Activision» απάντησε καταθέτοντας πρόταση σύμφωνα με το νομοθέτημα της

⁷⁶ Rogers v. Grimaldi, (1989)

⁷⁷ Noriega v. Activision Blizzard Inc., Cal. Super. Ct., BC551747

Καλιφόρνια χαρακτηρίζοντας την μήνυση ως καταχρηστική, υποστηρίζοντας ότι η απεικόνιση του Νοριέγκα στο παιχνίδι αποτελεί νόμιμη άσκηση του συνταγματικού της δικαιώματος στην ελευθερία του λόγου. Το δικαστήριο έκρινε εις βάρος του Νοριέγκα και έκανε δεκτή την πρόταση της «Activision», καθώς πληρούσε τόσο τα κριτήρια του Rogers test, όσο και το κριτήριο της μετασχηματιστικής χρήσης.^{78 79}

5.4.1.2. Δικαιώματα Δημοσιότητας- Προσωπικότητας στην Ευρώπη

Τα δικαιώματα δημοσιότητας ή δικαιώματα εικόνας (image rights), σε αντίθεση με τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας, τα εμπορικά σήματα και τα διπλώματα ευρεσιτεχνίας, δεν ρυθμίζονται από το δίκαιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, αλλά σε εθνικό επίπεδο. Σε χώρες όπως η Γερμανία, ο όρος επεκτείνεται πέρα από το θάνατο του ατόμου, ενώ σε άλλες, όπως η Ισπανία, σταματάει μόλις το άτομο αποβιώσει.

Τα δικαιώματα δημοσιότητας διαφέρουν μεταξύ τους εννοιολογικά σε ολόκληρη την Ευρώπη, αλλά διαφέρουν και από το δικαίωμα δημοσιότητας των ΗΠΑ, το οποίο έχει κυρίως οικονομικό χαρακτήρα, ενώ τα δικαιώματα εικόνας στην Ευρώπη γίνονται κυρίως αντιληπτά σε προσωπικό επίπεδο. Έτσι, τα δικαιώματα εικόνας στην Ευρώπη έχουν κατά κύριο λόγο προσωπικό χαρακτήρα, επιτρέποντας σε κάθε άτομο να ελέγχει κάθε χρήση ή κατάχρηση της εκπροσώπησης και αναπαράστασης της φωνής του ή του ονόματός του.

Παρόλο που παρέχονται περιορισμένες εξαιρέσεις σε εθνικό επίπεδο, σε γενικές γραμμές κάθε δημιουργός βιντεοπαιχνιδιού που επιθυμεί να χρησιμοποιήσει την αναπαράσταση ενός προσώπου, θα χρειαστεί την έγκρισή του. Ως εκ τούτου, πριν συμπεριληφθούν τα ονόματα ή οι εμφανίσεις τρίτων προσώπων σε βιντεοπαιχνίδι, οι δημιουργοί οφείλουν να ζητήσουν την άδεια των προσώπων που απεικονίζονται, εκτός αν η χρήση του ονόματος τους είναι απλώς περιγραφική, όπως σε ένα παιχνίδι γνώσεων με ερωτήσεις που περιλαμβάνουν τα ονόματα αθλητών ή διασημοτήτων.⁸⁰

Το **Ηνωμένο Βασίλειο** δεν διαθέτει κανένα νόμο που να ρυθμίζει ειδικά τα δικαιώματα εικόνας. Ωστόσο, προβλέπει τη δυνατότητα προσφυγής στο Κοινό Δίκαιο, κάθε φορά που η αναπαραγωγή πηγάζει από ψευδής έγκριση. Στην υπόθεση «Ate My Heart Inc. v. Mind Candy Ltd»⁸¹ σχετικά με το βιντεοπαιχνίδι «Mind Candy», στο οποίο εμφανίζεται η εμπνευσμένη από τη Lady Gaga χαρακτήρας «Lady Goo Goo», η Lady Gaga, χωρίς να είναι σε θέση να επικαλεστεί οποιοδήποτε κομμάτι της νομοθεσίας που προστατεύει τα δικαιώματα εικόνας, μήνυσε τον εκδότη του βιντεοπαιχνιδιού για προσβολή εμπορικού σήματος - καθώς το «Lady Gaga» είναι καταχωρημένο και ως σήμα κατατεθέν.

Σε αντίθεση με το Ηνωμένο Βασίλειο, η **Γερμανία** αναγνωρίζει ρητά τα δικαιώματα της εικόνας τόσο στην ιδιωτική ζωή όσο και ως δικαίωμα της ιδιοκτησίας, που προστατεύονται από τη γέννηση έως και 10 χρόνια μετά το θάνατο του ατόμου. Κατά γενικό

⁷⁸ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 107-109 op. cit. σελ. 110-111

⁷⁹ S. Gregory Boyd- Brian Pyne- Sean F. Kane, Video Game Law, σελ. 45-48

⁸⁰ David Greenspan and Gaetano Dimita, Contributions from S. Gregory Boyd and Andrea Rizzi, WIPO, MASTERING THE GAME, σελ. 111-112

⁸¹ Ate My Heart Inc v Mind Candy [2011] EWHC 2741

κανόνα, η αναπαραγωγή μιας εικόνας υπόκειται στη συγκατάθεση του απεικονιζόμενου ατόμου. Ωστόσο, η γερμανική νομοθεσία προβλέπει ορισμένες εξαιρέσεις που συνδέονται περισσότερο με τη φωτογραφία, αλλά μπορούν να επεκταθούν και στα βιντεοπαιχνίδια.⁸²

Στη **Γαλλία** τα δικαιώματα δημοσιότητας προστατεύονται τόσο από το αστικό δίκαιο, για λόγους προστασίας της ιδιωτικής ζωής, όσο και από το ποινικό δίκαιο. Σύμφωνα με το γαλλικό αστικό δίκαιο, τα δικαιώματα εικόνας παραβιάζονται όταν χρησιμοποιούνται σαφώς αναγνωρίσιμα χαρακτηριστικά απεικονιζόμενου προσώπου ή προσωπικότητας χωρίς την άδεια του προσώπου ή, σε περίπτωση που έχει χορηγηθεί άδεια, όταν σημειώνεται υπέρβαση των ορίων. Παρομοίως με τις Ηνωμένες Πολιτείες και τη Γερμανία, η Γαλλία έχει επίσης μια εξαίρεση «ενημέρωσης». Επιπλέον, η Γαλλία προβλέπει μια γενική και αρκετά ευρεία εξαίρεση παρωδίας, η οποία θα πρέπει να ισχύει και για τις εμπορικές χρήσεις της εικόνας ενός προσώπου, υπό την προϋπόθεση ότι η χρήση δεν βλάπτει κακόβουλα τη φήμη του εν λόγω προσώπου.

Στην **Ιταλία** το δίκαιο προβλέπει εξαιρέσεις από τον γενικό κανόνα κατά τον οποίο η αναπαραγωγή της εικόνας ενός προσώπου απαιτεί την άδεια του. Για παράδειγμα, η μη εγκεκριμένη χρήση της εικόνας κάποιου μπορεί να θεωρηθεί δικαιολογημένη όταν αναφέρεται σε δημόσιο πρόσωπο ή σε διασημότητα ή όταν η εικόνα χρησιμοποιείται για πολιτιστικούς σκοπούς.⁸³

6. Ειδικά Θέματα Πνευματικής Ιδιοκτησίας

6.1. Easter Eggs

6.1.1. Τι είναι τα Easter Eggs

Τα Χριστούγεννα του 1979 κυκλοφόρησε το «Atari Adventure» για την κονσόλα «Atari 2600». Μετακινώντας μια κουκκίδα κάτω από ένα διάδρομο, ο χαρακτήρας του παίχτη, που αποτελούνταν πραγματικά μόνο από ένα έγχρωμο τετράγωνο, θα είναι σε θέση να εισέλθει σε ένα δωμάτιο, στο οποίο μπορεί να δει τις λέξεις, «Δημιουργήθηκε από τον Warren Robinett.» Εκείνη την εποχή, οι προγραμματιστές των βιντεοπαιχνιδιών δεν λάμβαναν εύσημα για τα παιχνίδια τους, οπότε ο Robinett εισήγαγε την υπογραφή του μέσα στο ίδιο παιχνίδι. Έτσι φημολογείται ότι εμφανίστηκε το πρώτο Easter Egg, το οποίο καταλάμβανε το 5% του αποθηκευτικού χώρου της κασέτας, αλλά αντί να ξοδέψει δεκάδες χιλιάδες

⁸² Όσον αφορά τα φωτογραφικά έργα, οι εικόνες που απεικονίζουν ένα συγκεκριμένο άτομο μπορούν να διανέμονται ή να δημοσιεύονται χωρίς τη σχετική συγκατάθεση αυτού, όταν:

(i) απεικονίζουν τη σφαίρα της σύγχρονης ιστορίας

(ii) το άτομο απεικονίζεται συμπωματικά ως μέρος του συνόλου μιας εικόνας τοπίου ή οποιασδήποτε άλλης φυσικής τοποθεσίας

(iii) η εικόνα απεικονίζει μια συγκέντρωση σε δημόσιο χώρο

(iv) η καλλιτεχνική ελευθερία του φωτογράφου υπερισχύει του δικαιώματος προσωπικότητας του απεικονιζόμενου προσώπου, επειδή ο φωτογράφος απεικονίζει γεγονότα ικανά να συμβάλουν σε μία συζήτηση γενικού ενδιαφέροντος. Ωστόσο, η εξαίρεση αυτή ισχύει κυρίως σε σχέση με εικόνες που χρησιμοποιούνται ως μέρος δημοσιογραφικών πληροφοριών και δεν εφαρμόζεται απαραίτητα όταν η χρήση της εικόνας οικειοποιείται εμπορικής αξίας, όπως όταν τα χαρακτηριστικά των διάσημων αξιοποιούνται για σκοπούς εμπορικής ή διαφημιστικής χρήσης.

⁸³ Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A. (2021), σελ. 111-114

δολάρια που ήταν απαραίτητα για να παραχθεί μια νέα έκδοση χωρίς αυτό, η «Atari» επέλεξε να το αφήσει εντός του παιχνιδιού. Έτσι, γεννήθηκαν τα Easter Eggs.⁸⁴

Τα Easter Eggs μπορεί να αποτελούνται από κρυμμένα μηνύματα, αστεία, κρυφές λειτουργίες, αλλά και αναφορές σε άλλα έργα. Στόχος τους μπορεί να είναι να επιβραβεύσουν τους περιέργους- επίμονους παίχτες, είτε να τους ξαφνιάσουν μέσω μιας απρόσμενης σύνδεσης του βιντεοπαιχνιδιού το οποίο παίζουν, με κάποιο άλλο παιχνίδι, ταινία, βιβλίο, τραγούδι ή οποιοδήποτε άλλο έργο της ποπ κουλτούρας.

