Αρχή της διάκρισης της ιδέας από τη μορφή – Δυνατότητα προστασίας επιτραπέζιων παιχνιδιών με βάση το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας: Παρατηρήσεις στην ΕφΑθ 4865/2007*

* Το άρθρο αυτό δημοσιεύτηκε στο τριμηνιαίο επιστημονικό περιοδικό «Επισκόπηση Εμπορικού Δικαίου» (ΕπισκΕΔ) 2007, σελ. 1240-1249

Ι. Εισαγωγικά

Από τα ζητήματα τα οποία πραγματεύεται η παραπάνω απόφαση θα μας απασχολήσει εν προκειμένω η «λύση» που έδωσε το δικαστήριο στο αίτημα για προστασία του επίδικου επιτραπέζιου παιχνιδιού στρατηγικής με βάση τις διατάξεις του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας. Υπενθυμίζουμε, λοιπόν, εν συντομία ότι το δικαστήριο έκρινε ότι στην προκείμενη περίπτωση συντρέχει προσβολή του πνευματικού δικαιώματος της δικαιούχου ολλανδικής εταιρίας, την οποία και εντόπισε στην πιστή απομίμηση του υλικού υποβάθρου του επίδικου παιχνιδιού και αντίστοιχα στην εμπορική εκμετάλλευση αυτού από την ελληνική εταιρία. Στη συλλογιστική διαδικασία που ακολούθησε το δικαστήριο, προκειμένου να καταλήξει στο ως άνω συμπέρασμα, αλλά και στην τελική κρίση του αυτή καθαυτή, μπορούμε, λοιπόν, να εντοπίσουμε κάποια σημεία, τα οποία αφήνουν ανοιχτό το δρόμο για τη διατύπωση ορισμένων παρατηρήσεων.

Ειδικότερα, σύμφωνα με τη θεμελιώδη αρχή που διέπει το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, την αρχή της διάκρισης της ιδέας από τη μορφή[1], αντικείμενο προστασίας του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας αποτελεί μόνο η εξωτερική και αντιληπτή από τις αισθήσεις συγκεκριμένη διαμόρφωση που προσλαμβάνει ένα πνευματικό δημιούργημα και όχι οι ιδέες που περιγράφονται ή περιέχονται σε αυτό (π.χ.

[1] Μία πρώτη έμμεση αναφορά στην αρχή αυτή συναντάμε στο άρθρο 2 παρ. 1 του ν. 2121/1993, το οποίο προβλέπει ότι αντικείμενο προστασίας του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας αποτελεί κάθε πρωτότυπο πνευματικό δημιούργημα λόγου, επιστήμης ή τέχνης που εκφράζεται με οποιαδήποτε μορφή. Ρητή αναφορά γίνεται μόνο στα εδ. β΄ και γ΄ της παρ. 3 του άρθρου 2 ν. 2121/1993 για την προστασία των προγραμμάτων ηλεκτρονικών υπολογιστών, όπου προβλέπεται ότι: *«Η προστασία παρέχεται σε κάθε μορφή έκφρασης ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή. Οι ιδέες και οι αρχές στις οποίες βασίζεται οποιοδήποτε στοιχείο προγράμματος του ηλεκτρονικού υπολογιστή, περιλαμβανομένων και εκείνων στις οποίες βασίζονται τα στοιχεία διασύνδεσής του, δεν προστατεύονται κατά τον παρόντα νόμο»*. Σε διεθνές επίπεδο, τέλος, το άρθρο 9 παρ. 2 της Συμφωνίας TRIPS προβλέπει ότι η προστασία των δικαιωμάτων του δημιουργού καλύπτει τις δημιουργίες αλλά όχι τις ιδέες, τις διαδικασίες, τις μεθόδους λειτουργίας ή τις μαθηματικές έννοιες καθαυτές, πρόβλεψη η οποία επαναλαμβάνεται και στο άρθρο 2 της Συνθήκης WIPO για την πνευματική ιδιοκτησία.

αντικείμενα, συλλογισμοί, συναισθήματα), οι οποίες και παραμένουν ελεύθερες[2]. Έτσι, λοιπόν, με βάση την αρχή αυτή, προστατεύεται ο πίνακας ζωγραφικής που απεικονίζει π.χ. το λιμάνι της Θεσσαλονίκης, δεν προστατεύεται όμως η ιδέα ζωγραφικής απεικόνισης του συγκεκριμένου τοπίου. Εκτός προστασίας παραμένουν και οι τεχνοτροπίες, οι τάσεις, π.χ. κυβιστική ζωγραφική, ιμπρεσιονισμός, οι μέθοδοι διδασκαλίας, οι επιστημονικές ιδέες, οι ιδέες για τη δημιουργία οποιουδήποτε πνευματικού έργου, εφόσον παραμένουν στη σφαίρα των ιδεών, δεν προσλαμβάνουν δηλαδή μία συγκεκριμένη μορφή, η κεντρική ιδέα (concept) που διαπερνά μία διαφημιστική καμπάνια ή το λεγόμενο TV Format μιας τηλεοπτικής εκπομπής[3], κ.τ.λ. Σε όλες τις παραπάνω περιπτώσεις, γίνεται λόγος για ιδέες, οι οποίες πρέπει να παραμένουν ελεύθερες, προκειμένου να μπορούν να αξιοποιηθούν από κάθε υποψήφιο πνευματικό δημιουργό.

