

## ΕΙΚΟΝΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΚΑΙ ΟΙ ΝΟΜΙΚΟΙ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΤΟΥΣ

### **Κωνσταντίνα Αθ. Σιούντρη**

Υπ. Δρ., M.Sc. Αρχιτέκτων Μηχανικός, ΥΠΠΟΑ, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Διδάσκουσα στο Π.Μ.Σ. (M.Sc.) “Ψηφιακός Πολιτισμός” του Τμήματος Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πειραιώς  
*ksiountri@unipi.gr*

### **Ευαγγελία Βαγενά**

Δικηγόρος, ΔΝ, DEA, CIPP/E , Διδάσκουσα στο Π.Μ.Σ. (M.Sc.) “Ψηφιακός Πολιτισμός” του Τμήματος Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πειραιώς.  
*evangelia.vagena@gmail.com*

### **Περίληψη**

Στο ψηφιακό κόσμο που διαμορφώνεται σήμερα και μεταλλάσσεται καθημερινά, η «πραγματικότητα» παίρνει νέες μορφές και διαστάσεις. Ο κλασικός τρόπος πρόσληψης της εικόνας από τον δέκτη-χρήστη, καθώς και η μέθοδος απεικόνισης του υφιστάμενου ή του φανταστικού περιβάλλοντος εμπλουτίζεται, ενώ η αντίληψη του χρήστη διευρύνεται μέσω της 360° τεχνολογίας, της επαυξημένης πραγματικότητας (AR), της μικτής πραγματικότητας (MR) και της εικονικής πραγματικότητας (VR). Είναι φυσικό ότι όλα τα παραπάνω που αρχικά αναδείχθηκαν μέσα από το χώρο του gaming και των παιχνιδομηχανών έχει επηρεάσει, μεταξύ άλλων και το χώρο του πολιτισμού, τόσο ως προς την παραγωγή του όσο και ως προς την αξιοποίηση και ανάδειξή του. Η παρούσα έρευνα έχει ως σκοπό την παρουσίαση του σχετικού θεσμικού πλαισίου και των ζητημάτων που τίθενται από τη δημιουργία και χρήση των νέων ψηφιακών εικονικών τεχνολογιών, με έμφαση στο χώρο της ελληνικής πολιτιστικής κληρονομιάς, μέσω παραδειγμάτων και πρακτικών που προέρχονται από ιδιωτικούς αλλά και κρατικούς φορείς, που αλλάζουν στις ημέρες μας δραστικά τον τρόπο της πνευματικής και εμπορικής διαχείρισης της.

### **Λέξεις Κλειδιά**

Εικονικά περιβάλλοντα, ψηφιακός πολιτισμός, διαχείριση πολιτιστικής κληρονομιάς, νομικό πλαίσιο, πνευματική ιδιοκτησία.

### **Εισαγωγή**

Τα εικονικά περιβάλλοντα αποδίδουν με τρισδιάστατα γραφικά μια αναπαράσταση της πραγματικής ζωής ή ενός τεχνητού «συνθετικού» κόσμου, όπου ο χρήστης έχει την δυνατότητα να αλληλεπιδρά με τον κατάλληλο εξοπλισμό διεπαφής. Η εμπειρία της αλληλεπίδρασης με ένα εικονικό περιβάλλον χαρακτηρίζεται από τη ψευδαίσθηση της συμμετοχής σε ένα ψηφιακό τόπο με πλήρη ή μερική εμπύθιση, όπου συχνά η πραγματικότητα συντίθεται ή αντικαθίσταται από το φανταστικό.

Η εικονική πραγματικότητα βασίζεται σε πολυγωνικά μοντέλα τα οποία δημιουργούνται με λογισμικό ή με τρισδιάστατους σαρωτές ή μέσω φωτογραμμετρίας ή και με συνδυασμούς των τριών αυτών μεθόδων. Τα αποτελέσματα της παραγωγής ή της επεξεργασίας των νέων ψηφιακών απεικονίσεων μπορούν να παρουσιαστούν μέσω τεχνολογιών όπως το 360°, της

επαυξημένης πραγματικότητας (AR), της μικτής πραγματικότητας (MR) και της εικονικής πραγματικότητας (VR).

Είναι φυσικό ότι όλα τα παραπάνω, που αρχικά αναδείχθηκαν μέσα από το χώρο του gaming και των παιχνιδιομηχανών έχουν επηρεάσει, μεταξύ άλλων και τον χώρο του πολιτισμού, τόσο ως προς την παραγωγή του όσο και ως προς την διάχυσή του στο ευρύτερο κοινό. Ειδικότερα όμως όσον αφορά την ανάδειξη και την εμπορική αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς οι νέες ψηφιακές εικονικές τεχνολογίες αλλάζουν δραστικά τους παραδοσιακούς τρόπους διαχείρισης της.



Διαφάνεια από παρουσίαση του Καθηγητή Χρήστου Νικόλαου Αναγνωστόπουλου



Πηγή:  
<https://geotourist.com/news/wpcontent/uploads/2015/05/AR7.jpg>

Η παρούσα έρευνα έχει ως σκοπό την παρουσίαση του σχετικού ελληνικού θεσμικού πλαισίου και των νομικών περιορισμών που τίθενται στα έργα ψηφιακής απεικόνισης πολιτιστικών πόρων, με έμφαση στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, με βάση τα ζητήματα που αφορούν στον έλεγχο περί της ορθότητας του επιστημονικού περιεχομένου, τις υποχρεώσεις των εμπλεκόμενων φορέων και στα τυχόν θέματα περί πνευματικής ιδιοκτησίας.

## Πολιτιστική Κληρονομιά και Νομικό Πλαίσιο

Προκειμένου να παρουσιάσουμε το σχετικό ελληνικό θεσμικό πλαίσιο που διέπει τη χρήση ψηφιακών μέσων και τις υποχρεώσεις των εμπλεκόμενων φορέων σχετικά με την Πολιτιστική Κληρονομιά, για τις ανάγκες της παρούσης εργασίας θα την διαχωρίσουμε από τις έννοια του Σύγχρονου Πολιτισμού.