Δεδομένου ότι τα Easter Eggs συχνά κάνουν κωμικές αναφορές, οι προγραμματιστές παιχνιδιών έχουν την κοινή ψευδαίσθηση ότι αυτά εμπίπτουν πάντα σε εξαίρεση πνευματικών δικαιωμάτων.⁸⁵

6.1.2. Βασικοί Τύποι Easter Eggs

Ανάλογα με το περιεχόμενο που εμπεριέχουν τα Easter Eggs, υπάρχουν τρεις βασικοί τύποι:

- 1) **Easter Eggs που παρέχουν καινούργιο περιεχόμενο:** Αυτά τα Easter Eggs χρησιμεύουν για να ανταμείψουν τον παίκτη για τη περιέργεια του ή απλά για να του προκαλέσουν έκπληξη μέσα από απροσδόκητο περιεχόμενο, όπως συμβαίνει με το γιγαντιαίο ροζ λαγουδάκι που αναδύεται από τη θάλασσα στο «Saints Row 2», αφού ο παίκτης έχει ταξιδέψει σε τρία διαφορετικά απομακρυσμένα νησιά εντός του παιχνιδιού, ή μπορεί να είναι και ένα ολόκληρο μυστικό επίπεδο, όπως αυτό με τους εξωγήινους στο «Grand Theft Auto 5»⁸⁶, όπου ο παίκτης μέσα από διάφορα σύμβολα και μηνύματα ανακαλύπτει την ύπαρξη εξωγήινων⁸⁷.
- 2) **Easter Eggs που αναφέρονται σε άλλα παιχνίδια του ίδιου δημιουργού/εκδότη:** Αυτό το είδος χρησιμοποιείται είτε για να διαφημίσει άλλα έργα, είτε για να παρουσιάσει την σύνδεση των αλληλοεπιδρώντων κόσμων μεταξύ των βιντεοπαιχνιδιών ενός συγκεκριμένου εκδότη. Για παράδειγμα, στο παιχνίδι «Portal 2» της εταιρίας «Valve», πίσω από μια κρυμμένη πόρτα, ο παίκτης μπορεί να βρει το εξαφανισμένο πλοίο «Borealis», από το παιχνίδι «Half-Life 2, Episode 2», της ίδιας εταιρίας.
- 3) **Easter Eggs που αναφέρονται σε έργα τρίτων:** Τέτοια αναφορά μπορεί να πραγματοποιηθεί μέσω της προσθήκης παρόμοιων χαρακτήρων, μερών, ονομάτων και διαλόγων ως Easter Eggs από άλλα βιντεοπαιχνίδια, βιβλία, ταινίες, κλπ. Για παράδειγμα, σε μια αποστολή στο βιντεοπαιχνίδι «Cyberpunk 2077», εμφανίζεται ένα αυτοκίνητο με τεχνητή νοημοσύνη, το οποίο έχει παρόμοια χροιά φωνής και αναφέρει τις ίδιες ατάκες με τον ΑΙ χαρακτήρα του βιντεοπαιχνιδιού «Portal», επωνομαζόμενο «GLaDOS».

⁸⁴ <https://www.digitaltrends.com/gaming/best-video-game-easter-eggs/>

⁸⁵ Chuvaieva A. (2019), σελ. 864

⁸⁶ https://www.ign.com/wikis/gta-5/Aliens_in_GTA_5

⁸⁷ Αξίζει να σημειωθεί ότι οι ίδιοι εξωγήινοι στο GTA V αποτελούν με τη σειρά τους Easter Egg, καθώς τα σώματά τους είναι παρόμοια με τα «Vortigaunts» της σειράς «Half Life», ενώ το επίμηκες κεφάλι τους θυμίζει τα «Xenomorphs» από τη σειρά «Alien».

Το βασικό ερώτημα που γεννάται έπειτα από τη παράθεση των τριών ειδών Easter Eggs, είναι αν αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση η άδεια από τον δικαιούχο για τις παραπάνω αναφορές. Η απάντηση σε αυτό το ερώτημα εξαρτάται κυρίως από τα «υλικά» που χρησιμοποιούνται, δηλαδή ποια τμήματα του αρχικού έργου χρησιμοποιήσε ο δημιουργός του Easter Egg για την υλοποίηση του. Για να αποφευχθεί ο κίνδυνος παραβίασης της πνευματικής ιδιοκτησίας τρίτων μερών, όταν δεν υπάρχει άδεια, οι εταιρείες παιχνιδιών μπορούν είτε (i) να χρησιμοποιούν στοιχεία που δεν προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα, π.χ. ιδέες, τίτλους, σύντομες φράσεις από διαλόγους, κλπ ή (ii) να επικαλεστούν τις εξαιρέσεις της προστασίας πνευματικών δικαιωμάτων.⁸⁸

6.2. Περιεχόμενο που δεν προστατεύεται από την πνευματική ιδιοκτησία

6.2.1. Ονόματα, τίτλοι, συνθήματα, και σύντομες φράσεις

Στις ΗΠΑ, η λογική πίσω από τη μη προστασία των ονομάτων, τίτλων, συνθημάτων και σύντομων φράσεων βασίζεται στην νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων, καθώς αυτή προστατεύει αποκλειστικά την έκφραση μιας ιδέας, όχι την ίδια την ιδέα. Οι σύντομες φράσεις συνήθως εκφράζουν μια ιδέα με περιορισμένο αριθμό τρόπων και, ως εκ τούτου, δεν υπόκεινται στην προστασία πνευματικής ιδιοκτησίας λόγω της «συγχώνευσης» μιας ιδέας και της έκφρασής της. Ο ανθρώπινος λόγος αποτελεί κοινό αγαθό και κανένα μονοπώλιο δεν μπορεί να εφαρμοστεί σε αυτόν. Ο άλλος λόγος αποκλεισμού της προστασίας τους είναι η έλλειψη δημιουργικότητας σε μια τόσο σύντομη μορφή έκφρασης. Πράγματι, οι σύντομες φράσεις είναι σπάνια δημιουργικές, ειδικά αν αποτελούνται από προφανείς λέξεις.

Υπάρχουν όμως και περιπτώσεις όπου οι σύντομες φράσεις είναι αρκετά δημιουργικές και πρωτότυπες, ώστε να χρήζουν προστασίας, όπως στην υπόθεση «Universal City Studios, Inc v. Kamar Industries, Inc»⁸⁹, όπου το Δικαστήριο των ΗΠΑ στην Νότια Συνοικία του Τέξας διαπίστωσε ότι η φράση «E.T. Phone Home» αποτελεί ένα ουσιαστικό μέρος της ταινίας «E.T. the Extra-Terrestrial» του Steven Spielberg. Το δικαστήριο έκρινε ότι αυτές οι σύντομες φράσεις ήταν «εύκολα αναγνωρίσιμες από τον θεατή ως βασικές γραμμές διαλόγου από την ταινία, η οποία προστατεύεται από τα πνευματικά δικαιώματα», οι οποίες επεκτείνονται και στο όνομα του χαρακτήρα, διότι αποτελεί κεντρικό στοιχείο της ιστορίας, και το ίδιο το όνομα «E.T.» είναι ιδιαίτερα χαρακτηριστικό και είναι αναπόσπαστο τμήμα της ταυτότητας του χαρακτήρα.⁹⁰

Και στην Ευρώπη, οι νόμοι για τα πνευματικά δικαιώματα γενικά αντιτάσσονται στην προστασία των σύντομων φράσεων και τίτλων, αλλά τα όρια για την προστασία είναι ποιοτικά και όχι ποσοτικά. Σε αντίθεση με το δίκαιο των ΗΠΑ, τα ευρωπαϊκά πνευματικά δικαιώματα δεν είναι τόσο απόλυτα στον αποκλεισμό της προστασίας των τίτλων και

⁸⁸ Chuvaiieva A. (2019), σελ. 865

⁸⁹ Inc v Kamar Industries, Inc (1982)

⁹⁰ Η σειρά των προστατευόμενων φράσεων περιλαμβάνει διάσημες φράσεις όπως “Look! . . . Up in the Sky! . . . It’s a Bird! . . . It’s a Plane! It’s Superman!!” και πολλές άλλες σύντομες, πρωτότυπες φράσεις. Φαίνεται ότι δεν υπάρχει αυστηρός κανόνας σχετικά με τον ελάχιστο αριθμό λέξεων που απαιτείται για να προσελκύσει την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων. Αυτό που έχει σημασία είναι ο μοναδικός χαρακτήρας και η αξία της φράσης.

σύντομων φράσεων. Η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων μπορεί να κατοχυρώνεται και σε τίτλους, συνθήματα ή λογότυπα, ανάλογα με το αν περιέχουν επαρκή συγγραφική ιδιότητα.

Το Δικαστήριο της Ευρωπαϊκής Ένωσης επιβεβαίωσε αυτή την προσέγγιση στην απόφασή της υπόθεσης «Infopaq»⁹¹ και έκρινε ότι η πρωτοτυπία μπορεί να διατηρηθεί ακόμη και με 11 λέξεις. Αρκετές ευρωπαϊκές χώρες ακολουθούν παρόμοια προσέγγιση για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων των φράσεων. Ο ισπανικός νόμος για την πνευματική ιδιοκτησία προστατεύει όλα τα πρωτότυπα έργα και τίτλους. Ο γαλλικός κώδικας πνευματικής ιδιοκτησίας προστατεύει όλα τα έργα του νου (les oeuvres de l'esprit), συμπεριλαμβανομένων των αρχικών τίτλων των εν λόγω έργων. Ωστόσο, λόγω της μεγάλης ασάφειας των εννοιών «δημιουργικότητα» και «πρωτοτυπία», η δικαστική πρακτική στον τομέα αυτό είναι μάλλον απρόβλεπτη. Τα δικαστήρια βρίσκουν πρωτοτυπία και δημιουργικότητα σε ελάχιστες περιπτώσεις, όταν πρόκειται για φράσεις με μία ή δύο λέξεις.⁹²

Σε κάθε περίπτωση, ακόμη και αν τα παραπάνω δεν προστατεύονται από δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας, μπορούν να προστατευτούν ως εμπορικά σήματα. Για παράδειγμα, το όνομα «Gandalf» έχει καταχωριστεί ως σήμα σε πολλές δικαιοδοσίες από την εταιρεία «Saul Zaentz». Στην περίπτωση που ένας τίτλος ή το όνομα ενός χαρακτήρα έχει καταχωρηθεί ως εμπορικό σήμα, δεν σημαίνει απαραίτητα ότι δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως Easter Egg. Η αναφορά ενός εμπορικού σήματος ως Easter Egg δεν συνιστά παράνομη χρήση, αν η απεικόνισή του δεν προκαλεί σύγχυση στους καταναλωτές όσον αφορά την σχέση, τη συσχέτιση ή τη σύνδεση με τον κατασκευαστή των πραγματικών προϊόντων ή υπηρεσιών.

Βασική επιφύλαξη της προστασίας αποτελεί η αλλαγή ενός γράμματος ή η αντικατάσταση γραμμάτων σε μια λέξη, καθώς αυτή δεν θα προστατευθεί από ενδεχόμενη προσβολή σήματος, ακόμη και αν γίνει επίκληση στην εξαίρεση της παρωδίας. Η δημιουργία ενός συσχετισμού, όπως το «iFruit», αντί για «iPhone» στο «Grand Theft Auto V» αποτελεί ένα καλό παράδειγμα για το πώς μπορεί να αποφευχθεί η παραποίηση του σήματος με τη χρήση τέτοιων συνδυασμών. Ωστόσο, το γεγονός ότι μια εταιρεία έχει καταχωρίσει το όνομα του ήρωα της ως εμπορικό σήμα μπορεί να σημαίνει ότι ο δικαιούχος είναι έτοιμος να επικαλεστεί τα δικαιώματά του για την ανάλογη προστασία του.⁹³

6.2.2. Ιδέες, έννοιες και αρχές

Οι ιδέες, οι έννοιες και οι αρχές αποτελούν επίσης μη προστατευόμενο περιεχόμενο. Όπως προαναφέρθηκε, ο νόμος περί πνευματικών δικαιωμάτων προστατεύει μόνο τη μορφή με την οποία εκφράζονται οι ιδέες, όμως η διαδικασία διαχωρισμού μιας ιδέας από την έκφρασή της δεν είναι απλή. Δεδομένου ότι οι ιδέες μπορούν να υπάρξουν μόνο αόφτου

⁹¹ C -5/08

⁹² Chuvaieva A. (2019), σελ. 866

⁹³ Chuvaieva A. (2019), σελ. 867

εκφραστούν, θα ήταν ορθότερο να πούμε ότι πρέπει να γίνει διάκριση μεταξύ των εκφράσεων που είναι προστατευόμενες και εκείνων που είναι δεν είναι.