Το δικαστήριο, λοιπόν, επικαλούμενο την ως άνω θεμελιώδη αρχή, ακολουθεί την άποψη που εκφράζεται στην επιστήμη του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας και κατατάσσει κατ' αρχήν τους κανόνες ενός παιχνιδιού στο χώρο των «ιδεών», υπό την έννοια που αναπτύχθηκε ανωτέρω, με αποτέλεσμα να τους εξαιρεί από το προστατευτικό πεδίο του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας[4]. Σύμφωνα με την άποψη αυτή, λοιπόν, μόνο το υλικό υπόβαθρο ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι δυνατό να προστατευτεί με βάση το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας ως έργο εφαρμοσμένων τεχνών[5], υπό την

---

[2] Αναλυτικά για το ειδικότερο περιεχόμενο και το σκοπό που επιτελεί η αρχή αυτή, βλ. *Ιωάννου-Λυκιαρδόπουλου*, Η Πνευματική Ιδιοκτησία, β΄ έκδοσις, 1962, σελ. 84 επ.· *Ασπρογέρακα-Γρίβα*, Θέματα Πνευματικής Ιδιοκτησίας και νομολογιακή έρευνα αυτών εν Ελλάδι, 1975, σελ. 23 επ.· *Κουμάντο*, Πνευματική Ιδιοκτησία, όγδοη έκδοση, 2002, σελ. 113 επ.· *Κοτσίρη*, Δίκαιο Πνευματικής Ιδιοκτησίας, τέταρτη έκδοση, 2005, σελ. 54 επ.· *Μαρίνο*, Πνευματική Ιδιοκτησία, δεύτερη έκδοση, 2004, σελ. 71 επ.· *Καλλινίκου*, Πνευματική Ιδιοκτησία & Συγγενικά Δικαιώματα, β΄ έκδοση, 2005, σελ. 24 επ. Ειδικότερα για την επίδραση της αρχής αυτής στην προστασία των παιγνίων και αθυρμάτων με βάση το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, βλ. *Παμπούκη*, Το δίκαιο της βιομηχανικής και της πνευματικής ιδιοκτησίας στην πράξη – Πέντε γνωμοδοτήσεις σε τέσσερις κύκλους υποθέσεων, 1996, σελ. 33 επ. (47 επ.).

[3] Για το επίκαιρο ζήτημα της δυνατότητας προστασίας των TV Format με βάση τις διατάξεις του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας, βλ. αναλυτικά *Spacek*, Schutz von TV-Formaten, 2005, σελ. 73 επ. και *Μαρίνο*, TV Fornat: προστασία κατά την πνευματική ιδιοκτησία και τον αθέμιτο ανταγωνισμό (γνωμ.), ΔιΜΕΕ 2006, σελ. 160 επ.

[4] Έτσι *Schulze*, σε: *Dreier/Schulze*, Urheberrechtsgesetz, 2006, § 2, Rdn. 104, όπου και περαιτέρω παραπομπές σε γερμανική νομολογία· *Lowenheim*, σε: *Schricker*, Urheberrecht - Kommentar, 3. Auflage, 2006, § 2, Rdn. 6· *Μαρίνος*, Πνευματική Ιδιοκτησία, δεύτερη έκδοση, 2004, σελ. 73· *ίδιος*, TV Fornat: προστασία κατά την πνευματική ιδιοκτησία και τον αθέμιτο ανταγωνισμό (γνωμ,), ΔιΜΕΕ 2006, σελ. 160 επ. (163)· *Καλλινίκου*, ό.π., σελ. 25, υποσημ. 11.

[5] Ειδικότερα για την έννοια και την προστασία των έργων εφαρμοσμένων τεχνών βλ. *Κοτσίρη*, ό.π., σελ. 68 επ.· *Κουμάντο*, ό.π., σελ. 123 επ.· *Μαρίνο*, Πνευματική Ιδιοκτησία, δεύτερη έκδοση, 2004, σελ. 93-94. Σε

αυτονόητη, βέβαια, προϋπόθεση ότι το υπόβαθρο αυτό θα παρουσιάζει την απαιτούμενη πρωτοτυπία, π.χ. από άποψη διασχηματισμού, απεικονίσεων κ.τ.λ., ενώ οι κανόνες ως ιδέες παραμένουν ελεύθεροι.