Η Πολιτιστική Κληρονομιά<sup>20</sup> (Cultural Heritage) είναι το κληροδότημα από φυσικά αντικείμενα και από άυλα χαρακτηριστικά μιας ομάδας ή κοινωνίας, τα οποία έχουν κληροδοτηθεί από τις παλαιότερες γενιές και διατηρούνται στο παρόν ενώ παράλληλα παραχωρούνται στο μέλλον για να επωφεληθούν οι επόμενες γενιές.

Σύγχρονος Πολιτισμός<sup>21</sup> (Contemporary Culture) είναι το σύνολο των υλικών, πνευματικών, τεχνικών επιτευγμάτων και επιδόσεων, που είναι αποτέλεσμα των δημιουργικών δυνάμεων και των ικανοτήτων του ανθρώπου όπως εκφράζεται στη σύγχρονη εποχή.

Ο διαχωρισμός αυτός είναι αναγκαίος όχι γιατί πιστεύουμε ότι τα έργα του χθες και του σήμερα αποτελούν δυο ξεχωριστές ενότητες, αλλά αντίθετα θεωρούμε ότι κάθε ψηφιακή αναπαράσταση στοιχείων του παρελθόντος αποτελεί ένα σύγχρονο έργο που αντικατοπτρίζει την καλλιτεχνική και τεχνολογική δεινότητα του δημιουργού του. Συνεπώς και η νομοθεσία η

<sup>20</sup> Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια ( <https://el.wikipedia.org/> ανάκτηση 26-06-2018)

<sup>21</sup> Γκόβαρης, Χ., (1999), *Εισαγωγή στη Διαπολιτισμική Εκπαίδευση*. Αθήνα, Εκδόσεις Ατραπός

οποία θα λαμβάνεται υπόψη θα αποτελεί ένα συνδυασμό νομικών διατάξεων (π.χ. Ν. 2121/1993, όπως ισχύει, για την «Πνευματική Ιδιοκτησία, συγγενικά δικαιώματα και άλλα πολιτιστικά θέματα») σε συνδυασμό με τον Ν. 3028/2002, όπως ισχύει, «Για την Προστασία των Αρχαιοτήτων και εν γένει της Πολιτιστικής Κληρονομιάς».



Πηγή:  
<https://www.zdnet.com/pictures/photos-from-yachts-to-shoes-and-movies-how-marketers-are-using-augmented-reality/9/>

ΘΟΛΟΣ, Κέντρο Πολιτισμού «Ελληνικός Κόσμος, Διαδραστική Περιήγηση την Εποχή του Περικλή. Πηγή:  
<http://acropolis.tholos254.gr/gr/index.html>

## Ο Αρχαιολογικός Νόμος 3028/2002

Στην Ελλάδα η προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς αποτελεί ευθύνη του κράτους<sup>22</sup> και εφαρμόζεται σύμφωνα με τον Ν. 3028/2002 «Για την Προστασία των Αρχαιοτήτων και εν γένει της Πολιτιστικής Κληρονομιάς». Η χορήγηση αδειάς χρήσης απεικονίσεων μνημείων στο διαδίκτυο και σε ψηφιακές εφαρμογές, είτε πρόκειται για εμπορικούς είτε καλλιτεχνικούς, εκπαιδευτικούς ή επιστημονικούς λόγους, δίνεται κατόπιν εξέτασης του θέματος και έγκρισης από το ΥΠΠΟΑ και ορίζεται στο άρθρο 46 του ως άνω νόμου. Πιο συγκεκριμένα στις παρ. 4 και 5 αναφέρονται τα κάτωθι:

*«4. Για την παραγωγή, αναπαραγωγή και διάδοση στο κοινό, για άμεσο ή έμμεσο οικονομικό ή εμπορικό σκοπό, εκμαγείων, αντιγράφων<sup>23</sup> ή απεικονίσεων μνημείων, που ανήκουν στο Δημόσιο, είτε ακινήτων που βρίσκονται σε αρχαιολογικούς χώρους και ιστορικούς τόπους ή είναι μεμονωμένα, είτε κινητών που βρίσκονται σε μουσεία ή συλλογές του Δημοσίου, με οποιονδήποτε τρόπο και μέσο, συμπεριλαμβανομένων των ηλεκτρονικών και ψηφιακών, του διαδικτύου (Internet), των δικτύων τηλεπικοινωνιακής ή άλλης σύνδεσης και της δημιουργίας βάσεων δεδομένων με εικόνες των παραπάνω, από άλλους φορείς ή πρόσωπα, πλην του Δημοσίου, του Τ.Α.Π.Α. και του Οργανισμού Προβολής Ελληνικού Πολιτισμού Α.Ε. απαιτείται προηγούμενη άδεια. Η άδεια χορηγείται έναντι τέλους, υπέρ του Τ.Α.Π.Α. σε φυσικά ή νομικά*

<sup>22</sup> Κατά την παρ. 1 του άρθρου 24 του Συντάγματος, η προστασία του φυσικού και πολιτιστικού περιβάλλοντος αποτελεί υποχρέωση του Κράτους, το οποίο υποχρεούται να λαμβάνει ιδιαίτερα προληπτικά ή προστατευτικά μέτρα προς διαφύλαξη αυτού, κατά δε την παρ. 6 του άρθρου τούτου, τα μνημεία και οι παραδοσιακές περιοχές και στοιχεία τελούν υπό την προστασία του Κράτους.

<sup>23</sup> Η αναφορά σε «αντίγραφα» βάσει τεχνολογικής ερμηνείας του νόμου κατά τη γνώμη μας καλύπτει και την δημιουργία αντιγράφων βάσει της τεχνικής του 3d printing.

πρόσωπα, με απόφαση του Υπουργού Πολιτισμού, στην οποία καθορίζεται και η χρονική διάρκεια της άδειας, οι όροι υπό τους οποίους παρέχεται και το καταβλητέο τέλος.

5. Η παραγωγή, αναπαραγωγή και χρήση των παραπάνω προϊόντων για άλλους σκοπούς, όπως καλλιτεχνικούς, εκπαιδευτικούς ή επιστημονικούς, επιτρέπεται, έναντι της καταβολής τέλους, υπέρ του Τ.Α.Π.Α. από την οποία είναι δυνατή η απαλλαγή με απόφαση του Υπουργού Πολιτισμού».