Όταν οι ιδέες μπορούν να εκφραστούν μόνο με ένα συγκεκριμένο τρόπο, η έκφραση τους δεν προστατεύεται. Αυτή είναι η έκφραση του δόγματος της συγχώνευσης: «αν ένα έργο δεν μπορεί να περιγραφεί με αφηρημένους όρους, η έκφραση δεν προσθέτει τίποτα στην ιδέα»⁹⁴. Αυτό συμβαίνει συνήθως όταν μια έκφραση είναι τόσο απλή που είναι απαραίτητη για την ιδέα. Για παράδειγμα, στο «Fallout New Vegas», οι παίκτες μπορεί να συναντήσουν ένα ψυγείο που στο εσωτερικό του βρίσκεται ένας σκελετός που φοράει ένα καπέλο fedora. Είναι ένας συνδυασμός που διακωμωδεί την σκηνή «nuke the fridge» της ταινίας «Indiana Jones». Στο Indiana Jones δεν υπήρξε σκελετός που φοράει fedora, αλλά ο Harrison Ford που φοράει ένα καπέλο και ξεφεύγει από μια δοκιμή έκρηξης ατομικής βόμβας, κρυμμένος σε ένα ψυγείο.

Ο «Robbie the Rabbit» είναι ένα από τα πιο αναγνωρίσιμα στοιχεία της σειράς βιντεοπαιχνιδιών «Silent Hill» και η χρήση παρόμοιων κουνελιών σε μια αντιστοιχη κατάσταση θα μπορούσε να δημιουργήσει έναν σύνδεσμο αναγνωρισιμότητας με το βιντεοπαιχνίδι. Ο Robbie εμφανίζεται αρκετές φορές στη σειρά βιντεοπαιχνιδιών «Silent Hill» να κάθεται σε ένα παγκάκι στο λούνα παρκ και αργότερα εμφανίζεται στον καναπέ στο υπνοδωμάτιο της Eileen Galvin δείχνοντας το πόδι του στην κάμερα. Εδώ, το τρομακτικό ροζ κουνέλι αποτελεί μια ιδέα, συνεπώς ένα Easter Egg μπορεί να χρησιμοποιήσει με ασφάλεια ένα άλλο κουνέλι που κάθεται στον καναπέ και δείχνει το πόδι του στην κάμερα, χωρίς να αντιγράψει ακριβή χαρακτηριστικά του, όπως για παράδειγμα το πρόσωπο του.

Όταν υπάρχει μόνο ένας τρόπος ή περιορισμένος αριθμός τρόπων με τους οποίους εκφράζεται μια ιδέα ή μια λειτουργία, δεν παρέχεται προστασία πνευματικών δικαιωμάτων σε αυτήν την έκφραση. Η εξαίρεση αυτή προβλέπεται από το δόγμα «Scènes à faire» («σκηνές που πρέπει να γίνουν») και εφαρμόζεται σε στοιχεία που είναι τυποποιημένα ή απαραίτητα για το συγκεκριμένο είδος ή προκύπτουν αναπόφευκτα από την επιλογή ενός σκηνικού ή μιας κατάστασης. Τα χρώματα του αδιάβροχου που φοράει και του μπαλονιού που κρατάει το παιδί στην ταινία «IT» δεν είναι εκφραστικές (δημιουργικές) επιλογές του συγγραφέα, αλλά μια λειτουργική επιλογή και μια από τις λίγες λειτουργικά κατάλληλες επιλογές.

Η έννοια της λειτουργικής επιλογής εξετάστηκε στην υπόθεση «Spry Fox v Lolapps»⁹⁵, στην οποία η εταιρία «Lolapps» είχε δημιουργήσει ένα αντίγραφο παιχνίδι, το «Yeti Town», το οποίο παρουσίαζε πολλούς παρόμοιους μηχανισμούς και UI (user interface) με το πρωτότυπο παιχνίδι «Triple Town» της εταιρίας «Spry Fox». Και τα δύο παιχνίδια εκτυλίσσονται σε ένα πλέγμα έξι επί έξι. Μεταξύ άλλων στοιχείων, το δικαστήριο ανέλυσε τη χρήση και το μέγεθος του πλέγματος και σημείωσε ότι «η επιλογή ενός πλέγματος έξι επί έξι, πιθανότατα δεν αποτελεί μια εκφραστική επιλογή. Ένα πλέγμα που είναι πολύ μικρό θα καθιστούσε το παιχνίδι ασήμαντο, ένα πλέγμα που είναι πολύ μεγάλο θα το καθιστούσε άσκοπο.

⁹⁴ Atari, Inc v North Am Phillips Consumer Elec Corp (1982)

⁹⁵ Spry Fox LLC v Lolapps, Inc (2012)

Αντίθετα, στην παρόμοια υπόθεση «Tetris Holding, LLC v Xio Interactive, Inc» που προαναφέρθηκε, το Δικαστήριο πήρε διαφορετική απόφαση σχετικά με τη χρήση των παρόμοιων μεγεθών στο UI. Η ενάγουσα εταιρία, «Xio Interactive, Inc.», αποφάσισε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι παζλ ονομαζόμενο «Mino» για το iPhone, παρόμοιο με το «Tetris», αλλά χωρίς να αντιγράψει κάποιο από τα προστατευόμενα στοιχεία. Το δικαστήριο έκρινε ότι «οι διαστάσεις του πλέγματος, η εμφάνιση των «garbage lines», των «ghost pieces» ή «shadow pieces», η εμφάνιση του επόμενου κομματιού που θα πέσει, η αλλαγή στο χρώμα των κομματιών όταν κλειδώνουν με τα συσσωρευμένα κομμάτια, και η εμφάνιση των τετραγώνων που γεμίζουν αυτόματα στον πίνακα του παιχνιδιού όταν το παιχνίδι τελειώνει (game over)» προστατεύονται από τα πνευματικά δικαιώματα. Το δικαστήριο παρατήρησε ότι κάνοντας το πεδίο του παιχνιδιού κατά 20 μονάδες ψηλότερο κατά 10 μονάδες πιο φαρδύ, η «Xio» αντέγραψε τις ίδιες ακριβώς διαστάσεις με το «Tetris», ενώ είχε την δυνατότητα να προγραμματίσει το βιντεοπαιχνίδι με «σχεδόν απεριόριστο αριθμό τρόπων».⁹⁶

Ωστόσο, στην υπόθεση «Spry Fox v Lolapps», το δικαστήριο αποφάσισε ότι η επιλογή του πλέγματος έξι επί έξι είναι μια **λειτουργική επιλογή** και όχι μια **προστατευμένη έκφραση**. Κατά συνέπεια, φαίνεται ότι το ζήτημα της λειτουργικής επιλογής, σχετικά με την ύπαρξη και άλλων τρόπων για να εκφραστεί η ίδια ιδέα, δεν είναι πάντα ξεκάθαρο.

Τα δικαστήρια των ΗΠΑ έχουν αναπτύξει ένα τριμερές τεστ για να καθορίσουν αν ένας χαρακτήρας δικαιούται προστασία πνευματικής ιδιοκτησίας:

- ο χαρακτήρας πρέπει να έχει «φυσικές και εννοιολογικές ιδιότητες»,
- πρέπει να είναι «αρκούντως οριοθετημένος», όσο περισσότερο ανεπτυγμένη είναι η φύση του, τόσο μεγαλύτερη είναι η προστασία
- ο χαρακτήρας πρέπει να είναι «ιδιαιτέρα ξεχωριστός» και «να περιέχει ορισμένα μοναδικά στοιχεία χαρακτήρα».

Επιπλέον, ένας χαρακτήρας μπορεί να προστατεύεται αν έχει διακριτικά χαρακτηριστικά και ιδιότητες, ακόμη και αν δεν διατηρεί την ίδια φυσική εμφάνιση σε κάθε πλαίσιο. Για παράδειγμα, οι χαρακτήρες «James Bond», «Batman» και «Godzilla» προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα, παρά τις αλλαγές στην εμφάνισή τους. Ο χαρακτήρας του «James Bond» είναι χαρακτηριστικός για την ψυχρότητα του, την αγάπη του για τα μαρτίνι (shaken, not stirred), την σκοπευτική του ικανότητα και την άδειά του να σκοτώνει (licence to kill).

Το «Batmobile» επίσης θεωρείται προστατευμένος χαρακτήρας. Παρά το γεγονός ότι η εμφάνισή του ποικίλλει με την πάροδο των ετών, πολλά χαρακτηριστικά παραμένουν σταθερά, μεταξύ των οποίων τα είναι τα gadgets και ο οπλισμός υψηλής τεχνολογίας, τα εξωτερικά χαρακτηριστικά -τύπου νυχτερίδας και το κατάμαυρο χρώμα του.

Με βάση τα παραπάνω, ένας χαρακτήρας δεν είναι μια απλή ιδέα και δεν μπορεί να αντιγραφεί σε ένα Easter Egg χωρίς κίνδυνο ευθύνης. Αυτό, ωστόσο, δεν σημαίνει ότι ένα αναγνωρίσιμο χαρακτηριστικό δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως Easter Egg, ώστε να προκαλέσει μια συσχέτιση με έναν προστατευόμενο χαρακτήρα.⁹⁷

⁹⁶ Tetris Holding, LLC v Xio Interactive, Inc (2012)

⁹⁷ Chuvaieva A. (2019), σελ. 867-868

6.2.3. Έμμεσες Αναφορές

Όταν ένα έργο είναι τόσο διάσημο όπως για παράδειγμα το «The Lord of the Rings», υπάρχουν διάφοροι τρόποι ώστε ένα βιντεοπαιχνίδι να αναφερθεί σε αυτό, χωρίς να χρειαστεί να αποκτήσει άδεια χρήσης της πνευματικής του ιδιοκτησίας. Ένα απλό χρυσό δαχτυλίδι που βρίσκεται σε μια πέτρα μπορεί ήδη να δημιουργήσει έναν συσχετισμό, υπό την προϋπόθεση ότι ο παίκτης είναι εξοικειωμένος με την ιστορία του «The Lord of the Rings» και του «One Ring». Όταν ένας προγραμματιστής παιχνιδιών αφήνει στο κοινό να κάνει τη σύνδεση ανάμεσα σε ένα Easter Egg και ένα αναφερόμενο έργο, μια τέτοια νύξη ονομάζεται έμμεση αναφορά (allusion).

Οι αναφορές μπορούν να σχετίζονται και με άλλα παιχνίδια, βιβλία ή ακόμα και σε ένα ολόκληρες κατηγορίες. Για παράδειγμα, στο «Dota 2», ο «Ezalor the Keeper of the Light», είναι ένας ήρωας που μοιάζει ελάχιστα με τον «Gandalf» και όταν εκτελεί την επίθεση «Mana Leak» λέει: «*You shall not cast*», που είναι μια αναφορά στην περίφημη φράση του Gandalf «*You shall not pass*». Αυτό αποτελεί ένα παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο μια φράση που υπαινίσσεται την ομοιότητα μεταξύ των λέξεων "pass" και "cast" μπορεί να προκαλέσει μια συσχέτιση αντικαθιστώντας μια ασήμαντη και μη προστατευόμενη λέξη.

Για μια πετυχημένη έμμεση αναφορά, είναι απαραίτητες δυο προϋποθέσεις. Η πρώτη προϋπόθεση είναι ένας δείκτης παραπομπής (allusion marker). Έναν δείκτη παραπομπής μπορεί να αποτελέσει το όνομα ενός χαρακτήρα, ένα παρόμοιο μέρος δράσης, ο αριθμός των λέξεων σε μια φράση ή οποιαδήποτε άλλα μη προστατευμένα στοιχεία ενός έργου. Δεν υπάρχει εξαντλητικός κατάλογος σχετικά με το τι μπορεί να αποτελέσει δείκτης παραπομπών. Οποιοδήποτε στοιχείο μπορεί να δώσει την δυνατότητα για έναν υπαινιγμό σε κάποιο άλλο έργο, χωρίς να το κατονομάζει, μπορεί να αποτελέσει δείκτη αναφοράς.

Η δεύτερη προϋπόθεση για μια επιτυχημένη αναφορά είναι η γνώση του ιστορικού σχετικά με το αναφερόμενο έργο. Από την στιγμή που ένας υπαινιγμός αποτελεί έμμεση αναφορά, απαραίτητη προϋπόθεση του κοινού είναι να έχει ένα ορισμένο επίπεδο γνώσης ώστε να καταλάβει τον υπαινιγμό.

