

ÜNİTE 6

BİLİŞİM ORTAMINDA FİKRİ
VE SİNİİ HAKLAR

Doç. Dr. Mete TEVETOĞLU
Arş. Gör. Batuhan DEMİRTAŞ

ANAHTAR KAVRAMLAR

Fikri ve Sınai Haklar
İnternette Fikri Haklar
İnternette Sınai Haklar
Yapay Zekâ ve Eser Sahipliği
Multimedya Eser
Blokzincir
Metaverse

BİLİŞİM ORTAMINDA
FİKRİ VE SİNİİ HAKLAR

ÖĞRENME HEDEFLERİ



1

Bu ünitenin sonunda okuyucunun; fikri ve sınai haklar, bilişim teknolojilerinin fikri ve sınai haklara olan etkisi, internette fikri haklar ve sınai haklar, multimedya eser, yapay zekâ ve blokzincir teknolojilerinin ve Metaverse'nin fikri ve sınai haklara etkisi konularında bilgi sahibi olması hedeflenmektedir.

GİRİŞ

Bilişim teknolojilerin hızla gelişmesi ve bilhassa internet altyapısının güçlenmesi ve dünya genelinde yaygınlaşması hayatın her alanını olduğu gibi insanların entelektüel yaratımlarını da değiştirmekte ve dönüştürmektedir.

İnsanların düşünsel emekleri karşılığında meydana getirdiği entelektüel ürünler hukukumuzda fikri ve sınai mülkiyet hukuku çerçevesinde düzenlenmekte ve korunmaktadır. İlim ve edebiyat eserleri, sinema eserleri ve benzeri fikri ürünler eser olarak nitelendirilmekte ve fikri mülkiyete konu edilmekteyken; marka, patent ve tasarım gibi diğer endüstriyel yaratımlar sınai mülkiyet hukukunun konusuna girmektedir.

Bu bölümde öncelikle; eser kavramı, eser sahibinin kim olduğu, eser sahibinin hak ve yetkileri incelenecek; sonrasında sınai mülkiyet hukukunun konularından marka, patent ve tasarımlar incelenecek, bunların hak sahiplerinin hukuki durumu ortaya konacaktır.

Fikri ve sınai mülkiyete ilişkin gerekli açıklamalar yapıldıktan sonra ise teknolojinin bilhassa bilişim ortamında fikri ve sınai hakları nasıl etkilediği, klasik fikri ve sınai mülkiyet hukuku kavramlarını nasıl değişime zorladığı, karşılaşılan hukuki sorunlar ortaya konacaktır.

Bilişim ortamında fikri ve sınai mülkiyeti derinden etkileyen bütün hususlara bu çalışmada yer verilmesi mümkün olmadığından; multimedya eser kavramı, dijital tükenme, yapay zeka ve eser sahipliği, blokzincir ve metaverse başlıkları üzerinde durulmuştur.

Türk Hukukunda Fikri ve Sınai Haklar

Bilişim teknolojilerinin fikri ve sınai haklara olan etkisi incelenmeden önce konunun Türk hukuk sisteminde nasıl ele alındığının belirlenmesinde yarar vardır. Öncelikle belirtmek gerekir ki konu hukukumuzda fikri mülkiyet ve sınai mülkiyet olmak üzere iki ana başlık altında değerlendirilmektedir. Fikri mülkiyete ilişkin ana düzenleme 1951 tarihli Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK) olup sınai mülkiyete ilişkin temel düzenleme ise 2016 tarihli Sınai Mülkiyet Kanunudur (SMK).

Kanunların içeriğine ve bilişim teknolojilerin söz konusu kavramları ne derece etkilediğine girmeden önce fikri mülkiyet ve sınai mülkiyetin ayrı ayrı incelenmesi gerekmektedir.

Fikri Mülkiyet Hukuku

Fikri mülkiyet hukuku tarihsel olarak matbaa ve benzeri çoğaltma araçlarının yaygınlaşması ile eser sahipleri ile diğer ilgililer arasındaki menfaat çatışmasının bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Fikri mülkiyetin temel ögesi eser olup başta eser sahibinin hakları, koruma şartları ve eserden üçüncü kişilerin yaralanmasının şartları olmak üzere tarafların hak ve yükümlülüklerini ele alınmaktadır. **Fikri mülkiyetin konusunu eser oluşturduğu** için öncelikle eser ile kanun koyucunun ne kastettiğinin anlaşılması elzemdir.