Στις εφαρμοστικές του Ν. 3028/2002 (ΚΥΑ ΥΠΠΟΤ/ΔΟΕΠΥ/ΤΟΠΥΝΣ/126463/28.12.2011 - ΦΕΚ 3046/Β/ 30.12.2011) προβλέπονται τα τέλη προς το Ελληνικό Δημόσιο και αφορούν τα κάτωθι :

- φωτογράφιση
- κινηματογράφιση
- χρήση απεικονίσεων σε έντυπες και ηλεκτρονικές εκδόσεις (e-book)
- χρήση απεικονίσεων στο διαδίκτυο
- χρήση οπτικοακουστικών έργων χρήση για ηλεκτρονικούς ξεναγούς
- χρήση για παραγωγή οπτικοακουστικών έργων
- πραγματοποίηση εκδηλώσεων

Η Διεύθυνση Εθνικού Αρχείου Μνημείων (ΔΕΑΜ), η οποία υπάγεται στη Γενική Διεύθυνση Αρχαιοτήτων και Πολιτιστικής Κληρονομιάς του Υπουργείου Πολιτισμού, είναι η αρμόδια Υπηρεσία τόσο όσον αφορά την αδειοδότηση όσο και τον έλεγχο του περιεχομένου των ανωτέρω.

Πιο συγκεκριμένα, η ΔΕΑΜ μεταξύ άλλων πολλών καθηκόντων, είναι αρμόδια<sup>24</sup> για τον «καθορισμό των προδιαγραφών, των όρων και των προϋποθέσεων προβολής και διάθεσης μέσω του διαδικτύου και λοιπών τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνιών του προερχόμενου από τα ανωτέρω ψηφιακού υλικού, συμπεριλαμβανομένων των δεδομένων και μεταδεδομένων που το συνοδεύουν». Καθώς και τη «χορήγηση άδειας χρήσης από τρίτους απεικονίσεων μνημείων και ανάλογου οπτικοακουστικού υλικού, με τη χρήση Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνίας στο διαδίκτυο και σε ψηφιακές εφαρμογές, εκτός όσων αδειοδοτούνται από τις ΕΦΑ και τις Ειδικές Περιφερειακές Υπηρεσίες».

Όσον αφορά στον όρο «απεικονίσεις» στην ως άνω ΚΥΑ, Κεφ.2 αρ. 4 παρ. 1 (ΦΕΚ 3046/Β/ 30.12.2011) διευκρινίζεται ότι «ως απεικονίσεις νοούνται οι απεικονίσεις μνημείων που ανήκουν στο Δημόσιο, ή ακινήτων που βρίσκονται σε αρχαιολογικούς χώρους και ιστορικούς τόπους ή είναι μεμονωμένα, είτε κινητών που βρίσκονται σε Μουσεία ή συλλογές του Δημοσίου».

Μολαταύτα στο Κεφ. 2 Αρ. 5 της ως άνω ΚΥΑ περί τελών χρήσης απεικονίσεων στο διαδίκτυο εισάγεται ο όρος «φωτογραφίες» και μάλιστα άμεσα εξαρτημένο το πλήθος του σε σχέση με το ποσό των τελών, δημιουργώντας μια σύγκυση κατά πόσο οι απεικονίσεις που προκύπτουν από σχεδίαση με λογισμικό ή τρισδιάστατη σάρωση (laser scanning) υπόκεινται σε καταβολή τελών. Επίσης, η αναφορά «στο διαδίκτυο» δεν ορίζει το πλήθος των ιστοσελίδων, με αποτέλεσμα το διαδίκτυο να αντιμετωπίζεται ως μια ενιαία οντότητα και να μην γίνεται σαφές αν η καταβολή τελών αφορά τον κάθε ιστότοπο ιδίου κατόχου ξεχωριστά ή καταβάλλεται άπαξ κάθε τυχόν εκ μέρους του παρουσίαση της επίμαχης απεικόνισης στο διαδίκτυο. Επιπλέον, σύμφωνα με το Κεφ. 2 αρ. 6 της ως άνω ΚΥΑ περί τελών χρήσης για παραγωγή οπτικοακουστικών έργων, προκύπτει το ερώτημα κατά πόσο η κοστολόγηση ανά δευτερόλεπτο απεικόνισης δύναται να εφαρμοστεί σε εφαρμογές VR ψηφιακών περιηγήσεων.

<sup>24</sup> Π.Δ. 4/2018 «Οργανισμός Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού», ΦΕΚ 7/Α/22-01-2018

Η εικονική περιήγηση αποτελεί ένα οπτικοακουστικό έργο και είναι πιθανόν να «υλοποιείται» σε χώρους, υπαγόμενους στις διατάξεις του 3028/2002. Ο χρόνος όμως «παραμονής» στον ψηφιακό χώρο επιλέγεται από τον εκάστοτε χρήστη. Επιπλέον, δεν γίνεται σαφές αν η απεικόνιση αφορά μόνο σε υφιστάμενα μνημεία ή και στις αναπαραστάσεις μνημείων και γραφικές αποκαταστάσεις, οι οποίες έχουν παραχθεί με λογισμικό.



Τέλος, σύμφωνα με το Κεφ. 2 αρ. 7 ως άνω ΚΥΑ περί τελών χρήση απεικονίσεων ή οπτικοακουστικών έργων σε ψηφιακές εφαρμογές ηλεκτρονικών ξεναγών, οι οποίες διανέμονται μέσω κινητής τηλεφωνίας ή άλλων ενσύρματων ή ασύρματων ηλεκτρονικών δικτύων καταβάλλεται τέλος το οποίο ανέρχεται σε ποσοστό 20% επί της λιανικής τιμής πώλησεως της εκάστοτε ψηφιακής εφαρμογής. Στο υφιστάμενο ψηφιακό τοπίο και την ευρύτατη χρήση των προσωπικών ηλεκτρονικών συσκευών (π.χ. Smart phones) ο έλεγχος, από τις αρμόδιες Υπηρεσίες καθίσταται από πολύ δύσκολος ως αδύνατος.