Ένας αναγνωρίσιμος δείκτης παραπομπής και η γνώση του ιστορικού του αναφερόμενου έργου είναι αρκετά για να δημιουργήσουν ένα Easter Egg. Αν ο δείκτης δεν αποτελεί στοιχείο που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα του αρχικού έργου, τότε δεν υπάρχει απαίτηση σχετικά με τον χαρακτήρα της υπόδειξης ώστε να είναι χιουμοριστικός ή να είναι παραπλανητική εις βάρος του πρωτοτύπου με οποιοδήποτε τρόπο. Ωστόσο, αν ένα Easter Egg πάρει περισσότερα στοιχεία πέρα από τα απλά μη προστατευόμενα από το πρωτότυπο έργο, τότε η χρήση αυτή θα απαιτούσε αιτιολόγηση.⁹⁸

6.2.4. Η εξαίρεση της παρωδίας

Η παρωδία, το pastiche και η καρικατούρα δεν έχουν κάποιο καθολικό ορισμό που προβλέπεται σε κάποια Οδηγία ή Σύμβαση. Αντίθετα, αυτοί οι όροι συνήθως ερμηνεύονται από τα δικαστήρια με αναφορά στους συνήθεις ορισμούς των λεξικών. Μια παρωδία μπορεί

⁹⁸ Chuvaieva A. (2019), σελ. 869

να κοροϊδεύει το πρωτότυπο έργο ή μπορεί απλώς να χρησιμοποιήσει το αρχικό έργο για να κοροϊδέψει έναν τρίτο. Η εξαίρεση της παρωδίας μπορεί να επικαλεστεί μόνο αν ο δημιουργός χρησιμοποίησε το πρωτότυπο έργο με χιουμοριστική πρόθεση. Δυστυχώς, η παρωδία δεν αποτελεί μονάχα ζήτημα της αίσθησης του χιούμορ κάποιου.

Η παρωδία είναι ίσως η πρώτη μορφή άμυνας που έρχεται στο μυαλό ενός δημιουργού βιντεοπαιχνιδιών που θέλει να εισάγει Easter Eggs σε ένα βιντεοπαιχνίδι. Ωστόσο, αυτή δεν αποτελεί τόσο προφανής εξαίρεση, όπως φαντάζει σε αρκετούς δημιουργούς, καθώς ορίζεται και εφαρμόζεται διαφορετικά, ανάλογα με τη δικαιοδοσία της εκάστοτε χώρας. Αν και ο νόμος για τα πνευματικά δικαιώματα έχει εναρμονιστεί με τη Σύμβαση της Βέρνης για την προστασία των λογοτεχνικών και καλλιτεχνικών έργων και τη Συνθήκη του WIPO για τα πνευματικά δικαιώματα, τα πνευματικά δικαιώματα υπόκεινται στη νομοθεσία της χώρας που τελείται η χρήση ή η παραβίαση. Αν και η παρωδία δεν ορίζεται στη Σύμβαση της Βέρνης, η τελευταία περιλαμβάνει ορισμένους περιορισμούς και εξαιρέσεις από το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας που επιτρέπουν τη χρήση έργων χωρίς την άδεια του κατόχου των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και χωρίς την καταβολή αποζημίωσης.

Ωστόσο, δεν προσδιορίζει ποιες μορφές μπορούν να λάβουν οι εν λόγω «ελεύθερες χρήσεις». 40 χώρες της ΕΕ και χώρες κοινού δικαίου συνήθως παρέχουν ειδική μεταχείριση στην παρωδία, αλλά κάθε δικαιοδοσία μπορεί να έχει συγκεκριμένες προϋποθέσεις για την επίκληση της άμυνας της. Οι νόμοι περί πνευματικών δικαιωμάτων στην Ευρώπη είναι λιγότερο ανεκτικοί στη μη αδειοδοτημένη χρήση, σε αντίθεση με τη «δίκαιη χρήση» των ΗΠΑ.

Σε επίπεδο Ε.Ε, η παρωδία έχει εναρμονιστεί με την Οδηγία InfoSoc. Ωστόσο, δεν έχουν εφαρμόσει όλα τα κράτη μέλη της Ε.Ε την εξαίρεση της παρωδίας που προβλέπεται στην εν λόγω Οδηγία. Η παρωδία ενός έργου μπορεί να δικαιολογηθεί υπό το πρίσμα της ελευθερίας του λόγου ή της ελευθερίας των τεχνών, ακόμη και χωρίς ειδική εξαίρεση.

Σε κάθε περίπτωση, τα κράτη μέλη της Ε.Ε δεν είναι ελεύθερα να καθορίσουν τα όρια μιας εξαίρεσης δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας που βασίζεται στην Οδηγία, δεδομένου ότι αυτό θα οδηγούσε σε ασάφεια μεταξύ των κρατών-μελών της Ε.Ε και θα ήταν μη συμβατό με τους στόχους της Οδηγίας.⁹⁹

Δεδομένου ότι η παρωδία δεν προστατεύεται σε όλα τα κράτη-μέλη με το ίδιο τρόπο σε όλες τις εκφάνσεις της, υπάρχουν δύο πιθανοί κίνδυνοι, οι οποίοι θα πρέπει να αξιολογηθούν από τους προγραμματιστές των παιχνιδιών πριν την ενσωμάτωση οποιασδήποτε παρωδίας σε ένα παιχνίδι: (i) η παρωδία είναι μια άμυνα που σχετίζεται και με τη δικαιοδοσία, συνεπώς η λειτουργία της μπορεί να υστερεί σε ορισμένες χώρες, με αποτέλεσμα τη δημιουργία εμποδίων στις διεθνείς πωλήσεις του παιχνιδιού (ii) η παρωδία αποτελεί είδος υπεράσπισης σε μια αξίωση περί παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων. Αυτό σημαίνει ότι ο κάτοχος του δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας μπορεί να ασκήσει

⁹⁹ Η Οδηγία για την ψηφιακή ενιαία αγορά πυροδότησε αντιπαράθεση κατά τη διαπραγματευτική της φάση όσον αφορά το γεγονός που έγινε γνωστό ως «απαγόρευση των memes». Η Επιτροπή της Ε.Ε τόνισε ότι τα μέλη δεν θα καταστήσουν παράνομα τα memes από αυτήν τη νέα νομοθεσία της ΕΕ, διότι συνήθως αυτά εμπίπτουν σε εθνικές εξαιρέσεις παρωδίας.

την αγωγή περί προσβολής των δικαιωμάτων του και ο δημιουργός να αμυνθεί επικαλούμενος την εξαίρεση της παρωδίας, αφήνοντας ανοιχτό το ενδεχόμενο της δικαστικής διαμάχης και φυσικά των δικαστικών εξόδων.¹⁰⁰

6.2.4.1. Ευρώπη

Όπως προαναφέρθηκε, σύμφωνα με το δίκαιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, η παρωδία παρατίθεται ως εξαίρεση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας βάσει του άρθρου 5 παράγραφος 3 στοιχείο ια) της Οδηγίας InfoSoc και το ΔΕΕ περιέγραψε δύο βασικά χαρακτηριστικά της στην υπόθεση «Deckmyn v. Vandersteen»¹⁰¹:

- 1) μια παρωδία αναφέρεται σε ένα ήδη υπάρχον έργο και παράλληλα είναι εμφανώς διαφορετική από αυτό,
- 2) μια παρωδία αποτελεί έκφραση χιούμορ ή διακωμώδηση ενός άλλου έργου

Επιπλέον, θα πρέπει να επιτυγχάνει μια «δίκαιη ισορροπία» αφενός μεταξύ των συμφερόντων και των δικαιωμάτων των δικαιούχων του πρωτότυπου έργου και αφετέρου της ελευθερίας έκφρασης του χρήστη του έργου που στηρίζεται στην εξαίρεση της παρωδίας. Η ικανοποίηση αυτού του κριτηρίου εξισορρόπησης επαφίεται στα εθνικά δικαστήρια, που στην πράξη σημαίνει ότι η «δίκαιη ισορροπία» μπορεί να ερμηνεύεται διαφορετικά.

Τα ευρωπαϊκά δικαστήρια ερμηνεύουν συνήθως την εξαίρεση της παρωδίας υπό το πρίσμα της ελευθερίας της καλλιτεχνικής έκφρασης, την οποία εγγυάται το Άρθρο 10 της Ευρωπαϊκής Σύμβασης για τα Δικαιώματα του Ανθρώπου, και εξισορροπούν τις ελευθερίες αυτές με τα δικαιώματα του δημιουργού. Τα δικαστήρια εκτιμούν συνήθως το μέγεθος που λαμβάνεται από το πρωτότυπο έργο. Για παράδειγμα, στη Γερμανία, η παρωδία εμπίπτει στην «ελεύθερη χρήση» και είναι ισορροπημένη με τις συνταγματικές εγγυήσεις της ελευθερίας της έκφρασης, της ελευθερίας της τέχνης, της επιστήμης, της έρευνας και της εκπαίδευσης. Αλλά, μια παρωδία αποτελεί «ελεύθερη χρήση» μόνο εφόσον το τμήμα που λαμβάνει από το πρωτότυπο έργο είναι απαραίτητο για τη δημιουργία μιας επιτυχημένης παρωδίας, και αν αυτή είναι ουσιωδώς διαφορετική από αυτό.

Στη Γαλλία, η παρωδία αναγνωρίζεται επίσης όταν υπονοεί την πρόθεση της έκφρασης του χιούμορ, χωρίς να ζημιώνει το πρωτότυπο έργο. Αν ο στόχος της ενσωμάτωσης είναι διαφορετικός από το χιούμορ, τότε μια τέτοια χρήση δεν θα θεωρηθεί παρωδία. Κατά συνέπεια, η χρήση παρωδιών στη διαφήμιση με σκοπό την προώθηση ενός προϊόντος δεν θα εμπίπτει στην εξαίρεση της παρωδίας. Αυτό δεν σημαίνει ότι οι δημιουργοί μιας παρωδίας περιορίζονται μόνο σε μη εμπορικές χρήσεις. Ωστόσο, μια παρωδία θα πρέπει να είναι διαφορετική από το αρχικό έργο, ώστε να αποφευχθεί ο ανταγωνισμός με το παρωδημένο έργο.

Υπάρχουν τρεις βασικές απαιτήσεις που συνήθως εξετάζονται από τα δικαστήρια ώστε να αποφανθούν σχετικά με την εφαρμογή της εξαίρεσης μιας παρωδίας:

1. Η παρωδία πρέπει να έχει χιουμοριστική πρόθεση

¹⁰⁰ Chuvaieva A. (2019), σελ. 869-870

¹⁰¹ C-201/13

2. Η προβαλλόμενη παρωδία δεν πρέπει να θίγει τα ηθικά και εμπορικά δικαιώματα του δημιουργού. Αυτό δεν σημαίνει ότι κανείς δεν θα μπορεί να επικρίνει μέσω παρωδίας και να κάνει μια παρωδική χρήση για εμπορικούς σκοπούς. Ωστόσο, το τροποποιημένο έργο δεν πρέπει να παραπλανά το κοινό ως προς την προέλευση του έργου και δεν πρέπει να διατίθεται στο εμπόριο σε ανταγωνισμό με το πρωτότυπο έργο, ούτε να θίγει δυσανάλογα τα δικαιώματα του δημιουργού.

Για παράδειγμα, στην υπόθεση «Rowling /Uitgeverij Byblos BV» (2003), οι κατηγορούμενοι υποστήριξαν ότι το βιβλίο «Tanya Grotter» λειτούργησε ως παρωδία του «Harry Potter» τοποθετώντας τον χαρακτήρα της «Tanya Grotter» σε ένα ρωσικό περιβάλλον. Ωστόσο, το δικαστήριο κατέληξε στο συμπέρασμα ότι η «Tanya Grotter» αποτελούσε μια «προσαρμογή» ενός προστατευόμενου από τα πνευματικά δικαιώματα μυθιστορήματος και απέρριψε την υπεράσπιση της παρωδίας, επειδή το βιβλίο πωλήθηκε ανταγωνιστικά με το «Harry Potter» και, ως εκ τούτου, δεν μπορούσε να εμπίπτει στην εξαίρεση της παρωδίας.