Eser Nedir?

Fikir ve Sanat Eserleri Kanununda eser “*sahibinin hususiyetini taşıyan ve ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri olarak sayılan her nevi fikir ve sanat mahsulleri*” olarak tanımlanmıştır. Kanundaki tanımdan yola çıkarak bir ürünün eser niteliği taşıması için üç ana şartın gerçekleşmesinin gerektiği anlaşılmaktadır. Bu şartlar; şekli şart, sübjektif şart ve objektif şarttır.

Şekli Şart: Bir fikri ürünün FSEK kapsamında eser olarak nitelendirilebilmesi için o ürünün FSEK’te sınırlı sayıda sayılmış eser kategorilerinden birine dahil olması gerekmektedir. Bu eser türleri “ilim ve edebiyat eserleri”, “musiki eserler”, “güzel sanat eserleri”, “sinema eserleri” ve “işleme ve derlemeler”dir.



DİKKAT EDELİM

Eğer bir fikri ürün FSEK kapsamında sayılan eser türlerinden birine girmeye elverişli değilse FSEK kapsamında korunamayacaktır.

Subjektif Şart: Subjektif şart ile kastedilen; eserin, eser sahibinin hususiyetini taşımasıdır. Yani; eser, eser sahibinin özgün düşünsel emeğinin ve çabasının bir ürünü olmalıdır. Sahibinin hususiyetini taşımayan ürünler eser olarak nitelendirilmeye elverişli değildirler.

Objektif Şart: Bir fikri ürünün eser olarak nitelendirilmesi için gereken üçüncü şart ise objektif şart olarak tanımlanmaktadır. Objektif şart; eserin, eser sahibinin fikri dünyasından ve zihninden çıkıp üçüncü kişilerce objektif şekilde algılanabilir hale gelmesidir.



GÜNLÜK HAYATLA İLİŞKİLENDİRELİM

Fikri mülkiyet hukuku fikirleri değil eserleri korumaktadır. Üçüncü kişilerce algılanabilir derecede somutlaşmamış ve zihinde kalmış fikirler eser korumasından faydalanamayacaktır.

Eser Sahibi Kimdir?

FSEK'te eser sahibi "*eseri meydana getiren kişi*" olarak tanımlanmıştır. Eseri fikri dünyasından çıkarıp somutlaştıran ve nihayetinde başkalarının da algılanabilir hale getiren, söz konusu esere hususiyetini bahşeden kişi eser sahibi olarak atfedilmektedir. Kısaca; eser sahibi, eseri meydana getiren kişidir.



EK BİLGİ

Eser sahibinin tek bir kişi olması gerekmiyip bir eserin birden fazla eser sahibi olabilir. Buna eser sahiplerinin birden fazla oluşu denmektedir. Bir eserin her zaman tek bir kişi tarafından meydana getirilmesi mümkün olmadığı gibi zorunlu da değildir. Örneğin; video oyunlarında, sinema eserlerinde veya birden fazla uzmanlık alanı gerektiren uzun monografik eserlerde birden fazla kişinin emeği ve fikri çabası gerekebilmektedir. Bu tür durumlarda, bir araya gelerek meydana getirdikleri eserde her biri kendi katkıları ve meydana getirdikleri kısımlar ölçüsünde eser sahibi olacaklardır. Eğer eser birden fazla parçaya bölünebilir nitelikte ise her bir parça üzerinde o parçayı meydana getiren kişi eser sahibi olacaktır. Ancak eğer eser ayrılmaz bir bütün arz ediyorsa bu durumda eserin sahibi o eseri meydana getirenlerin birliğidir.

Eser Sahibinin Hakları Nelerdir?

Eser sahipliğinden doğan haklar, eser sahibi yaşadığı müddetçe devam eder. Eser sahibinin ölümünden sonra ise yetmiş yıl boyunca mirasçuları nezdinde devam eder. Eser sahibinin hakları iki kategori altında incelenmektedir. Birincisi manevi haklar ikincisi ise mali haklardır.