Οι απεικονίσεις πολιτιστικού περιεχομένου αποτελούν συχνά περιεχόμενο αναρτώμενο στο διαδίκτυο και κυρίως στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (όπως facebook, instagram) όσο και στις ψηφιακές πλατφόρμες διάθεσης ψηφιοποιημένων πολιτιστικών αγαθών, είτε δωρεάν είτε επ' αμοιβή, όπως η πλατφόρμα Open Heritage by Google Arts & Culture ή η πλατφόρμα 3dwarehouse<sup>25</sup> ή ακόμα και οι πιο δημοφιλείς πληθοποριστικές πλατφόρμες, όπως η wikimedia commons<sup>26</sup> ή το YouTube ή η ενότητα Google Arts & Culture, στις οποίες μπορούν να προσθέτουν περιεχόμενο χρήστες από όλο τον κόσμο. Στις περιπτώσεις των αναρτήσεων αυτών εγείρονται ζητήματα δεδομένου ότι συνήθως στους όρους χρήσης των συγκεκριμένων διαδικτυακών τοποθεσιών υπάρχουν ρήτρες βάσει των οποίων οι χρήστες που προσθέτουν προστατευόμενο περιεχόμενο (φωτογραφίες, οπτικοακουστικά έργα, κ.ά.) δίνουν την άδεια για χρήση του επίμαχου υλικού στους υπόλοιπους χρήστες των μέσων αλλά και στις ίδιες τις εταιρίες που χειρίζονται τα μέσα αυτά.

Αξιοσημείωτο επίσης είναι ότι στο πεδίο εφαρμογής των εν λόγω διατάξεων εμπίπτουν και οι Υπηρεσίες του Υπουργείου Πολιτισμού (π.χ. Εφορείες Αρχαιοτήτων, Μουσεία κ.α), οι οποίες διατηρούν σελίδες σε κοινωνικά δίκτυα και συχνά αναρτούν φωτογραφίες από μνημεία, τμήματα των συλλογών τους ή δράσεις τους π.χ. ανασκαφές και ευρήματα.

Υπενθυμίζεται ομοίως ότι η άδεια που λαμβάνεται δυνάμει του ν. 3028/2002 δεν δίνει καταρχήν το δικαίωμα στον δικαιοδόχο να την μεταβιβάσει περαιτέρω σε τρίτον ή να εξουσιοδοτήσει τρίτον να χρησιμοποιήσει το υλικό για το οποίο λαμβάνεται. Η μόνη περίπτωση να μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει περιεχόμενο προστατευόμενο με δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας χωρίς να απαιτείται άδεια του αρχικού δικαιούχου προστασίας είναι να τυγχάνει εφαρμογής κάποιος από τους προβλεπόμενους περιορισμούς του δικαιώματος στην νομοθεσία και ειδικότερα σε ό,τι αφορά στην Ελλάδα στα άρθρα 18-28 Γ του ν. 2121/1993, όπως ισχύει.

Τέλος, θα ήταν παράλειψη να μην αναφερθεί η προσπάθεια που λαμβάνει χώρα σε επίπεδο Ευρωπαϊκής Ένωσης για την ευρύτερη δυνατή διάχυση του πολιτιστικού αποθέματος της

<sup>25</sup> <https://artsandculture.google.com/project/cyark>, <https://3dwarehouse.sketchup.com> (ανάκτηση: 25/06/2018)

<sup>26</sup> <https://commons.wikimedia.org/> (ανάκτηση: 25/06/2018)

Ευρώπης μέσω της ψηφιοποίησής του πρωτίστως για λόγους διατήρησης και της ψηφιακής διάθεσής του<sup>27</sup>. Στο πλαίσιο αυτό αξίζει να αναφερθεί χαρακτηριστικά η σύσταση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής της 27ης Οκτωβρίου 2011 για την ψηφιοποίηση και την επιγραμμική προσβασιμότητα πολιτιστικού υλικού και για την ψηφιακή διαφύλαξη. Στη σύσταση υπογραμμίζεται ότι με το ψηφιακό θεματολόγιο για την Ευρώπη επιδιώκεται να μεγιστοποιηθούν τα οφέλη από τις τεχνολογίες της πληροφορίας υπέρ της οικονομικής μεγέθυνσης, της δημιουργίας θέσεων απασχόλησης και της ποιότητας ζωής των ευρωπαϊκών πολιτών, ως μέρος της στρατηγικής Ευρώπη 2020. Η ψηφιοποίηση και η διαφύλαξη της πολιτιστικής μνήμης της Ευρώπης, που περιλαμβάνει έντυπα (βιβλία, περιοδικά, εφημερίδες), φωτογραφίες, μουσειακά αντικείμενα, αρχαιακά έγγραφα, ηχητικό και οπτικοακουστικό υλικό, μνημεία και αρχαιολογικούς χώρους (εφεξής «πολιτιστικό υλικό») συγκαταλέγεται στα βασικά πεδία επέμβασης του ψηφιακού θεματολογίου. Η σύσταση κάνει ιδιαίτερη αναφορά στην Europeana, την ευρωπαϊκή ψηφιακή βιβλιοθήκη, αρχείο και μουσείο που άρχισε τη λειτουργία της στις 20 Νοεμβρίου 2008. Σύμφωνα με το κείμενο της σύστασης η περαιτέρω ανάπτυξη της πλατφόρμας Europeana θα εξαρτηθεί σε μεγάλο βαθμό από τον τρόπο που τα κράτη μέλη και τα πολιτιστικά ιδρύματά τους τα τροφοδοτούν με περιεχόμενο, και τα προβάλλουν στους πολίτες και στο πλαίσιο αυτό θα πρέπει να ενθαρρύνονται τα μέτρα για την επίτευξη αυτού του αποτελέσματος. Για την επίτευξη του σκοπού αυτού εκτός άλλων συνιστά στα κράτη μέλη εκτός άλλων αναφορικά με τα ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας να βελτιώσουν τις συνθήκες για την ψηφιοποίηση και την επιγραμμική προσβασιμότητα του υλικού με δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας: α) με ταχεία και ορθή μεταφορά και εφαρμογή των διατάξεων της οδηγίας για τα ορφανά έργα, μετά τη θέσπισή της, με διαβούλευση με τα ενδιαφερόμενα μέρη ενόψει της θέσπισης προκειμένου να διευκολυνθεί η ταχεία εφαρμογή· η στενή παρακολούθηση της εφαρμογής της οδηγίας μετά τη θέσπισή της, β) με δημιουργία των συνθηκών του νομικού πλαισίου για την ενίσχυση των μηχανισμών αδειοδότησης που έχουν προσδιοριστεί και συμφωνηθεί από τα ενδιαφερόμενα μέρη για την ψηφιοποίηση μεγάλης κλίμακας και τη διασυννοριακή πρόσβαση εξαντλημένων έργων (που δεν διατίθενται πλέον στο εμπόριο)· και γ) ε συμβολή στην προώθηση και τη διαθεσιμότητα βάσεων δεδομένων με πληροφόρηση για τα δικαιώματα, συνδεδεμένων σε ευρωπαϊκό επίπεδο, όπως η ARROW. Υπό το πρίσμα των ανωτέρω θα μπορούσε να υποδειχθεί ως σκόπιμη η ολοκλήρωση του έργου του Εθνικού Αρχείου Μνημείων και η διασύνδεση του με την ως άνω πλατφόρμα.