3. Το έργο πρέπει να είναι επαρκώς τροποποιημένο. Αν το έργο έχει χιουμοριστικό χαρακτήρα αλλά δεν είναι αρκετά μετασχηματιστικό, μπορεί να μην εμπίπτει στην εξαίρεση της παρωδίας.

6.2.4.2. ΗΠΑ

Στις ΗΠΑ, η παρωδία εμπίπτει στην εξαίρεση της δίκαιης χρήσης (fair use), η οποία αναφέρθηκε στη παράγραφο 3.1.4. Μία παρωδία μπορεί να εμπίπτει στην εξαίρεση της δίκαιης χρήσης ανάλογα: α) τον σκοπό της χρήσης της, αν είναι για εμπορική χρήση ή μη εμπορική- εκπαιδευτική, β) την φύση του προστατευόμενου έργου, γ) το μέγεθος και την ουσιαστικότητα της χρήσης, δ) την επίδραση της χρήσης στην δυνητική αγορά ή την αξία του πρωτότυπου έργου.

Για να συμμορφωθεί ο δημιουργός μιας παρωδίας ενός έργου, κατά τη δίκαιη χρήση ώστε να αποκομίσει το κατάλληλο μέγεθος από το πρωτότυπο έργο, ώστε να κατασκευάσει ένα Easter Egg, θα πρέπει να έχει μια σαφή ιδέα σχετικά με το χιουμοριστικό μήνυμα, που το Easter Egg μεταφέρει. Για παράδειγμα, στο «Witcher 2: Assassin of Kings» στην πύλη της Βασίλειας, υπάρχει μια νεκρή φιγούρα που φοράει ένα λευκό μανδύα και κουκούλα παρόμοια με του «Altaïr Ibn-La'Ahad» από το «Assassin's Creed» της εταιρίας «Ubisoft». Η ιδέα εδώ είναι ξεκάθαρη: οι χαρακτήρες της σειράς «Assassin's Creed» είναι γνωστοί για τις δεξιότητες τους στα άλματα και την αναρρίχηση και σε αυτό το Easter Egg η «CD Project Red» διακωμωδεί αυτό το χαρακτηριστικό, τοποθετώντας έναν νεκρό χαρακτήρα, ο οποίος προφανώς είχε υπολογίσει εσφαλμένα την απόσταση για το άλμα, και έπεσε. Για το σκοπό αυτό, δεν υπήρχε λόγος να αντιγραφεί ολόκληρος ο χαρακτήρας με όλες του τις λεπτομέρειες, επειδή οποιοδήποτε αναγνωρίσιμο στοιχείο του ενδύματος θα ήταν αρκετό για να κάνει το αστείο κατανοητό. Σχετικά με το τέταρτο κριτήριο της επίδρασης της χρήσης στη δυνητική αγορά, όπου η παρωδία δεν πρέπει να βλάπτει την εκάστοτε εταιρεία στην οποία ανήκει το πρωτότυπο έργο, οι απόψεις διίστανται. Κατά μια ερμηνεία, υποστηρίζεται ότι η παρωδία σε ένα βιντεοπαιχνίδι μερικές φορές δεν είναι τόσο αθώα και μπορεί να χλευάσει βιντεοπαιχνίδια ανταγωνιστικών εταιριών, όπως στην περίπτωση του προηγούμενου παραδείγματος, όπου το «Witcher» κοροϊδεύει έναν από τους κύριους χαρακτήρες του «Assasins Creed». Στον αντίποδα, ένα τέτοιο Easter Egg αποτελεί ένα πετυχημένο αστείο, το οποίο δεν έχει σκοπό να μειώσει τις πωλήσεις της «Ubisoft», αλλά να δώσει μια

χιουμοριστική νότα στο βιντεοπαιχνίδι και ίσως και να αυξήσει τις πωλήσεις της, διότι στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών, μια αναφορά σε ένα έργο μέσω Easter Egg αντιστοιχεί περισσότερο σε ένδειξη σεβασμού στο αναφερόμενο έργο, παρά σε περιφρόνηση.¹⁰²

6.3. Mods- Modding

Το modding, ή αλλιώς τα «mods» αποτελούν την τροποποίηση διαφόρων πτυχών ενός βιντεοπαιχνιδιού από επαγγελματίες και μη προγραμματιστές που αλλάζουν ή προσθέτουν περιεχόμενο στα βιντεοπαιχνίδια μέσω της προσθήκης νέων γραμμών κώδικα στον ήδη υπάρχοντα του παιχνιδιού. Για να χρησιμοποιηθεί ένα mod, απαραίτητη προϋπόθεση για τον χρήστη είναι να έχει το βιντεοπαιχνίδι ήδη εγκατεστημένο, διότι είναι ανέκδοτο να λειτουργήσουν χωρίς αυτό και δεν λειτουργούν ως αυτόνομα κομμάτια λογισμικού. Υπο αυτή την έννοια, τα mods μπορούν να θεωρηθούν plug-ins ή add-ons για ένα συγκεκριμένο βιντεοπαιχνίδι καθώς αλλάζουν το περιεχόμενό του, και σε ορισμένες περιπτώσεις παραβιάζουν τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας ή αποτελούν παραβίαση των συμβάσεων άδειας χρήσης τελικού χρήστη (EULA).

Οι τροποποιήσεις μπορεί να κυμαίνονται από μικρές αλλαγές, όπως αναχρωματισμένες εκδόσεις σε ήδη υπάρχουσες στολές και κουρέματα σε παιχνίδια όπως το «The Sims 4», στην αναδιαμόρφωση ενός ολόκληρου παιχνιδιού, όπως το «Black Mesa mod», το οποίο αναδημιούργησε το παιχνίδι «Half-Life» χρησιμοποιώντας τα γραφικά της πολύ πιο προηγμένης μηχανής παιχνιδιού «Source», μέχρι και στην δημιουργία ενός καινούργιου παιχνιδιού από την ίδια του τη κοινότητα, όπως συνέβη με το «Defense of the Ancients- DotA» το οποίο θα αναλυθεί παρακάτω.

Δυνητικά τα mods συμβάλλουν στην εμπορική αξία και επιτυχία των βιντεοπαιχνιδιών, διότι εμπλουτίζουν το περιεχόμενο τους με τρόπους που το κάνουν να φαίνεται φρέσκο και ενδιαφέρον, διασφαλίζοντας έτσι τη συνεχή συμμετοχή των παικτών στο παιχνίδι. Αυτό επιτρέπει στο παιχνίδι να συνεχίσει να προσελκύει τους χρήστες για πολύ μεγαλύτερο χρονικό διάστημα από ό, τι προοριζόταν. Για το λόγο αυτό, τα mods είναι ως επί των πλείστων αποδεκτά στη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών.

Στον αντίποδα, πέρα από τις παραβιάσεις που υφίστανται τα πνευματικά δικαιώματα, σε παιχνίδια με πολλούς παίκτες (multiplayer), τα mods μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αλλάξουν το παιχνίδι με τρόπους που δίνουν στον χρήστη ένα ανταγωνιστικό πλεονέκτημα σε σχέση με τους υπόλοιπους παίκτες, λειτουργώντας ουσιαστικά ως «cheats»,¹⁰³ και ως εκ τούτου παρεμβαίνουν στην ακεραιότητα του

¹⁰² Chuvaiena A. (2019), σελ. 870- 874

¹⁰³ Τα cheating modifications (cheat mods) στα multilayer παιχνίδια είναι κοινά παραδείγματα mods που δεν ωφελούν κανέναν. Ακόμα και αν τα cheats αποτελούν δημιουργικά εγχειρήματα, επηρεάζουν αρνητικά την εμπειρία του βιντεοπαιχνιδιού. Αυτό αποτελεί και το ζήτημα σε μια συνεχιζόμενη δικαστική διαμάχη μεταξύ της «Blizzard» και της γερμανικής εταιρείας «Bossland» όπου η τελευταία δημιούργησε και πουλούσε cheats, που επέτρεπαν στους παίκτες που τα αγόραζαν να παρακάμπτουν ή να αποφεύγουν (τις) τεχνολογίες αντι-εξαπατήσης (anti-cheat) δίνοντας τους

βιντεοπαιχνιδιού. Αυτό, με τη σειρά του, έχει αρνητικό αντίκτυπο στην εμπειρία του χρήστη.^{104 105}

6.3.1. Νομικοί Προβληματισμοί

6.3.1.1. Ευρώπη

Όπως προαναφέρθηκε, ένα mod ουσιαστικά αποτελεί plug-in ή add-on για ένα υπάρχον βιντεοπαιχνίδι. Λειτουργεί με την προσθήκη νέου υλικού και δεν αναπαράγει το παιχνίδι στο σύνολό του. Επομένως, δεν υφίσταται το επιχείρημα ότι η ένα mod πάντοτε παραβιάζει τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας στο αντίστοιχο βιντεοπαιχνίδι. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι είναι τεχνικά δυνατή η δημιουργία ενός mod χωρίς την αντιγραφή των στοιχείων που προστατεύονται από τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας του βιντεοπαιχνιδιού, κατά τον ίδιο τρόπο που είναι τεχνικά δυνατή η δημιουργία ενός πρόσθετου (add-on) για ένα πρόγραμμα υπολογιστή, χωρίς να παραβιάζονται τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας στο εν λόγω πρόγραμμα.

Στην πράξη, ωστόσο, πολλά mods περιλαμβάνουν την **αντιγραφή προστατευμένων στοιχείων** του βιντεοπαιχνιδιού σε βαθμό που είναι αρκετός για να αποτελέσει παραβίαση των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Ένα νέο κομμάτι κώδικα μπορεί να μιμηθεί τη δομή και την οργάνωση του ήδη υπάρχοντος κώδικα, και μια τροποποιημένη έκδοση στα πρωτότυπα γραφικά συχνά ενσωματώνει τα χαρακτηριστικά του πρωτότυπου έργου. Αυτές οι πράξεις αντιγραφής του έργου στο σύνολό τους ή ενός σημαντικού μέρους του, ανάλογα με την εκάστοτε δικαιοδοσία, συμπεριλαμβάνουν την προσβολή του **δικαιώματος αναπαραγωγής** του πρωτότυπου βιντεοπαιχνιδιού ή/και των συστατικών του στοιχείων, καθώς και τα δικαιώματα προσαρμογής ή τα παράγωγα έργα, σε όποιες δικαιοδοσίες αυτά προβλέπονται. Η διάθεση αυτών των mods στο διαδίκτυο πιθανώς υποδηλώνει και την **διανομή, την διάθεση στο κοινό**, διότι τις περισσότερες φορές τα mods παρέχονται online δωρεάν στο κοινό. Σε περίπτωση που ένα mod περιέχει παράνομο υλικό, ο διαχειριστής του δικτυακού τόπου στον οποίο φιλοξενείται μπορεί επίσης να φέρει το βάρος της ευθύνης, εκτός αν ισχύουν οι κανόνες «ασφαλούς λιμένα» για τους παρόχους υπηρεσιών διαδικτύου.