Η απόλυτη παραδοχή της άποψης αυτής, ωστόσο, οδηγεί επί της ουσίας σε άρνηση προστασίας των επιτραπέζιων παιχνιδιών, τουλάχιστον με βάση το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας. Και αυτό διότι, η ιδιαιτερότητα ενός παιχνιδιού, το στοιχείο που καθιστά ένα παιχνίδι ψυχαγωγικό, συναρπαστικό και κατά αποτέλεσμα ανταγωνιστικό ως εμπόρευμα απέναντι στα υπόλοιπα της ίδιας κατηγορίας, δεν είναι το υλικό υπόβαθρο αυτού, αλλά κυρίως οι κανόνες που το διέπουν. Συνεπώς, σε περίπτωση που κάποιος θελήσει να αντιγράψει τους κανόνες ενός παιχνιδιού παραλλάσσοντας απλώς το υλικό υπόβαθρο δεν θα διαπράξει, σύμφωνα με την άποψη που αναπτύχθηκε, προσβολή με βάση το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας. Ο μόνος δρόμος προστασίας που απομένει στην περίπτωση αυτή για τον εμπνευστή-δημιουργό ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού -εάν φυσικά συντρέχουν και οι λοιπές προϋποθέσεις- είναι η προστασία με βάση τις διατάξεις του δικαίου του αθέμιτου ανταγωνισμού.

Την αποφασιστική σημασία των κανόνων για τη στοιχειοθέτηση της ιδιαιτερότητας ενός παιχνιδιού διαπιστώνει ο καθηγητής κ. Κουμάντος, ο οποίος παραπέμποντας ταυτόχρονα και στον Gautier[6] εκφράζει ρητώς την άποψη ότι είναι δυνατή ακόμη και η προστασία των κανόνων ενός παιχνιδιού ως πνευματικού έργου, εφόσον φυσικά οι κανόνες αυτοί παρουσιάζουν το στοιχείο της πρωτοτυπίας, -εννοώντας προφανώς στο σημείο αυτό ότι η πρωτοτυπία θα πρέπει να εντοπίζεται στον ιδιαίτερο τρόπο νοηματικής σύνδεσης των επιμέρους οδηγιών, έτσι ώστε το τελικό αποτέλεσμα να αποτελεί πρωτότυπο προσωπικό εύρημα του δημιουργού του[7]. Πέραν τούτου, διατυπώνεται και η άποψη ότι οι οδηγίες ενός παιχνιδιού είναι δυνατό να αποτελέσουν

περίπτωση που το υλικό υπόβαθρο δεν παρουσιάζει την απαιτούμενη από το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας πρωτοτυπία, τότε μπορεί να προστατευτεί ως σχέδιο ή υπόδειγμα, εφόσον συντρέχουν οι προϋποθέσεις που θέτει το σχετικό π.δ. 259/1997. Τέλος, για τη δυνατότητα προστασίας του υλικού υποβάθρου ενός παιχνιδιού ως ευρεσιτεχνία ή εφεύρεση, βλ. *Παμπούκη*, ό.π. σελ. 33 επ. (37 επ.).

[6] Βλ. *Κουμάντο*, Πνευματική Ιδιοκτησία, όγδοη έκδοση, 2002, σελ. 151-152 σε συνδυασμό με σελ. 116.

[7] Την άποψη αυτή φαίνεται να εκφράζει και η *Καλλινίκου*, ό.π., σελ. 25, υποσημ. 11, αναφέροντας επί λέξει ότι: «*...οι κανόνες ενός παιχνιδιού...μπορούν ενδεχομένως να αποτελέσουν αντικείμενο προστασίας, όσον αφορά τη μορφή και τη σύνθεση, εάν οι κανόνες λειτουργίας έχουν επακριβώς διαγραφεί και προσδιορισθεί. Ειδικότερα σε ένα παιχνίδι βασικό στοιχείο είναι οι κανόνες που το διέπουν. Αν οι κανόνες αυτοί έχουν καταγραφεί και εκτεθεί, έτσι ώστε να έχουν μία συγκεκριμένη μορφή, μπορούν να αποτελέσουν αντικείμενο προστασίας με την πνευματική ιδιοκτησία*».

έργο λόγου, προστατευτέο με βάση το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, εφόσον παρουσιάζουν πρωτοτυπία στην εξωτερική διαμόρφωσή τους[8]. Οι εκφραστές της άποψης αυτής, λοιπόν, υποστηρίζουν ότι η προστασία που παρέχει το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας περιορίζεται στην εκφραστική διατύπωση ή οπτική διάρθρωση των κανόνων, στη συστηματοποίηση δηλαδή της δομής τους ως κειμένου[9], όπως αυτό συμβαίνει π.χ. στην περίπτωση μίας επιστημονικής μελέτης, όπου αντικείμενο προστασίας αποτελεί μόνο η εξωτερική λεκτική-οπτική διαμόρφωση του κειμένου, η συγκεκριμένη δομή του και όχι οι επιστημονικές ιδέες που περιέχονται σε αυτή.

Με αφορμή, λοιπόν, τις διάφορες αυτές απόψεις που εκφράζονται στην επιστήμη –οι οποίες και παρουσιάζουν αποκλίσεις άλλοτε ως προς τον τρόπο διατύπωσης και άλλοτε ως προς το περιεχόμενο, την έκταση δηλαδή προστασίας–, θα επιχειρήσουμε να εξετάσουμε διεξοδικότερα τη δυνατότητα προστασίας των κανόνων που διέπουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι, με βάση το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, λίγο προτού διατυπώσουμε τις παρατηρήσεις μας για τη θέση που εκφράζει το δικαστήριο στο πλαίσιο της υπό κρίση απόφασης. Εκ προοιμίου, βέβαια, οφείλουμε να επισημάνουμε ότι πρόκειται, κατά τη γνώμη μας, για ένα ιδιαίτερα ρευστό ζήτημα, με αποτέλεσμα η διατύπωση μίας εκ των προτέρων τυποποιημένης και απόλυτης απάντησης να καθίσταται αδύνατη.