## Πνευματική Ιδιοκτησία

Δεδομένου ότι όπως προαναφέραμε η παραγωγή εικονικών περιβαλλόντων μπορούν να συνδυάσουν αγαθά πολιτιστικής κληρονομιάς και σύγχρονης δημιουργίας τίθενται ζητήματα τήρησης του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας των δημιουργών.

Βασικός νόμος που διέπει το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας είναι ο ν. 2121/1993<sup>28</sup> για την «Πνευματική Ιδιοκτησία, συγγενικά δικαιώματα και άλλα πολιτιστικά θέματα» (ΦΕΚ

<sup>27</sup> <http://s3platform.jrc.ec.europa.eu/digitisation-of-cultural-heritage>

<sup>28</sup> Σύμφωνα με το άρθρο 2 του Ν.2121/93, έργο είναι «κάθε πρωτότυπο πνευματικό δημιούργημα λόγου, τέχνης ή επιστήμης, που εκφράζεται με οποιαδήποτε μορφή, ιδίως τα γραπτά ή προφορικά κείμενα, οι μουσικές συνθέσεις, με κείμενο ή χωρίς, τα θεατρικά έργα, με μουσική ή χωρίς, οι χορογραφίες και οι παντομίμες, τα οπτικοακουστικά έργα, τα έργα των εικαστικών τεχνών, στα οποία περιλαμβάνονται τα σχέδια, τα έργα ζωγραφικής και γλυπτικής, τα χαρακτικά έργα και οι λιθογραφίες, τα αρχιτεκτονικά έργα, οι φωτογραφίες, τα έργα των εφαρμοσμένων τεχνών, οι εικονογραφήσεις, οι χάρτες, τα τρισδιάστατα έργα που αναφέρονται στη γεωγραφία, την τοπογραφία, την αρχιτεκτονική ή την επιστήμη<sup>28</sup>». Στα προστατευόμενα έργα ανήκουν επίσης οι μεταφράσεις, οι διασκευές, οι προσαρμογές οι άλλες μετατροπές έργων ή εκφράσεων της λαϊκής παράδοσης και οι συλλογές έργων ή συλλογές εκφράσεων της λαϊκής παράδοσης ή απλών γεγονότων και στοιχείων, όπως οι εγκυκλοπαιδείες και οι ανθολογίες, εφόσον η επιλογή ή η διευθέτηση του περιεχομένου τους είναι πρωτότυπη. Η

Α' 25/1993), όπως έχει τροποποιηθεί και ισχύει, καθώς και ο πρόσφατος ν. 4481/2017 (ΦΕΚ Α' 100/20.07.2017) για τη συλλογική διαχείριση δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και συγγενικών δικαιωμάτων, χορήγηση πολυεδαφικών αδειών για επιγραμμικές χρήσεις μουσικών έργων και άλλα θέματα αρμοδιότητας Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού.

Στον τελευταίο προβλέφθηκε ειδικότερα η ίδρυση και λειτουργία της «Επιτροπής για τη Γνωστοποίηση Διαδικτυακής Προσβολής Δικαιωμάτων Πνευματικής Ιδιοκτησίας και Συγγενικών Δικαιωμάτων (ΕΔΠΠΙ)».

Το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας είναι διφυές και περιλαμβάνει τόσο το περιουσιακό όσο και το ηθικό δικαίωμα.

Το περιουσιακό δικαίωμα δίνει τη δυνατότητα στον δημιουργό να επωφεληθεί οικονομικά από την εκμετάλλευση του έργου του. Περιλαμβάνει δε μια σειρά από εξουσίες, οι οποίες εξειδικεύονται στον νόμο, όπως ενδεικτικά την εξουσία αναπαραγωγής, δημιουργίας παράγωγου έργου, διανομής, παρουσίασης στο κοινό, δημόσιας εκτέλεσης του έργου κλπ. Στην περίπτωση που κάποιος πραγματοποιεί κάτι από τα προαναφερθέντα χωρίς την άδεια του δημιουργού, προσβάλλει το περιουσιακό δικαίωμα του τελευταίου εκτός αν τίθεται ζήτημα εφαρμογής ενός από τους προβλεπόμενους περιορισμούς στα άρθρα 18-28Γ του ν. 2121/1993, όπως ισχύει.

Το ηθικό δικαίωμα περιλαμβάνει μια σειρά δικαιωμάτων, τα οποία αποδίδουν την ιδιαίτερη φύση του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας, καθώς αποτυπώνουν την προσωπική σχέση που συνδέει τον δημιουργό με το έργο του. Ειδικότερα περιλαμβάνει εκτός άλλων την εξουσία δημοσίευσης του έργου, δηλαδή τη δυνατότητα του δημιουργού να αποφασίζει αν, πώς, πότε και που το έργο θα γίνει προσιτό στο κοινό, την εξουσία αναγνώρισης της πατρότητας πάνω στο έργο και ιδιαίτερα την εξουσία να μνημονεύεται (ή να μην μνημονεύεται) το όνομα του δημιουργού στα αντίτυπα του έργου του με εμφανή τρόπο και σε κάθε δημόσια χρήση του.

Το ηθικό δικαίωμα να απαγορεύει οποιαδήποτε παραμόρφωση, περικοπή ή άλλη τροποποίηση του έργου, την εξουσία προσπέλασης, δηλαδή την εξουσία του δημιουργού να έχει πρόσβαση στο έργο του, την εξουσία της υπαναχώρησης, η οποία δίνει τη δυνατότητα στον δημιουργό να υπαναχωρήσει από συμβάσεις μεταβίβασης ή εκμετάλλευσης έργων λόγου ή επιστήμης, εφόσον είναι αναγκαίο για την προστασία της προσωπικότητάς του εξαιτίας μεταβολής στις πεποιθήσεις του ή στις περιστάσεις κατόπιν με την προηγούμενη καταβολή αποζημίωσης στον αντισυμβαλλόμενο για τη θετική του ζημία. Το ηθικό δικαίωμα δεν μεταβιβάζεται.