Η απλή χρήση ενός mod μπορεί επίσης να συνιστά προσβολή του δικαιώματος του δημιουργού, ιδίως όταν η άδεια που διέπει τη χρήση του βιντεοπαιχνιδιού απαγορεύει ρητά στους παίκτες να το τροποποιήσουν. Η διαδικασία αναπαραγωγής ενός βιντεοπαιχνιδιού περιλαμβάνει τη δημιουργία προσωρινών αντιγράφων του παιχνιδιού και των συστατικών του στοιχείων εντός του σκληρού δίσκου και αναπαραγωγή στην οθόνη της συσκευής του παιχνιδιού. Οι εν λόγω πράξεις προσωρινής αναπαραγωγής εμπίπτουν στο πεδίο των

πλεονεκτήματα εντός παιχνιδιών της «Blizzard», εις βάρος των άλλων παικτών. Αν και η «Blizzard» κέρδισε την δικαστική υπόθεση στην Καλιφόρνια στις αρχές του 2017 εναντίον της «Bossland», η διαφωνία δεν έχει τελεσφορήσει. <https://gameslaw.org/bots-and-buddies-the-blizzard-v-bossland-saga-in-german-courts/>

¹⁰⁴ Advisory Committee on Enforcement (2022), σελ. 37

¹⁰⁵ Kretzschmar M., Stanfill M. (2019), σελ. 517

αποκλειστικών δικαιωμάτων του κατόχου του δικαιώματος και για τον λόγο αυτό, επιτρέπονται μόνο εφόσον ο παίκτης συμμορφώνεται με τους όρους που καθορίζονται στην άδεια χρήσης (EULA). Όταν ένας παίκτης εγκαθιστά ένα mod κατά παράβαση της άδειας χρήσης τελικού χρήστη, ενεργεί εκτός του πεδίου της άδειας που του έχει χορηγηθεί από τον κάτοχο του δικαιώματος, και τα προσωρινά αντίγραφα που παράγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δημιουργούν έτσι μια δυνητική παραβίαση. Σε αυτήν την περίπτωση, ο δημιουργός και διανομέας του mod μπορεί επίσης να ευθύνεται και για αυτές τις παραβάσεις. Υπάρχει σχετική νομολογία του Ηνωμένου Βασιλείου στην υπόθεση «Take-Two Interactive Software v. James»¹⁰⁶, όπου το Ανώτατο Δικαστήριο της Αγγλίας έκρινε ότι οι παίκτες του «Grand Theft Auto V» που χρησιμοποιούσαν λογισμικό εξαπάτησης (cheats), το οποίο αναπτύχθηκε από τον εναγόμενο και όπως και τα mods, λειτουργούσε ως add-on στο παιχνίδι – και παρήγαγαν προσωρινά αντίγραφα του βιντεοπαιχνιδιού κατά τη διάρκεια που αυτό παιζόταν. Επομένως, ο ενάγων ήταν επίσης υπεύθυνος και για αυτές τις παραβιάσεις, καθώς παρείχε την δυνατότητα να πραγματοποιηθούν.¹⁰⁷

6.3.1.2. ΗΠΑ

Σύμφωνα με το παραδοσιακό μοντέλο των ΗΠΑ για τα πνευματικά δικαιώματα, τα mods τείνουν να θεωρούνται παράγωγα έργα των πρωτότυπων εμπορικών παιχνιδιών που κατέχουν το αποκλειστικό δικαίωμα στην δημιουργία ή για να επιτρέπουν τη δημιουργία παράγωγων έργων. Παραθέτοντας αυτήν την προσέγγιση, τα mods είναι παράγωγα έργα και τα περισσότερα δεν πληρούν τις προϋποθέσεις για τη δίκαιη χρήση (fair use). Επιπλέον, ο DMCA τα καθιστά μη έγκυρα σε περιπτώσεις που παραβιάζουν την δικλίδα ασφαλείας (lockpicking) κωδικοποίησης της ψηφιακής διαχείρισης δικαιωμάτων (Digital Rights Management- DRM) που προστατεύει τα παιχνίδια από την αντιγραφή. Το «lockpicking» είναι παράνομο ακόμα και αν δεν γίνεται για την παραγωγή παράνομων αντιγράφων σε μαζική ή ακόμη και σε ενιαία κλίμακα, το ίδιο και η παραγωγή ή διανομή οποιουδήποτε προϊόντος που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως λογισμικό παραβίασης, ακόμη και αν έχει άλλες χρήσεις, όπως αποφασίστηκε στην υπόθεση «Universal v. Reimerdes»¹⁰⁸. Τα mods ερμηνεύονται εν δυνάμει παράνομα όταν παραβιάζουν τους όρους υπηρεσιών (TOS) ή της άδειας χρήσεως (EULA), επειδή αυτό απαγορεύεται από την Νομοθεσία Ηλεκτρονικής Απάτης και Κατάχρησης (CFAA). Αυτή η προσέγγιση που εστιάζει στα δικαιώματα των δημιουργών συμβαδίζει με την πολιτική της εταιρείας παιχνιδιών «Blizzard», η οποία έχει ενθαρρύνει το modding μέσω της κυκλοφορίας εφαρμογών (APIs), αλλά χρησιμοποιεί τη νομική και τεχνολογική της ισχύ ώστε να απαγορεύσει ορισμένα mods. Η «Blizzard» μεταχειρίζεται τα mods ως παράγωγα έργα που η ίδια κατέχει εξ αρχής και εξ ορισμού.

Από την άλλη πλευρά, υποστηρίζετε ότι τα ολοκληρωμένα mods μετατροπής, τα οποία βασίζονται στην υποκείμενη μηχανή του παιχνιδιού, αλλά παράγουν φαινομενικά

¹⁰⁶ Take-Two Interactive Software Inc v (1) Nathan James (2) Jordan Salvato (3) Paris Steer (4) Cameron Boness (5) Jonathan Eke (2020)

¹⁰⁷ Advisory Committee on Enforcement (2022), σελ. 38

¹⁰⁸ Universal City Studios v. Reimerdes (2000)

ένα νέο παιχνίδι, δεν είναι παράγωγα, αλλά περισσότερο μετασχηματιστικά και, επομένως εμπίπτουν στη δίκαιη χρήση. Βέβαια, το αποτέλεσμα της εφαρμογής αυτής είναι κάθε άλλο παρά βέβαιο, καθώς τα δικαστήρια μπορούν να εξετάσουν το παιχνίδι είτε ολιστικά είτε τμηματικά ως αποτελούμενο τόσο από το περιεχόμενο όσο και από τη μηχανή παιχνιδιού και, ως εκ τούτου, να καταλήξουν σε διαφορετικά συμπεράσματα. Συμπερασματικά, μια σειρά ευνοϊκότερων κανόνων για τους modders θα μπορούσε να μετατοπίσει το πρότυπο καινοτομίας της βιομηχανίας παιχνιδιών, τονώνοντας τη δημιουργικότητα των χρηστών και δίνοντας ως αντάλλαγμα για το οικονομικό κέρδος που θα αποφέρουν, τον έλεγχο των modders.¹⁰⁹

6.3.2. Στρατηγικές Αντιμετώπισης

Οι εκδότες των παιχνιδιών λαμβάνουν δράση ενάντια στους παίκτες που χρησιμοποιούν mods- cheats ως επι των πλείστων στα **multiplayer παιχνίδια**, διότι εκεί διαταράσσεται η ανταγωνιστική ισορροπία του παιχνιδιού. Η συνήθης τακτική που εφαρμόζεται είναι το «banhammer», δηλαδή η επιβολή προσωρινής ή και οριστικής αναστολής της πρόσβασης του παίκτη στο παιχνίδι. Η επιβολή αυτή χρησιμοποιεί ως βάση το γεγονός ότι συνιστά παραβίαση της EULA. Η «Blizzard», η οποία είναι η δημιουργός του δημοφιλούς MMORPG «World of Warcraft», περιοδικά αναστέλλει ή τερματίζει μεγάλο αριθμό λογαριασμών παικτών, όπου έχει εντοπίσει αυτή την συμπεριφορά

Ωστόσο, υπάρχουν σχετικά λίγες περιπτώσεις ανάληψης δράσης κατά των ίδιων των δημιουργών των mods. Σε ένα πολύ γνωστό περιστατικό, υποστηρίχθηκε ότι η «Take-Two Interactive», η εκδοτική εταιρεία της σειράς «Grand Theft Auto», είχε στείλει μια σειρά από επιστολές παύσης και μη επανάληψης σε δύο μεγάλους δημιουργούς mods του «Grand Theft Auto V», αλλά ακόμα και ιδιωτικούς ερευνητές στα σπίτια των δημιουργών για να τους μιλήσουν.^{110 111}

Η αντιμετώπιση των mods στα **single player παιχνίδια** είναι περισσότερο ευνοϊκή, καθώς αυτά μπορούν να προσφέρουν πολλά οφέλη στο παιχνίδι, και κατ' επέκταση αύξηση στα κέρδη των εταιριών των παιχνιδιών. Κλασικό παράδειγμα αποτελεί το παιχνίδι «Doom» της «id software», η οποία κυκλοφόρησε τον πηγαίο κώδικα του παιχνιδιού το 1997, το οποίο ήταν ήδη δημοφιλές και χωρίς τροποποιήσεις,. Αυτό επέτρεψε τη χρήση των mods, όσο οι χρήστες τηρούσαν την EULA και δεν τα χρησιμοποιούσαν για εμπορικό κέρδος. Το «Doom» έγινε «το πρώτο δημοφιλές τροποποιησιμο παιχνίδι». Αν και οι EULAs (και η πολιτική της εταιρείας) συνήθως αναφέρουν ρητά ότι οι modders δεν μπορούν να επωφεληθούν από τα προϊόντα τους, διάφορες ευκαιρίες για την εμπορική τους εκμετάλλευση έχουν προκύψει από τροποποιημένα βιντεοπαιχνίδια. Εν μέρει, λόγω της

¹⁰⁹ Kretschmar M., Stanfill M. (2019), σελ. 518- 519

¹¹⁰ <https://www.pcgamer.com/uk/take-two-reportedly-sent-private-investigators-to-modders-home/>

¹¹¹ Advisory Committee on Enforcement (2022), σελ. 39

δημοτικότητας της κυκλοφορίας του πηγαίου κώδικα του «Doom», η «id software» δημοσίευσε τους επόμενους τίτλους της «Quake» και «Quake II» με level editors¹¹².

Ως αποτέλεσμα, η μηχανή παιχνιδιού του «Quake» χρησιμοποιήθηκε για να δημιουργηθεί ένα από τα παιχνίδια- πυλώνες της βιομηχανίας το «Half-Life». Αυτό με τη σειρά του έδωσε την αφορμή για το πιο επιτυχημένο εμπορικά, modded βιντεοπαιχνίδι όλων των εποχών: το «Counter-Strike». Η «Valve» αντί να κλείσει το «Counter-Strike», αγόρασε τα δικαιώματα και προσέφερε στους προγραμματιστές, Minh Le και Jess Cliffe, θέσεις εργασίας εντός της εταιρείας. Στη συνέχεια δημιούργησε το «Steam», μια διαδικτυακή πλατφόρμα για τη διανομή τόσο εμπορικών όσο και fanmade παιχνιδιών. Το περιεχόμενο που δημιουργείται από τους χρήστες μπορεί να πωληθεί μέσω του «Steam», πληρώνοντας ένα τέλος της άδειας συν δικαιώματα επί των πωλήσεων..

Η τακτική αυτή ενισχύει το σκεπτικό ότι ο συμβιωτικός χαρακτήρας των mods με τα πρωτότυπα παιχνίδια, μπορεί να αποτελέσει μια κοινή βάση. Η «Blizzard», έχει υπαλλήλους να απαντούν σε ερωτήσεις σχετικά με τα mods στο επίσημο «Blizzard UI & Macros Forum» και να παρέχει έναν φάκελο για add-ons στον οποίο οι παίκτες αποθηκεύουν τα mods που κατεβάζουν, ώστε να διαβάζονται κατά την είσοδο τους στο παιχνίδι, δίνοντας στους modders πρόσβαση σε beta εκδόσεις του παιχνιδιού οι οποίες ακόμα δεν έχουν οριστικοποιηθεί.¹¹³

6.3.3.DotA- Το mod που εξελίχθηκε στο μεγαλύτερο eSport του κόσμου

Η «Blizzard» είναι επίσης γνωστή για την θεμελίωση του δημοφιλέστερου multiplayer online battle arena (MOBA) τίτλου, το «Defense of the Ancients» (εφεξής «DotA»). Το «DotA» ξεκίνησε ως ένα mod στο βραβευμένο βιντεοπαιχνίδι της «Blizzard», «Warcraft III» το οποίο συμπεριελάμβανε το «World Editor», πρόγραμμα που επέτρεπε στους παίκτες να δημιουργούν νέους χάρτες, χαρακτήρες και ρυθμίσεις, χρησιμοποιώντας τη μηχανή του παιχνιδιού.