Ένα επιτραπέζιο παιχνίδι αποτελείται πάντοτε από κάποιο υλικό υπόβαθρο, το οποίο μπορεί να είναι κατά περίπτωση ένα ταμπλό με διάφορες απεικονίσεις και σχέδια, πάνω στο οποίο εκτυλίσσεται η όλη «πλοκή» του παιχνιδιού (όπως π.χ. το επίδικο), ένα κουτί με κάποιο μηχανισμό ή ένα άλλο αντικείμενο. Επίσης, ένα υλικό υπόβαθρο μπορεί να περιλαμβάνει και πιόνια, ζάρια, κάρτες ή άλλα μικροαντικείμενα, τα οποία απεικονίζουν πράγματα ή καταστάσεις του υπαρκτού κόσμου ή είναι αποκυήματα της

---

[8] Έτσι, λακωνικά *Schulze*, σε: *Dreier – Schulze*, Urheberrechtsgesetz, 2006, § 2, Rdn. 104· *Μαρίνος*, Πνευματική Ιδιοκτησία, δεύτερη έκδοση, 2004, σελ. 73, υποσημ. 15.

[9] Βλ. ειδικότερα *Lowenheim*, σε: *Schricker*, Urheberrecht - Kommentar, 3. Auflage, 2006, § 2, Rdn. 6, ο οποίος δέχεται ότι η προστασία του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας περιορίζεται απλά και μόνο στην εξωτερική λεκτική και οπτική διαμόρφωση του συστήματος κανόνων ενός παιχνιδιού, εφόσον συντρέχουν οι προϋποθέσεις που θέτει η αντίστοιχη § 2 Abs. 2 του γερμανικού νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας, ενώ ρητά τοποθετείται κατά της δυνατότητας προστασίας ενός παιχνιδιού ως συστήματος (Spielsystem) καθώς και κατά της δυνατότητας προστασίας των ιδεών που διέπουν ένα παιχνίδι [*«Schutzfähig sind hier nicht die Methode oder das System als solches, sondern -soweit die Voraussetzungen des § 2 Abs. 2 erfüllt sind- lediglich ihre konkrete Darstellung in Wort oder Bild. Das gleiche gilt für Spielsysteme für Gesellschafts- und sonstige Spiele und die Ideen, auf denen diese Spiele beruhen. Spielsystem und Spielidee sind als solche nicht schutzfähig»*].

σφαίρας φαντασίας του δημιουργού τους. Προκειμένου όμως όλα αυτά τα «υλικά συστατικά» ενός παιχνιδιού (ταμπλό, πιόνια, κ.τ.λ.) να αποκτήσουν υπόσταση, ή με άλλα λόγια να αποκτήσουν ένα συγκεκριμένο νόημα, μία συγκεκριμένη λειτουργία, κάθε παιχνίδι πρέπει να διέπεται από ορισμένους κανόνες. Οι κανόνες είναι αυτοί που νοηματοδοτούν με ένα συγκεκριμένο κάθε φορά τρόπο, που ζωντανεύουν το «άψυχο» υλικό υπόβαθρο ενός παιχνιδιού.

Οι κανόνες, λοιπόν, καθορίζουν κατά πρώτο λόγο τις κινήσεις των παικτών στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού. Θα μπορούσε, ειδικότερα, να ειπωθεί ότι οι κανόνες αποτελούν κατ' αρχήν μία ιδιαίτερη σύνθεση επιμέρους οδηγιών, η οποία αποτελεί προϊόν έμπνευσης του ανθρώπινου νου και έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία ενός συγκεκριμένου και σαφώς σχηματοποιημένου «κώδικα συμπεριφοράς» –ορισμένες φορές, μάλιστα, ιδιαίτερα περίπλοκου–, ο οποίος αποκτά σημασία μόνο στο στενό πλαίσιο ενός συγκεκριμένου παιχνιδιού, το οποίο αποσκοπεί με τη σειρά του στην ψυχαγωγία, εκμάθηση και καλλιέργεια του ανθρώπινου πνεύματος. Περαιτέρω όμως οι κανόνες ενός παιχνιδιού επεξηγούν και τα διάφορα σημεία, απεικονίσεις, εξαρτήματα που εμφανίζονται επάνω στο ταμπλό, δίνουν συγκεκριμένο ρόλο στα πιόνια (π.χ. στο επίδικο παιχνίδι συναντάμε μεταξύ άλλων το πιόνι «στρατηγό», το πιόνι «στρατάρχη», το πιόνι «κατάσκοπο») και γενικότερα συνδέουν το εκάστοτε παιχνίδι με ένα συγκεκριμένο μύθο/ιστορία και με ένα συγκεκριμένο σκοπό. Έτσι, π.χ. στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού η όλη πλοκή εκτυλίσσεται στην πόλη του Πεκίνου και τα πιόνια που αποτελούν τους πράκτορες-ντετέκτιβ, προσπαθούν να διαλευκάνουν τον δράστη ενός διαφορετικού κάθε φορά εγκλήματος, περνώντας μέσα από διάφορες δοκιμασίες (ερωτήσεις κ.τ.λ.) και προσπερνώντας διάφορα εμπόδια που συναντάνε στο δρόμο τους (περίπτωση «Μυστήρια στο Πεκίνο»), ενώ στο πλαίσιο ενός άλλου παιχνιδιού τα πιόνια εξομοιώνονται με ιδιοκτήτες ξενοδοχειακών μονάδων, οι οποίοι μέσω διάφορων διαδικασιών, τις οποίες ειδικώς ορίζουν οι κανόνες, πρέπει να συγκεντρώσουν χρήματα προσπαθώντας, ταυτόχρονα, να αποφύγουν την πτώχευση και άλλες δυσμενείς καταστάσεις, προκειμένου να αποκτήσουν όσο το δυνατόν περισσότερες ξενοδοχειακές μονάδες (περίπτωση «HOTEL»).