Σύμφωνα με το α. 28 του ν. 2121/1993 επιτρέπεται, χωρίς την άδεια του δημιουργού και χωρίς αμοιβή, η παρουσίαση στο κοινό έργων των εικαστικών τεχνών μέσα σε μουσεία, που έχουν την κυριότητα του υλικού φορέα όπου έχει ενσωματωθεί το έργο, ή στο πλαίσιο εκθέσεων, που οργανώνονται σε μουσεία. Επιπλέον σύμφωνα με την παρ. 2 του ίδιου άρθρου επιτρέπεται, χωρίς την άδεια του δημιουργού και χωρίς αμοιβή, η παρουσίαση στο κοινό και η αναπαραγωγή σε καταλόγους έργου των εικαστικών τεχνών στο μέτρο που αυτό είναι αναγκαίο για την διευκόλυνση της πώλησης του έργου

Προκειμένου ο νόμος να δώσει τη δυνατότητα χρήσης των έργων στο σύνολο της κοινωνίας θέτει χρονικά όρια του δικαιώματος της πνευματικής ιδιοκτησίας. Συγκεκριμένα στο αρ. 29 του Ν.2121/93 ορίζεται ότι η πνευματική ιδιοκτησία διαρκεί όσο ο δημιουργός του έργου είναι εν ζωή και 70 χρόνια μετά το θάνατό του, ενώ στη συνέχεια το έργο προστατεύεται από τον Υπουργό Πολιτισμού, ο οποίος εκπροσωπώντας το Κράτος, ασκεί τις

---

*προστασία των έργων της παρούσας παραγράφου γίνεται με την επιφύλαξη των δικαιωμάτων στα προϋπάρχοντα έργα, που χρησιμοποιήθηκαν ως αντικείμενο των μετατροπών ή των συλλογών.*

εξουσίες του ηθικού δικαιώματος και συγκεκριμένα της αναγνώρισης της πατρότητας και της προστασίας της ακεραιότητας του έργου.

Δεν προστατεύονται ειδικότερα με δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας οι εκφράσεις της λαϊκής παράδοσης, οι ειδήσεις και τα απλά γεγονότα, οι μαθηματικοί τύποι, οι διαδικασίες και οι μέθοδοι.

Τα έργα που δημιουργούνται από τους δημόσιους υπαλλήλους, και που δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο της άσκησης υπηρεσιακών καθηκόντων του υπαλλήλου, το περιουσιακό δικαίωμα μεταβιβάζεται αυτοδικαίως στο Δημόσιο, εκτός εάν έχει συμφωνηθεί διαφορετικά.

Με βάση τα ανωτέρω η τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας που απορρέουν από την φωτογράφιση ή κινηματογράφιση προστατευόμενων έργων, όπως είναι τα μνημεία, καταρχήν αναγνωρίζονται στο πρόσωπο του αρχικού δικαιούχου – δημιουργού ενώ τα δικαιώματα του απεικονιζόμενου περιεχομένου ανήκουν στο ΥΠΠΟ (κάτι που είναι υποχρεωτικό, καθώς σύμφωνα με την παρ. 3 της υπ' αριθ. ΥΠΠΟ/ΓΔΑΠΚ/ΔΜΕΕΠ/Γ2/Φ51-52-54/81397/2199/12-9-2005 ΚΥΑ σε κάθε φωτογραφία πρέπει να δηλώνεται ότι: «Το Copyright επί των απεικονιζόμενων αρχαίων ανήκει στο Ελληνικό Υπουργείο Πολιτισμού (ν.3028/2002)»).

Υπενθυμίζεται επίσης ότι σύμφωνα με το αρ. 26 του Ν.2121/93 ο ελληνικός νόμος επιτρέπει μόνο την περιστασιακή αναπαραγωγή και διάδοση με μέσα μαζικής επικοινωνίας έργων που βρίσκονται νομίμως σε δημόσιο χώρο. επομένως σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση χρήσης και αναπαραγωγής φωτογραφικού υλικού ηλεκτρονικά ή έντυπα, θα πρέπει να έχουν εξασφαλιστεί οι απαραίτητες άδειες τόσο από τον αρχαιολογικό όσο και από τον νόμο των πνευματικών δικαιωμάτων σε ότι αφορά στα ακίνητα μνημεία.

## **Παραδείγματα προβληματικής εφαρμογής των νομικών διατάξεων**

Η περίπτωση της εφαρμογής ηλεκτρονικού ξαναγού Acropolis Rock της εταιρείας Lightbuzz Software αποτελεί ένα παράδειγμα ετεροχρονισμένης εφαρμογής των σχετικών διατάξεων, η οποία πυροδότησε πλήθος δημοσιευμάτων που καταφέρονταν εναντίον του Ελληνικού Δημοσίου για διαφυγόντα κέρδη, για τη δημιουργία εμποδίων στη επιχειρηματικότητα και την καινοτομία, ιδιαίτερα σε περίοδο οικονομικής κρίσης.

Η εφαρμογή, η οποία παρουσιάστηκε και πήρε το πρώτο βραβείο σε διαγωνισμό καινοτομίας της Microsoft το 2011, κυκλοφόρησε εμπορικά το 2013 χωρίς την εξασφάλιση των απαραίτητων αδειοδοτήσεων, μπαίνοντας στη λίστα των top-30paid εφαρμογών. Τον Απρίλιο του 2015, δύο χρόνια μετά τη διακίνηση της υπηρεσίας στην αγορά, η εταιρεία πρότεινε στο ΥΠΠΟΑ τη δωρεά της εφαρμογής, χωρίς κανένα κόστος και αναλαμβάνοντας η ίδια τα λειτουργικά έξοδα και τα έξοδα συντήρησης. Τον Οκτώβριο το Ταμείο Αρχαιολογικών Πόρων αρνήθηκε τη δωρεά, αναφέροντας μεταξύ άλλων ότι για τη συγκεκριμένη παραγωγή δεν είχε τηρηθεί η προβλεπόμενη νόμιμη διαδικασία που περιελάμβανε την έγκριση της αρμόδιας Εφορείας Αρχαιοτήτων για τη χρήση εικόνων και την επιστημονική ακρίβεια του περιεχομένου εν γένει καθώς και την καταβολή τελών<sup>29</sup>.