Το 2002, ο modder με το όνομα «Eul» δημιούργησε το DotA. Ο Eul καθιέρωσε τη βασική μηχανική του DotA, η οποία αποτελούνταν από τις προϋποθέσεις για την νίκη της κάθε ομάδας 5 ατόμων, τις ρυθμίσεις, τους ήρωες, τους κανόνες καθώς και το όνομα. Επειδή τα μοντέλα του Warcraft III ήταν όλα ανοικτού κώδικα, ο Eul σκόπιμα «κλείδωσε» το mod του αλλοιώνοντας συγκεκριμένα στοιχεία δεδομένων, ώστε να αποτρέψει τη μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση σε αυτά. Ωστόσο, το 2004, ο Eul αποσύρθηκε από τη σκηνή, «ξεκλειδώνοντας» το mod του και ανακοινώνοντας, μέσω μιας δημοσίευσης σε φόρουμ: «Από εδώ και στο εξής, το DotA είναι ανοιχτού κώδικα. Όποιος επιθυμεί να κυκλοφορήσει μια δική του έκδοση του DotA, μπορεί να το κάνει χωρίς τη συγκατάθεσή μου, ζητώ μόνο μια αναφορά στα εύσημα του χάρτη (map) σας».

Ένας άλλος τότε ανώνυμος modder, με το όνομα «Guinsoo», συνδύασε αρκετά mods του «DotA» και τα χρησιμοποίησε ως βάση για τη δική του γραμμή mods. Στις αρχές του 2005,

¹¹² Οι Level Editors είναι υπεύθυνοι για τον καθορισμό και τη δημιουργία της διαδραστικής αρχιτεκτονικής για ένα τμήμα ή επίπεδο ενός βιντεοπαιχνιδιού.

¹¹³ Kretzschmar M., Stanfill M. (2019), σελ. 523

η εκδοχή του Guinsoo για το «DotA» έγινε το «κυρίαρχο» mod στη σκηνή του «Warcraft III» και το 2004, υπό τη εποπτεία του Guinsoo, γεννήθηκε το πρώτο πρωτάθλημα DotA. Μέχρι το 2005, ο Guinsoo είχε παραδώσει τα ηνία στον «Neichus», ο οποίος έφερε τον έμπειρο προγραμματιστή και μέλος της κοινότητας «Icefrog» ως συν-προγραμματιστή του. Λίγο αργότερα, ο Neichus αποχώρησε από το πρότζεκτ, καθιστώντας τον Icefrog ως τον μοναδικό διάδοχο του Guinsoo. Το μέλος της κοινότητας «Pendragon» βοήθησε στη διατήρηση της βάσης των παικτών μέσω ενός ισότοπου, του «DotA-allstars.com». Υπό την ηγεσία του Icefrog ξεκίνησε και η ανταγωνιστική σκηνή του DotA, με το 2006 να σηματοδοτεί την αρχή μιας ραγδαίας αύξησης στον αριθμό και τις ομάδες που συμμετείχαν στα τουρνουά DotA.

Το 2006, η εταιρεία ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών «S2 Games» προσέλαβε τον Icefrog να εργαστεί σε ένα αυτόνομο παιχνίδι που ονομαζόταν «Heroes of Newerth», το οποίο είναι ένας από τους πολλούς διάδοχους τίτλους επαγγελματικού επιπέδου του DotA, συμπεριλαμβανομένων των «League of Legends (LoL)» από την «Riot Games» και του «Dota 2» από την «Valve». Η Riot προσέλαβε τους Guinsoo και Pendragon, η Valve τον Eul και, έπειτα από τη θητεία του στην S2, τον Icefrog. Με όλα αυτά τα παιχνίδια που προέρχονται από το DotA, δημιουργείτε μια προφανής ερώτηση: ποιος κατείχε την πνευματική ιδιοκτησία του DotA;¹¹⁴

Για την κατανόηση των νομικών ερωτημάτων που προκύπτουν στην συνέχεια, είναι σημαντικό να αναφερθούν οι δικαστικές υποθέσεις που αφορούσαν το DotA.

Στην υπόθεση «Blizzard v. Valve»¹¹⁵ τέθηκε το ζήτημα για το βιομηχανικό σήμα: «Defense of the Ancients, DotA, Dota και DOTA», καθώς η «Valve» κατέθεσε αίτηση για την καταχώρηση αυτού, ενώ η «Blizzard» αμύνθηκε με τα παρακάτω επιχειρήματα: πρώτον, το DotA προήλθε από την κοινότητα της Blizzard, δεύτερον ότι η Valve προσπαθούσε να κατοχυρώσει την αποκλειστικότητα σε κάτι το οποίο ήταν δωρεάν σε όλους, και τρίτων, ότι το DotA πρέπει να εξακολουθήσει να είναι διαθέσιμο στην Blizzard και την κοινότητα της. Λόγω του μεγάλου δικαστικού ρίσκου και του διχασμού της κοινότητας, οι δυο εταιρίες ήρθαν σε διακανονισμό, συμφωνώντας ότι η Blizzard θα συνεχίσει να χρησιμοποιεί το βιομηχανικό σήμα DOTA μη εμπορικά, ενώ η Valve θα το χρησιμοποιεί εμπορικά.

Αργότερα, τέθηκε δικαστικά το ζήτημα των πνευματικών δικαιωμάτων του παιχνιδιού, καθώς οι Valve και Blizzard, οι οποίες «μοιράζονταν» τα πνευματικά δικαιώματα του DotA, κατέθεσαν μήνυση ενάντια στις εταιρίες «Lilith» και «uCool», οι οποίες είχαν δημιουργήσει βιντεοπαιχνίδια για smartphones, βασισμένα στο σύμπαν του DotA. Το δικαστήριο, για να αποφασίσει, έστρεψε τη προσοχή του σε τρία βασικά ερωτήματα: Πρώτον, είναι έγκυρα τα πνευματικά δικαιώματα του DotA, δεύτερον, ποια ήταν η πρωτότυπη ιδιοκτησία των πνευματικών δικαιωμάτων, και τρίτον αν υπήρξε εκχώρηση αυτής.¹¹⁶

¹¹⁴ Tan., D. N. (2018), σελ. 967-971

¹¹⁵ Blizzard Entertainment, Inc. v Valve Corporation (2016)

¹¹⁶ Tan., D. N. (2018), σελ. 972-975

6.3.3.1. Η ύπαρξη των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας του DotA: Ένα ζήτημα δικαίου

Ως επι των πλείστων, η τροποποίηση ενός βιντεοπαιχνιδιού θεωρείται ότι αποτελεί ένα παράγωγο έργο το οποίο παραβιάζει τα πνευματικά δικαιώματα του πρωτότυπου παιχνιδιού, όταν δεν έχει την άδεια του. Κομβική υπόθεση αποτελεί αυτή της «Midway Manufacturing Co. v. Artic International»¹¹⁷, η οποία αφορούσε ένα «επιταχυμένο» βιντεοπαιχνίδι, το οποίο στην ουσία αποτελεί ένα mod βιντεοπαιχνιδιού. Το δικαστήριο του Μίντγουοϊ έκρινε ότι «[ο] κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων του παιχνιδιού θα πρέπει να δικαιούται να μονοπωλήσει [την έκδοση επιτάχυνσης].» Αυτή η προσέγγιση εισήχθη στο ομοσπονδιακό εφετείο των ΗΠΑ μέσω της υπόθεσης «Lewis Galoob Toys, Inc. v. Nintendo of America, Inc.»¹¹⁸ η οποία αφορούσε το «Game Genie» - μια συσκευή που «επιτρέπει στους παίκτες να τροποποιήσουν μέχρι τρία χαρακτηριστικά ενός παιχνιδιού της Nintendo.» Αν και το δικαστήριο έκρινε ότι το «Game Genie» δεν ήταν παράγωγο έργο επειδή «δεν ενσωματώνει φυσικά ένα μέρος του έργου που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα, ούτε... υποκαθιστά τη εμπορική ζήτηση». Στην υπόθεση «Blizzard v. Lilith», το δικαστήριο ακολουθώντας την παραδοσιακή προσέγγιση, αναγνώρισε τα mods του DotA ως παράγωγα έργα, και ως εκ τούτου προστατευόμενα από τα πνευματικά δικαιώματα.

Η «uCool» δεν αμφισβήτησε τον ισχυρισμό της Blizzard και της Valve ότι τα mods του DotA, ως παράγωγα έργα, προστατεύονται από το δίκαιο πνευματικής ιδιοκτησίας. Ωστόσο, υποστήριξε ότι όλα τα DotA mods, από κοινού, αποτελούν ένα «συλλογικό έργο» δηλαδή, ένα «έργο... στο οποίο με μια σειρά συνεισφορών, που αποτελούν ξεχωριστά και ανεξάρτητα έργα από μόνα τους, συνδυαστικά εντάσσονται σε ένα συλλογικό σύνολο». Σύμφωνα με την παράγραφο 201, «ο κάτοχος των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας στο συλλογικό έργο θεωρείται ότι έχει αποκτήσει μόνο το προνόμιο της αναπαραγωγής και διανομής της συνεισφοράς του στο συλλογικό έργο». Κατά την θεωρία της uCool, τα πνευματικά δικαιώματα στα DotA mods δεν θα εμπόδιζαν άλλες εταιρείες από τη δημιουργία παράγωγων έργων τους. Αλλά στην υπόθεση «Blizzard v. Lilith», απορρίφθηκε ο ισχυρισμός ότι το DotA είναι συλλογικό έργο. Αν και ορισμένες εκδόσεις του DotA, όπως το «DotA Allstars», συνδύαζαν διαφορετικές εκδόσεις του DotA μαζί, «κάθε έκδοση του DotA Allstars δεν [ήταν] συλλογική εργασία». «Κάθε έκδοση του DotA αποτελεί μια ενιαία, παράγωγη εργασία και δικαιούται πλήρη προστασία σύμφωνα με το νόμο περί πνευματικών δικαιωμάτων».

6.3.3.2. Η ιδιοκτησία των πνευματικών δικαιωμάτων στο DotA: Το νομικό ζήτημα

Στην υπόθεση «Blizzard v. Lilith», μαζί με το ζήτημα του αν το DotA αποτελεί συλλογικό έργο, αντιμετωπίστηκε και το δύσκολο ζήτημα της αρχικής κατοχής των πνευματικών δικαιωμάτων. Ο κατοχυρωμένος νόμος του Ομοσπονδιακού Εφετείου των ΗΠΑ

¹¹⁷ Midway Manufacturing Co. v. Artic International, Inc., (1983)

¹¹⁸ Lewis Galoob Toys, Inc. v. Nintendo of America, Inc., (1992)

αναφέρει ότι εγκέφαλος ενός έργου θεωρείται ο δημιουργός σύμφωνα με το Νόμο περί πνευματικής ιδιοκτησίας (Copyright Act).

Το δικαστήριο παραδέχθηκε ότι υπήρχαν πολλές εκδόσεις του DotA, και ότι μπορεί να μην μάθουμε ποτέ ποιος δημιούργησε κάθε μια από αυτές. Παρά το γεγονός ότι συνέβαλαν και άλλα μέλη της κοινότητας στη δημιουργία του DotA, οι Eul, Guinsoo, και Icefrog ήταν οι εγκέφαλοι αυτών των εκδόσεων. Η λήψη διαφόρων συστάσεων και συμβουλών από την κοινότητα του DotA αποτελεί ένα ανεπαρκές κριτήριο ώστε να αμφισβητηθεί η συγγραφική ιδιότητα μιας έκδοσης του DotA. Αν και η νομολογία σχετικά με το συγγραφικό έργο των παράγωγων βιντεοπαιχνιδιών είναι πενιχρή, η δικαστική απόφαση «Aalmuhammed v. Lee»¹¹⁹, είναι αρκετά εφαρμόσιμη στη παρούσα περίπτωση.