Με άλλα λόγια, υπάρχουν περιπτώσεις κατά τις οποίες οι κανόνες ενός παιχνιδιού δεν συνίστανται απλά και μόνο σε οδηγίες υπόδειξης του τρόπου κίνησης των παικτών

στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού, αλλά «διανέμουν» περαιτέρω και «ρόλους» στους παίκτες-πιόνια, προκειμένου να μπορέσουν αυτοί να υπηρετήσουν -ακολουθώντας τα βήματα που επιτάσσουν οι επιμέρους κανόνες- τις ανάγκες της ιστορίας/μύθου που διέπει το εκάστοτε παιχνίδι και να επιτύχουν το νικητήριο αποτέλεσμα. Από τα όσα προεκτέθηκαν, λοιπόν, διαπιστώνεται ότι οι κανόνες ενός παιχνιδιού δεν αποτελούν μία απλή ιδέα, υπό την έννοια ότι η ιδέα αυτή παραμένει «μετέωρη» αναμένοντας το ανθρώπινο «δημιουργικό χέρι» να της προσδώσει μία συγκεκριμένη μορφή, ούτε πρόκειται απλώς για μια αφηρημένη-ρευστή κεντρική ιδέα, η οποία θα συγκεκριμενοποιηθεί σε ένα επόμενο στάδιο και για το λόγο αυτό παραμένει ελεύθερη· ούτε μπορεί να γίνει λόγος για τεχνοτροπία, επιστημονική μέθοδο ή μέθοδο λειτουργίας υπό την καθαρά τεχνική έννοια του όρου, η οποία στερείται δηλαδή δημιουργικού περιεχομένου και ακολουθεί απλά και μόνο γενικώς παραδεδεγμένους κανόνες τεχνικής. Οι κανόνες ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού, το οποίο κυκλοφορεί στην αγορά, έχουν προσλάβει κατ' αρχήν μία συγκεκριμένη μορφή και έχουν συνδεθεί νοηματικά με ένα συγκεκριμένο μύθο-παιχνίδι. Εφόσον, λοιπόν, η σύνδεση, ο συσχετισμός των επιμέρους αυτών οδηγιών με το μύθο/ιστορία γίνεται κατά τρόπο ευρηματικό και πρωτότυπο, με αποτέλεσμα να συντρέχει η πρώτιστη προϋπόθεση που επιβάλλει το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας, δεν δικαιολογείται, κατά τη γνώμη μας, να παραμένει ελεύθερη για αξιοποίηση από οποιονδήποτε τρίτο, καθώς αποτελεί προσωπικό πνευματικό δημιούργημα του εμπνευστή της[10].

Είναι, βέβαια, προφανές ότι το στοιχείο της πρωτοτυπίας δεν θα συντρέχει σε κάθε περίπτωση. Έτσι, λοιπόν, όταν οι κανόνες ενός παιχνιδιού περιορίζονται σε μία απλή υπόδειξη του τρόπου κινήσεως των παικτών, όπως συμβαίνει συνήθως στα παιχνίδια που συνδέονται με τράπουλα ή με κάρτες ερωτήσεων κ.τ.λ., δεν μπορεί να γίνει λόγος για ύπαρξη πρωτοτυπίας και αντίστοιχα προστασίας με βάση το δίκαιο της

[10] Θα τολμούσαμε στο σημείο αυτό έναν παραλληλισμό των κανόνων ενός παιχνιδιού με ένα σενάριο, όπου το ουσιώδες είναι η προστασία του περιεχομένου, δηλαδή της πλοκής, της συνέχειας-εξέλιξης των διάφορων «σκηνών» και όχι της εκφραστικής απόδοσής του. Βλ. και *Ahlberg*, σε: *Möhring/Nikolini*, Urheberrechtsgesetz – Kommentar, 2. Auflage, 2000, § 2, Rdn. 53, ο οποίος εκφράζει την άποψη ότι σε ορισμένες περιπτώσεις είναι δυνατή και η προστασία του περιεχομένου ενός έργου λόγου, άποψη την οποία έχει αποδεχτεί και η γερμανική νομολογία σε αρκετές περιπτώσεις προστασίας πρωτότυπων μύθων-σεναρίων, ενώ δεν αποκλείει αντίστοιχα και την υπό προϋποθέσεις προστασία της ιδιαίτερης διατύπωσης-κατάστρωσης (Aufstelle) των κανόνων ενός παιχνιδιού, παρά το γεγονός ότι και αυτή αποτελεί περιεχόμενο (Gedankeinhalt) και όχι εξωτερική μορφή (Form).