Στην Αρχαία Κόρινθο την τελευταία διετία παρήχθησαν δύο έργα ψηφιοποίησης (για εκπαιδευτικό σκοπό), α) ενός έργου γραφικής αποκατάστασης και β) ενός έργου τεκμηρίωσης της υφιστάμενης κατάστασης του αρχαιολογικού χώρου, τα οποία παρά την υψηλή ποιότητα τους και την έμμεση προβολή της περιοχής στα διεθνή μέσα, δεν έλαβαν την ανάλογη αποδοχή από τις αρμόδιες πολιτιστικές και τουριστικές υπηρεσίες το ελληνικού κράτους. Οι

<sup>29</sup> [http://www.pronews.gr/epistimes/tehnologia/317665\\_acropolis-rock-mia-efarmogi-gia-tin-akropoli](http://www.pronews.gr/epistimes/tehnologia/317665_acropolis-rock-mia-efarmogi-gia-tin-akropoli),  
<http://www.naftemporiki.gr/story/1018081/acropolis-rock-giati-aperrifhi-i-efarmogi-ksenagisis-apo-to-yppo>



εν λόγω ψηφιακές παραγωγές δεν αιτήθηκαν ή δεν κατάφεραν να λάβουν την προβλεπόμενη αδειοδότηση από τις αρμόδιες Υπηρεσίες του ΥΠΠΟΑ και το αρμόδιο Κεντρικό Αρχαιολογικό Συμβούλιο. Και οι δυο ως άνω παραγωγές παρουσιάζονται ελεύθερα στο διαδίκτυο.

Πιο συγκεκριμένα, τον Μάρτιο του 2017 η Αμερικάνικη Σχολή Κλασικών Σπουδών στην Αθήνα (ΑΣΚΣΑ) αναφέρθηκε στον ιστότοπό της<sup>30</sup> στο 3D animation video (διάρκειας 6:18λ<sup>31</sup>) γραφικής αποκατάστασης της Αρχαίας Κορίνθου του 2ου αιώνα μ.Χ., παραγωγής των αρχαιολόγων Γεώργιου Τερζή, Danila Loginov, Andrey Zaron, and Vyacheslav Derbenov της ομάδας «History in 3D Creative Team». Τα σχόλια για την πιστότητα και το πλήθος των πληροφοριών που εξάγονται από το ολιγόλεπτο video ήταν πάρα πολύ θετικά. Επίσης, στις 18 Απριλίου 2018 με αφορμή την Παγκόσμια Ημέρα Πολιτιστικής Κληρονομιάς η Google Arts & Culture<sup>32</sup> ανακοίνωσε τη συνεργασία της με τον μη κερδοσκοπικό CyArk για ένα νέο ψηφιακό project που προσφέρει στους χρήστες «την ευκαιρία να βιώσουν μερικά από τα μεγαλύτερα θαύματα του κόσμου σε 3D», όπως π.χ. την Αρχαία Κόρινθο<sup>33</sup>, το Βασίλειο της Αιγυπτίας της Ταϊλάνδης, το παλάτι Al Alzem στη Συρία, την Πύλη του Βρανδεμβούργου του Βερολίνου και την αρχαία μητρόπολη των Μάγια Chichén Itzá στο Μεξικό. Παρά την αναφορά στην ιστοσελίδα της CyArk<sup>34</sup> του Υπουργείου Πολιτισμού και στην ΑΣΚΣΑ ως συνεργάτες, οι Υπηρεσίες του ΥΠΠΟΑ παραμένουν σταθερά αντίθετες με τις πρακτικές της Google, δεδομένης και της σχετικής νομοθεσίας που καθιστά αδύνατη την συνεργασία των δυο εμπλεκομένων φορέων.

Ανάμεσα σε πλήθος άλλων ψηφιακών εφαρμογών που μπορεί κάποιος να αναζητήσει στο διαδίκτυο, με διαβαθμισμένη ποιότητα ή ιστορική ορθότητα ως προς το περιεχόμενο, ξεχωρίζουμε την περίπτωση της εφαρμογής Athens Time Walk της εταιρείας Diadrasis Ladas I & Co GP. Η περιήγηση Athens Time-Walk<sup>35</sup> (εφαρμογή της πλατφόρμας e-chronomichani) λειτουργεί είτε ο χρήστης βρίσκεται στον χώρο της Αθήνας, είτε απομακρυσμένα, μέσω εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας, και είναι εμπλουτισμένη με πληροφορίες, ιστορικές εικόνες, βίντεο, αφηγήσεις κ.ά.

Η ψηφιακή περιήγηση κέρδισε το Βραβείο Καλύτερης Εφαρμογής για τον Πολιτισμό στο διαγωνισμό πολυμέσων Heritage in Motion Awards 2017<sup>36</sup>, ο οποίος αποτελεί μια κοινή πρωτοβουλία της Ευρωπαϊκής Μουσείου Ακαδημίας και της Europa Nostra και είναι εξουσιοδοτημένη από την Europeana. Η εφαρμογή, αν και δεν έχει λάβει έγκριση από το Υπουργείο Πολιτισμού διατίθεται μέσω της πλατφόρμας Google Play.

Τέλος, αξίζει να αναφερθούμε στην περίπτωση των video games και ειδικότερα του παιχνιδιού περιπέτειας Assassin's Creed Odyssey, παραγωγής της εταιρείας Ubisoft, η οποία πρόσφατα ανακοίνωσε ότι στις 5 Οκτωβρίου<sup>37</sup> θα αρχίσει η κυκλοφορήσει η έκδοση, η οποία θα διαδραματίζεται στην Αρχαία Αθήνα του 5ου αι. π.Χ. Η παγκόσμια απήχηση του εν λόγω παιχνιδιού σε εκατομμύρια παικτών σε όλο τον κόσμο και τα διθυραμβικά σχόλια για την πιστότητα των γραφικών του έχει ήδη εγείρει τη συζήτηση για το που σταματάει η φαντασία και που αρχίζει η πραγματικότητα στην αναπαράσταση ενός ιστορικού περιβάλλοντος και κατά πόσο οι ελληνικές αρμόδιες Υπηρεσίες θα έπρεπε ή δύνανται να παρέμβουν.