Επομένως, τα αποδεικτικά στοιχεία μπορούν κάλλιστα να αποδείξουν - ή να αντικρούσουν - ότι οι Eul, Guinsoo, και Icefrog είχαν τον τελευταίο λόγο σε οποιαδήποτε προσθήκη επρόκειτο να συμπεριληφθεί στις τελικές εκδόσεις του DotA.¹²⁰

6.3.3.3. Η εγκυρότητα των παραχωρήσεων της πνευματικής ιδιοκτησίας του DotA: Ένα νομικό ζήτημα

Παρά το ενδεχόμενο ότι τα πνευματικά δικαιώματα μπορεί και να μην ανήκαν αρχικά στους Eul, Guinsoo και Icefrog, το δικαστήριο στράφηκε προς την εγκυρότητα της παραχώρησης των πνευματικών δικαιωμάτων. Περίορισε την ανάλυση στην εκχώρηση των δικαιωμάτων του DotA από τους Eul και Icefrog προς την Valve. Η απουσία του Guinsoo έχει ενδιαφέρον, διότι από τη μία πλευρά, ήταν λογικό για το δικαστήριο να παρακάμψει τον Guinsoo καθώς ήταν συνδεδεμένος με τη Riot, και ως εκ τούτου ούτε η Blizzard ούτε η Valve θα μπορούσαν να διεκδικήσουν τα πνευματικά του δικαιώματα, αλλά την ίδια στιγμή, το δικαστήριο τέλεσε ενδελεχή εξέταση ως προς την επιρροή του Guinsoo στα πνευματικά δικαιώματα του DotA.

Όσον αφορά την παραχώρηση, υπάρχουν τρία επιμέρους θέματα. Πρώτον, δημιουργείται το ερώτημα αν η άδεια χρήσης τελικού χρήστη (EULA) του «Warcraft III World Editor» της Blizzard, σύμφωνα με την οποία δημιουργήθηκαν όλες οι εκδόσεις του DotA, εμπόδισε την έγκυρη εκχώρηση των πνευματικών δικαιωμάτων. Δεύτερον, ο Icefrog είχε εκχωρήσει τα δικαιώματά του στην S2 κατά την ανάπτυξη του «Heroes of Newearth»; Τρίτον,

¹¹⁹ Στην υπόθεση «Aalmuhammed v. Lee», ο Spike Lee μηνύθηκε σχετικά με το μερίδιο της συγγραφικής του ιδιότητας στην ταινία «Malcolm X». Ο ενάγων Aalmuhammed προσπάθησε να διαβεβαιώσει την από κοινού συγγραφή της ταινίας, δείχνοντας ότι συνέβαλε «τουλάχιστον δύο ολόκληρες σκηνές με νέους χαρακτήρες, μετέφρασε τα αραβικά στα αγγλικά για υπότιτλους, παρείχε τη δική του φωνή για αφηγήσεις, επέλεξε τις σωστές προσευχές και θρησκευτικές πρακτικές για τους χαρακτήρες και επεξεργάστηκε μέρη της ταινίας κατά τη διάρκεια της μετα-παραγωγής». Το Δικαστήριο έκρινε τα κριτήρια ανεπαρκή, ώστε να θίξουν την συγγραφική ιδιότητα του Spike Lee. και διαπίστωσε ότι ο Spike Lee δεν ήταν υποχρεωμένος να δεχτεί καμία από τις συνεισφορές που παρείχε ο Aalmuhammed, καθώς αυτές αποτελούσαν απλές συστάσεις. Έτσι, ο Aalmuhammed δεν είχε τον έλεγχο του έργου και η απουσία ελέγχου αποτελεί ισχυρή απόδειξη ότι δεν υπήρξε συν-συγγραφή του έργου.

¹²⁰ Tan., D. N. (2018), σελ. 977

με την ανάρτηση «από αυτό το σημείο και μετά, το DotA είναι πλέον ανοικτού κώδικα», ο Eul εγκατέλειψε τα συμφέροντα ιδιοκτησίας του; Το δικαστήριο αποφάνθηκε κατά της uCool επί των δύο πρώτων επιμέρους ζητημάτων.

Στο πρώτο ερώτημα, αν και το δικαστήριο διαπίστωσε ότι υπήρξε μια διάταξη στην άδεια χρήσης του Warcraft III της Blizzard, η οποία εμπόδιζε ρητά τους Eul και Icefrog από τη «χρήση των δημιουργιών τους για εμπορικούς σκοπούς», η uCool «απέτυχε δύο φορές να υποστηρίξει το επιχείρημα ότι η απαγόρευση αυτή εμπόδιζε τους Eul και Icefrog από την έγκυρη εκχώρηση των δικαιωμάτων τους στην Valve». Δεύτερον, το δικαστήριο απέρριψε τον ισχυρισμό της uCool ότι ο Icefrog, κατά το διάστημα που υπήρξε υπάλληλος της S2, είχε ήδη εκχωρήσει τα δικαιώματα του DotA στην S2. Η S2 είχε πράγματι δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας που ο Icefrog «δημιούργησε σε σχέση με το Heroes of Newerth.» Η ιδιοκτησία της S2, ωστόσο, δεν ίσχυε για τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας που δημιουργήθηκαν αναφορικά με το DotA. Έτσι, ούτε το επιχείρημα της άδειας χρήσεως ούτε το επιχείρημα της S2 κατάφεραν να επισκιάσουν την ιδιοκτησία των πνευματικών δικαιωμάτων της Valve σχετικά με το DotA.

Στο τρίτο ζήτημα σχετικά με την δημοσίευση του Eul «από αυτό το σημείο και μετά, το DotA είναι ανοικτού κώδικα. Όποιος επιθυμεί να κυκλοφορήσει μια έκδοση του DotA μπορεί χωρίς τη συγκατάθεσή μου, απλά ζητώ μια αναφορά στα εύσημα του χάρτη σας», ο δικαστής Breyer το διαχώρισε σε τρία τμήματα. Πρώτον, δηλώνοντας το DotA ως παιχνίδι ανοικτού κώδικα θα μπορούσε να αποτελέσει πλήρη εγκατάλειψη. Δεύτερον, οι λέξεις που χρησιμοποίησε ο Eul, «όποιος επιθυμεί μπορεί να κυκλοφορήσει μια έκδοση του DotA χωρίς τη συγκατάθεσή μου», μπορεί ειρωνικά να ερμηνευθεί ως συγκατάθεση. Το τρίτο, όμως, ανακόπτει την εγκατάλειψη, καθώς θα μπορούσε να ερμηνευτεί ως μια περιορισμένη άδεια η επίκληση της «αναφοράς στα εύσημα του χάρτη». Εν τέλει, ο δικαστής Breyer κατέληξε στο συμπέρασμα ότι δεν υπήρξε παραίτηση από το δικαίωμα ιδιοκτησίας, από την πλευρά του Eul.

Το μέλλον των πνευματικών δικαιωμάτων του DotA είναι αβέβαιο, διότι η δικαστική διαμάχη μεταξύ της Blizzard και της Lilith βρίσκεται ακόμα σε εξέλιξη. Στις 29 Σεπτεμβρίου 2017, η Blizzard και η Valve κατέθεσαν πρόταση μομφής χωρίς αντίρρηση για την τροποποίηση της καταγγελίας τους, την οποία ενέκρινε το δικαστήριο. Η Lilith, ως εκ τούτου αμέτοχη, κατέθεσε αίτηση αποπομπής. Το ίδιο έκανε και η uCool. Στις 8 Μαρτίου 2018, το δικαστήριο αρνήθηκε και τις δύο προτάσεις για απόρριψη όσον αφορά την πνευματική ιδιοκτησία του DotA. Επομένως, η δίκη ενδέχεται να προχωρήσει.¹²¹

7. Επίλογος

Στη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών η προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας έχει πρωταρχικό ρόλο, καθώς αποτελεί το θεμέλιο των περισσότερων επενδύσεων στην επιχειρηματική δραστηριότητα του κλάδου. Συνεπώς, η προστασία της αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση ώστε οι δημιουργοί των παιχνιδιών και οι εταιρείες να επωφεληθούν από την εκμετάλλευση ή τη χρήση της πνευματικής τους ιδιοκτησίας. Αυτή

¹²¹Tan., D. N. (2018), σελ. 978- 980

8. Ενδεικτική Βιβλιογραφία- Αρθρογραφία

- Advisory Committee on Enforcement (2022), *COPYRIGHT INFRINGEMENT IN THE VIDEO GAME INDUSTRY*, Geneva, Switzerland: World Intellectual Property Organization
- Greenspan, D., Dimita, G., Boyd, S., Rizzi, A., (2021), WIPO, *Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers - A Training Tool*, Geneva, Switzerland: World Intellectual Property Organization
- Conway K. R. (2012), *Game mods, engines and architecture*, USA, Pittsburgh: ETC Press
- Ramos, A., Rodríguez, A., López, L., Abrams, S., Meng T. (2013), *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, Geneva, Switzerland: World Intellectual Property Organization
- Dimita, G. (Ed.), Mac Donald, M. (Ed.), (2021), *Cyberpunk 2077: An Intellectual Property Analysis of a Multifaceted Product*, United Kingdom, London: Queen Mary University
- Boyd, S., Pyne, B., Kane, S. F. (2019), *Video Game Law, Everything You Need to Know About Legal and Business Issues in the Game Industry*, U.S.A., New York: A K Peters/CRC Press
- Tan., D. N. (2018), 'OWNING THE WORLD'S BIGGEST ESPORT: INTELLECTUAL PROPERTY AND DOTA', *Harvard Journal of Law & Technology*, 31 (2), pp. 966-989, Available at:
<https://heinonline.org/HOL/Page?handle=hein.journals/hjlt31&collection=journals&id=983&startid=983&end=1008>
- Kretschmar M., Stanfill M. (2019), 'Mods as Lightning Rods: A Typology of Video Game Mods, Intellectual Property, and Social Benefit/Harm', *Social & Legal Studies*, 28(4), pp. 517–536, Available at:
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0964663918787221>
- Harn, Y. L. (2018), 'Putting a face to the game: the intellectual property implications of using celebrity likenesses in videogames', *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 13 (2), pp. 143-153, Available at:
<https://academic.oup.com/jiplp/article-abstract/13/2/143/4555530?redirectedFrom=fulltext>
- Dimita G., Rizzi A., Serao N. (2020), Image rights, creativity and videogames, *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 15 (3), pp. 185-192, Available at:
<https://academic.oup.com/jiplp/article-abstract/15/3/185/5714199?redirectedFrom=fulltext>
- Rosati E. (2020), 'US court rules that unlicensed reproduction of NBA players' tattoos in their videogame avatars is not a copyright infringement', *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 15 (5), pp. 318-319, Available at:
<https://academic.oup.com/jiplp/article-abstract/15/5/318/5824938?redirectedFrom=fulltext>
- Chuvaieva A. (2019), 'How to make a video game Easter Egg: legal tips and tricks', *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 14 (11), pp. 864-874, Available at:
<https://academic.oup.com/jiplp/article-abstract/14/11/864/5556378?redirectedFrom=fulltext>
- Hilgert F. (2018), *Bots and Buddies: The Blizzard v. Bossland Saga in German Courts*, Available at:
<https://gameslaw.org/bots-and-buddies-the-blizzard-v-bossland-saga-in-german-courts/>
- Poticha, D., Duncan, M.W. (2019), 'Intellectual property – The Foundation of Innovation: A scientist's guide to intellectual property', *Journal of Mass Spectrometry*, 54, pp. 388-300,

Available at:

<https://analyticalsciencejournals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/jms.4331>

Ιστοσελίδες

- <https://www.lawinsider.com/>
- <https://en.wikipedia.org/>
- <https://www.managingip.com/>
- <https://www.egmnow.com>
- <https://www.theverge.com>
- <https://www.ign.com>
- <https://cyberpunk.fandom.com>
- <https://gta.fandom.com>
- <https://half-life.fandom.com>
- <https://saintsrow.fandom.com>
- <https://www.pcgamer.com>
- <https://theportalwiki.com/>
- <https://half-life.fandom.com/>
- <https://wowpedia.fandom.com/>
- <https://vanityfair.com/>