πνευματικής ιδιοκτησίας[11]. Στις περιπτώσεις αυτές μπορεί ενδεχομένως να γίνει λόγος για προστασία της εξωτερικής διαμόρφωσης των κανόνων αυτών ως έργο λόγου, εφόσον ενυπάρχει σε αυτήν το στοιχείο της πρωτοτυπίας. Επιπλέον, είναι προφανές ότι οι επιμέρους οδηγίες αυτές καθαυτές, π.χ. η οδηγία που προβλέπει τη δυνατότητα να κινείται ένα πιόνι κατά ένα τετράγωνο μπροστά, πίσω, αριστερά ή δεξιά, δεν προστατεύονται. Στην περίπτωση αυτή πρόκειται για μεμονωμένες οδηγίες, τις οποίες μπορεί να συναντήσει κανείς σε πλήθος παιχνιδιών, χωρίς να προκαλείται με τον τρόπο αυτό προσβολή. Ούτε φυσικά δεσμεύεται η ιδέα για τη δημιουργία ενός νέου επιτραπέζιου παιχνιδιού της ίδιας κατηγορίας, π.χ. η ιδέα για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού στρατηγικής ή γνώσεων[12].

Σύμφωνα με την άποψη που εκφράζεται στο πλαίσιο της παρούσας ανάλυσης, αυτό που δύναται να προστατευτεί, εφόσον φυσικά συντρέχει το απαιτούμενο στοιχείο της πρωτοτυπίας, είναι ο συνδυασμός-συσχετισμός των οδηγιών αυτών, ο οποίος συνιστά και την ουσία ενός παιχνιδιού, και αντίστοιχα η σύνδεση των οδηγιών αυτών με μία συγκεκριμένη ιστορία ή μύθο, όπως π.χ. συμβαίνει στην προκείμενη περίπτωση, όπου μερικά πιόνια «βαπτίζονται» ως στρατάρχες και κάποια άλλα ως στρατηγοί, συνταγματάρχες, και σύμφωνα με τις οδηγίες του παιχνιδιού τα πρώτα υπερισχύουν των τελευταίων, σε συνδυασμό φυσικά με όλους τους υπόλοιπους κανόνες που αναλυτικά εκτίθενται στο σχετικό σημείο της απόφασης (βλ. από *«Σκοπός του παιχνιδιού είναι η κατάκτηση της σημαίας του αντιπάλου…»* μέχρι *«…Νίκη επιτυγχάνεται επίσης και όταν ο αντίπαλος παίχτης είναι ανίκανος να κινηθεί, επειδή του έχουν απομείνει μόνο η σημαία και οι βόμβες»*), και με ένα συγκεκριμένο σκοπό, π.χ., όπως εν προκειμένω, όπου σκοπός του παιχνιδιού είναι η κατάκτηση της σημαίας του αντιπάλου.

ΙΙ. Ειδικότερα επί της θέσης του δικαστηρίου στο πλαίσιο της υπό κρίση απόφασης

Το δικαστήριο, τώρα, βασιζόμενο στην αρχή της διάκρισης της ιδέας από τη μορφή, δέχεται ότι αντικείμενο προστασίας με βάση τις διατάξεις του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας μπορεί να είναι μόνο το υλικό υπόβαθρο ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού και όχι οι κανόνες αυτού, οι οποίοι εντάσσονται στο χώρο των ιδεών και

[11] Βλ. σχετικά *Ahlberg*, σε: *Möhring/Nikolini*, Urheberrechtsgesetz – Kommentar, 2. Auflage, 2000, § 2, Rdn. 53.
[12] Έτσι, *Παμπούκης*, ό.π., σελ. 50.

παραμένουν για το λόγο αυτό εκτός του πεδίου προστασίας του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας. Παρόλα αυτά, το ίδιο το δικαστήριο φαίνεται να μη διαχωρίζει πλήρως τους κανόνες από το υλικό υπόβαθρο, δηλαδή αντίστοιχα -σύμφωνα με την άποψη που υποστηρίζει- την ιδέα από τη μορφή.