<sup>30</sup> <http://www.ascsa.edu.gr/index.php/news/newsDetails/3d-animation-brings-new-life-to-roman-era-corinth>

<sup>31</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=dEHPfMIyLfc>

<sup>32</sup> <https://news.gtp.gr/2018/04/18/ancient-corinth-goes-3d-google-cyark-project/>

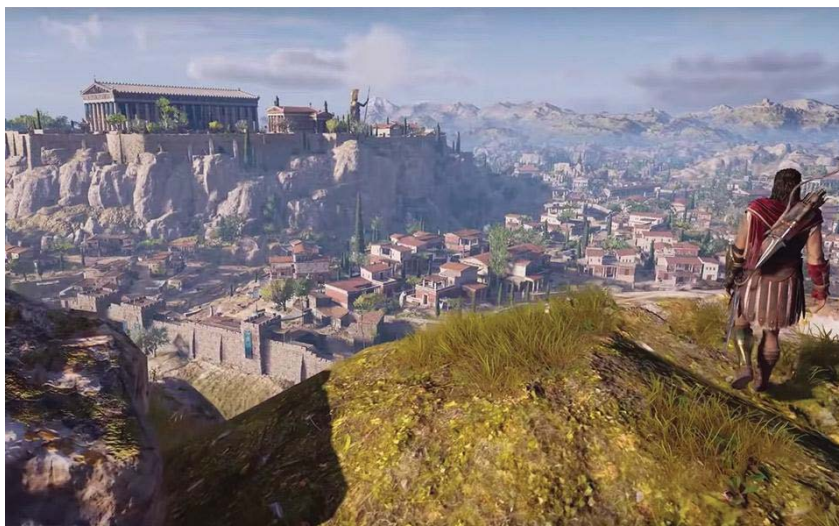
<sup>33</sup> <https://artsandculture.google.com/exhibit/1QLCbLZyVC8kKq>

<sup>34</sup> <https://artsandculture.google.com/exhibit/1QLCbLZyVC8kKq>

<sup>35</sup> <https://www.heritageinmotion.eu/himentry/slug-e725d48429303680a4948577fc397609>

<sup>36</sup> <https://heritageinmotion.eu/pressrelease/winners-heritage-in-motion-2017>

<sup>37</sup> <http://www.greece-is.com/assassins-creed-odyssey-stuns-incredible-recreation-ancient-athens/>



*Assassin's Creed Odyssey –Athens. Πηγή : <http://www.greece-is.com/wp-content/uploads/2018/08/ASSASSINS-CREED-ATHENS-2.jpg>*

## Συμπεράσματα

Από τα παραπάνω συμπεραίνουμε ότι η εφαρμογή του σχετικού ελληνικού νομικού πλαισίου που αφορά στις ψηφιακές απεικονίσεις και στη διαδικτυακή διακίνηση των προστατευόμενων πολιτιστικών πόρων θα καθίσταται ολοένα και πιο δυσχερής στο μέλλον, απαιτώντας λήψη πληθώρας τεχνολογικών μέτρων από την πλευρά των αρμόδιων Υπηρεσιών, καθώς η τεχνολογία θα είναι συνεχώς πιο μπροστά από τη νομοθεσία. Δεδομένου ότι διαφαίνεται ότι η αγορά δεν ακολουθεί τις ισχύουσες νομοθετικές διατάξεις και τίθενται σοβαρά θέματα αδειοδότησης, περιεχομένου, κλπ. θα ήταν σκόπιμη η σύσταση μιας ειδικής Υπηρεσίας που να ασχολείται αποκλειστικά με την εθνική ψηφιακή πολιτιστική στρατηγική και την διαρκή διαδικτυακή και ηλεκτρονική παρακολούθηση, ώστε να μη διακινείται παράνομο ή «αλλοιωμένο» περιεχόμενο.

Τα κρίσιμα ζητήματα αφορούν στην ορθή εφαρμογή του σχετικού νομοθετικού πλαισίου, στη λήψη τεχνολογικών μέτρων προστασίας και διαχείρισης της πνευματικής ιδιοκτησίας, στην αποσαφήνιση του τι ισχύει σχετικά με τις διαδικτυακές πληθοποριστικές πλατφόρμες, στη σύναψη κατάλληλων συμβάσεων με τους ιδιώτες μελετητές, φωτογράφους, παραγωγούς ηλεκτρονικών εφαρμογών, κλπ με τη διαμόρφωση των κατάλληλων όρων ιδίως σε ό,τι αφορά στην παραγωγή, αναπαραγωγή και περαιτέρω διαδικτυακή προβολή του έργου τους και την έκταση της παραχώρησης ή μη των περιουσιακών τους δικαιωμάτων κ.ά. Ενδεχομένως οι εμπλεκόμενοι θεσμικοί φορείς να επωφελούνταν περισσότερο από τη συνεργασία στο πεδίο αυτό με ιδιωτικούς φορείς. Η ψηφιακή ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς συνδέεται επίσης άρρηκτα με την υιοθέτηση των Open Data και την καθιέρωση μεθόδων πιστοποίησης και επιβράβευσης των καλών πρακτικών (έναντι του ανάλογου τέλους), οι οποίες δίνουν το κίνητρο για ορθή χρήση των νέων μέσων.

## Βιβλιογραφία

- Βαγενά Ε. (2018). *Εισαγωγή στο Δίκαιο της Πνευματικής Ιδιοκτησίας - Ειδικότερα Θέματα Τεχνολογίας (Πληροφορικής και Διαδικτύου)*, Σημειώσεις ΠΜΣ “Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες.
- Βαγενά Ε. (2010). *Η τεχνολογική προστασία και η ψηφιακή διαχείριση της πνευματικής ιδιοκτησίας*, Εκδόσεις Νομική Βιβλιοθήκη.
- Διαδικτυακός τόπος Οργανισμού Πνευματικής Ιδιοκτησίας <https://opi.gr/index.php> (Τελευταία πρόσβαση στις 2 Φεβρουαρίου 2018).