Ειδικότερα, το δικαστήριο προβαίνει σε μία αναλυτική περιγραφή και επεξήγηση των κανόνων που διέπουν το επίδικο παιχνίδι, την οποία εν συνεχεία συνδέει με την εξαγωγή συμπεράσματος αναφορικά με την ύπαρξη πρωτοτυπίας στο υλικό υπόβαθρο του επίδικου επιτραπέζιου παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, το δικαστήριο έκρινε επί λέξει ότι: *«Από τα παραπάνω προκύπτει (δική μας σημείωση: στα οποία παραπάνω συγκαταλέγεται, όπως προαναφέραμε, και η αναλυτική περιγραφή των κανόνων που διέπουν το επίδικο παιχνίδι) ότι το υλικό υπόβαθρο του εν λόγω παιχνιδιού, διά του οποίου πραγματώνονται οι διέποντες αυτού κανόνες και η κεντρική του ιδέα, εμφανίζει πρωτοτυπία ως προς τη σύλληψη, την οργάνωση και τη λειτουργία του, συνισταμένη στον ιδιάζοντα μηχανισμό επίθεσης και άμυνας των παικτών, που απαιτεί τη σωστή πρόβλεψη της τοποθέτησης των πιονιών του αντιπάλου και εικασία της ταυτότητας του αμυνομένου, διαφέροντας αισθητά από τους άλλους συνηθισμένους τρόπους κίνησης των παικτών σε άλλα επιτραπέζια παιχνίδια, και επομένως το παιχνίδι αυτό αποτελεί έργο, κατά την έννοια της διάταξης του άρθρου 2 παρ. 1 του ν. 2121/1993, που απολαύει της παρεχόμενης από τις διατάξεις του νόμου αυτού (2121/1993) προστασίας, εφόσον, κατά τα αναφερθέντα στη μείζονα σκέψη, το υλικό του υπόβαθρο ανταποκρίνεται στην τασσόμενη, από τα παραπάνω διάταξη, ως προϋπόθεση παροχής της κατά το νόμο αυτό (ν. 2121/1993) προστασίας, ρήτρα πρωτοτυπίας»*.

Το δικαστήριο, λοιπόν, ως στοιχεία πρωτοτυπίας του υλικού υποβάθρου εντοπίζει α) τη σύλληψη, β) την οργάνωση και γ) τη λειτουργία του υποβάθρου αυτού, η οποία, όπως αναλυτικά εκθέτει, συνίσταται στον ιδιάζοντα μηχανισμό επίθεσης και άμυνας των παικτών, ο οποίος απαιτεί τη σωστή πρόβλεψη της τοποθέτησης των πιονιών του αντιπάλου και εικασία της ταυτότητας του αμυνομένου και με τον τρόπο αυτό διαφέρει αισθητά από τους άλλους συνηθισμένους τρόπους κίνησης των παικτών σε άλλα επιτραπέζια παιχνίδια. Αναφορικά με τα τρία ως άνω κριτήρια, τα οποία λαμβάνει υπόψη του το δικαστήριο, προκειμένου να απαντήσει θετικά υπέρ της ύπαρξης πρωτοτυπίας του υλικού υποβάθρου μπορούμε να παρατηρήσουμε τα εξής:

Κατ’ αρχήν, το πρώτο κριτήριο, η «σύλληψη» του υποβάθρου, δεν μπορεί να κριθεί ως νομικά κρίσιμο για την κατάφαση ύπαρξης πρωτοτυπίας. Ο όρος «σύλληψη», υποδηλώνει την ιδέα για τη δημιουργία ενός έργου, η οποία, ακόμα και όταν είναι πλήρως διαμορφωμένη και πρωτότυπη, δεν παύει να ανήκει στο χώρο των ιδεών. Με άλλα λόγια, η σύλληψη αποτελεί το προαπαιτούμενο για την υλοποίηση και τη διαμόρφωση ενός έργου, η οποία είναι και αυτή ακριβώς που προστατεύεται τελικά.

Προσπερνώντας για λίγο το δεύτερο κριτήριο (οργάνωση του υλικού υποβάθρου), το οποίο και θα εξετάσουμε στη συνέχεια, περνάμε στο τρίτο κριτήριο, τη «λειτουργία» του υλικού υποβάθρου, το οποίο κατά τη γνώμη μας είναι και το πιο προβληματικό. Και θα εξηγήσουμε αμέσως το γιατί: Είναι προφανές ότι στο πλαίσιο ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού και, μάλιστα, ενός παιχνιδιού αυτής της μορφής, παιχνίδι στρατηγικής το οποίο αποτελείται από ένα ταμπλό με διάφορα τετράγωνα, απεικονίσεις (δέντρα, λίμνες κ.τ.λ.), κάρτες και πιόνια και όχι π.χ. από αυτοτελή κομμάτια τα οποία μπορούν να συναρμολογηθούν μεταξύ τους με ένα μόνο συγκεκριμένο και ευρηματικό τρόπο (π.χ. περίπτωση LEGO) ή από κάποια εξαρτήματα με συγκεκριμένο μηχανισμό, δεν μπορεί να γίνει λόγος για «λειτουργία» και δη πρωτότυπη του υλικού υποβάθρου. Ο τρόπος με τον οποίο επιτρέπεται να κινηθούν τα πιόνια πάνω στο ταμπλό, ο ιδιαίτερος μηχανισμός άμυνας και επίθεσης των παικτών, ο οποίος επιβάλλει τη σωστή πρόβλεψη της τοποθέτησης των πιονιών και της ταυτότητας του αμυνομένου, στοιχεία τα οποία επικαλείται το δικαστήριο, προκειμένου να τεκμηριώσει την ιδιαίτερη λειτουργία του υλικού υποβάθρου, ρυθμίζεται αποκλειστικά και μόνο από τους κανόνες που το διέπουν. Π.χ. η απεικόνιση ενός δέντρου πάνω σε ένα ταμπλό μπορεί στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού να συμβολίζει ένα εμπόδιο, το οποίο απαγορεύει στον παίκτη να κινηθεί προς μία ορισμένη κατεύθυνση, ενώ στο πλαίσιο ενός άλλου παιχνιδιού, η ίδια απεικόνιση μπορεί να έχει διαφορετική «λειτουργία», να βοηθά π.χ. τον παίχτη να «αναρριχηθεί» και συνεπώς, να προπορευτεί κάποια τετράγωνα από το συμπαίκτη του. Ή αντίστοιχα ένα κόκκινο τετράγωνο στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού μπορεί να σημαίνει ότι ο παίκτης πρέπει να σταματήσει και να χάσει ένα γύρο και στο πλαίσιο ενός άλλου παιχνιδιού να σημαίνει ότι κερδίζει π.χ. μία επιπλέον ερώτηση. Συνεπώς, καθίσταται σαφές ότι η λειτουργία ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού αυτής της μορφής, όπως του επίδικου, εξαρτάται αποκλειστικά και μόνο από τους κανόνες που το διέπουν.

Κατόπιν όλων αυτών, λοιπόν, παρατηρούμε το εξής: Το δικαστήριο επιθυμούσε, σύμφωνα με τη ρητώς εκφρασθείσα μείζονα σκέψη του, να προστατεύσει μόνο το υλικό υπόβαθρο και όχι τους κανόνες του επίδικου παιχνιδιού. Παρόλα αυτά φάνηκε τελικά να λαμβάνει υπόψη του την πρωτοτυπία των κανόνων, προκειμένου να απαντήσει θετικά υπέρ της πρωτοτυπίας και αντίστοιχα υπέρ της προστασίας του υλικού υποβάθρου. Όσον αφορά ειδικότερα το υλικό υπόβαθρο, περιορίζεται σε μία απλή περιγραφή των στοιχείων που το απαρτίζουν και όχι σε «εκτίμηση» της πρωτοτυπίας τους, γεγονός το οποίο προκύπτει ξεκάθαρα από το τελικό συμπέρασμα που διατυπώνει και το οποίο αναλύθηκε εκτενώς πιο πάνω. Σε συνεπέστερο προς την άποψη που ασπάζεται συμπέρασμα, ωστόσο, θα κατέληγε το δικαστήριο, εάν λάμβανε υπόψη του την εξωτερική διαμόρφωση του υλικού υποβάθρου, π.χ. τις απεικονίσεις που εμφανίζονται πάνω στο ταμπλό, κάποια τεχνικά χαρακτηριστικά που έχει ενδεχομένως το τελευταίο, δηλαδή κάποιες εγκοπές ή ειδικές θέσεις που επιβάλλουν τη συγκεκριμένη τοποθέτηση ορισμένων αντικειμένων πάνω σε αυτό, τυχόν υπάρχοντα εξαρτήματα, τον ιδιαίτερο διασχηματισμό των πιονιών κ.τ.λ., προκειμένου να τοποθετηθεί θετικά υπέρ της ύπαρξης πρωτοτυπίας στο υλικό υπόβαθρο του παιχνιδιού και κατ' επέκταση υπέρ της προστασίας αυτού με βάση το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας[13]. Η αναφορά του δικαστηρίου, τέλος, στην «οργάνωση» του υλικού υποβάθρου, υποκρύπτει ενδεχομένως μία προσπάθεια συνεκτίμησης της εξωτερικής διαμόρφωσης του τελευταίου. Το αδόκιμο του όρου, ωστόσο, σε συνδυασμό με το γεγονός ότι το δικαστήριο δεν εξειδικεύει ειδικότερα σε τι συνίσταται κατά την κρίση του η οργάνωση αυτή και, μάλιστα, η πρωτοτυπία της οργάνωσης αυτής, δεν βοηθά στην ασφαλή εξαγωγή ενός τέτοιου συμπεράσματος.

Πηγή Κωνσταντίνου

Δικηγόρος, Δ.Ν.

---

[13] Βλ. ενδεικτικά την ΜΠρΑθ 17390/1999, ΕΕμπΔ 1999, σελ. 593 επ., η οποία κατά τη διαδικασία διάγνωσης ύπαρξης πρωτοτυπίας στο υλικό υπόβαθρο των παιχνιδιών LEGO έκρινε ότι: *«Τα πιο πάνω πλαστικά στοιχεία, εμφανίζουν κατά την κρίση του Δικαστηρίου πρωτοτυπία γιατί έχουν συγκεκριμένες διαστάσεις, ίδια ατομικότητα και δική τους μορφή (ως προς το σχήμα, το σχέδιο, την εμφάνιση των χαρακτηριστικών και τις ιδιορρυθμίες των υποδοχών συναρμολογήσεως), ήτοι ιδιαίτερα διακριτικά γνωρίσματα που τα ξεχωρίζουν από τα άλλα γνωστά αντικείμενα του ίδιου σκοπού και τα οποία χαρακτηρίζουν ένα πνευματικό δημιούργημα κατά τις απαιτήσεις του νόμου σύμφωνα με όσα προαναφέρθηκαν»*.