Manevi haklar;

- eseri umuma arz hakkı,
- eser sahibi olarak tanıtılma hakkı,
- eserde değişiklik yapılmasını engelleme hakkı,
- eserin malikine ve zilyedine karşı eserine kavuşma ve bir süreliğine yararlanma hakkıdır.

Mali haklar ise;

- işleme hakkı,
- çoğaltma hakkı,
- yayma hakkı,
- temsil hakkı,
- işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla iletim hakkıdır.

Umuma Arz Hakkı: Bir eserin topluma veya bir kitleye sunulmasına karar verme hakkı eser sahibine aittir.

Eser sahibi olarak tanıtılma hakkı: Her eser sahibi, meydana getirdiği eser üzerinde eserin sahibinin kendisinin olduğunun belirtilmesini isteme hakkına sahiptir.

Eserde Değişiklik Yapılmasını Engelleme Hakkı: Eser, eser sahibinin fikri dünyasından çıkarak somutlaştığından eser ile eser sahibi arasında sıkı bir bağ vardır. Bu nedenle, eser sahibinin rızası olmadığı müddetçe eser üzerinde değişiklik yapılamaz; kısaltma, ekleme veya çıkarmada bulunulamaz.

Eseri Kavuşma ve Bir Süreliğine Yararlanma Hakkı: Eser sahibi bu hakkını kullanmakla elinden çıkardığı eserine bir süreliğine kavuşmakta, eserini sergileme veya katalog ve benzeri ortamlarda bir süreliğine sergileme imkanına sahip olmaktadır. Bu hak genellikle eser sahibinin eserini bir başkasına devrettiği hallerde kullanım alanı bulmaktadır.

İşleme Hakkı: Bir eseri işleme hakkı kural olarak yalnızca eser sahibine aittir.

Çoğaltma Hakkı: Bir eserin aslını veya kopyalarını tamamen veya kısmen herhangi bir şekilde çoğaltma veya kopyalama hakkı kural olarak yalnızca eser sahibine aittir.

Yayma Hakkı: Bir eserin aslını veya çoğaltılmış nüshalarını, kiralamak, ödünç vermek, satışa çıkarmak veya diğer yollarla dağıtmak hakkı kural olarak yalnızca eser sahibine aittir.

Temsil Hakkı: Bir eserden doğrudan doğruya yahut işaret, ses veya resim nakline yarayan aletlerle umumi mahallerde okumak, çalmak, oynamak ve göstermek gibi temsil suretiyle faydalanma hakkı kural olarak yalnızca eser sahibine aittir.

İşaret, Ses ve/veya Görüntü Nakline Yarayan Araçlarla Umuma İletim Hakkı: Bir eserin aslını veya çoğaltılmış nüshalarını, radyo-televizyon, uydu ve kablo gibi telli veya telsiz yayın yapan kuruluşlar vasıtasıyla veya dijital iletim de dahil olmak üzere işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla yayınlanması ve yayınlanan eserlerin bu kuruluşların yayınlarından alınarak başka yayın kuruluşları tarafından yeniden yayınlanması suretiyle umuma iletilmesi hakkı kural olarak yalnızca eser sahibine aittir.

Sınai Mülkiyet Hukuku

Teknolojinin hızla gelişmesi ve bu teknolojik gelişmelerin kişiler, şirketler hatta devletler arasındaki ekonomik ve diğer rekabet konuları noktasında etkili olması sınai mülkiyet hukukunun gelişmesinde öncü olmuştur. Sınai mülkiyetin konusunu ise bu nedenle marka, coğrafi işaret, tasarım, patent, faydalı model, geleneksel ürün adları vb. unsurlar oluşturmaktadır. Bölümün sınırlandırılması adına bu kısımda sadece marka, patent ve tasarım konularına değinilecektir.

Marka Nedir?

Markanın ana unsuru **bir teşebbüsün mallarının ve hizmetlerinin diğer teşebbüslerinin mallarından ve hizmetlerinden ayrılmasını sağlamasıdır. Bu işlevi gören işaretlere ise marka denmektedir.** Marka teşkil eden işaretin sicilde gösterilebilir olması gerekmektedir. Kişi adları da dahil olmak üzere; sözcükler, şekiller, renkler, harfler, sayılar, sesler ve hatta malların ve ambalajlarının şekilleri dahi marka özelliği göstermeye elverişlidir.



GÜNLÜK HAYATLA İLİŞKİLENDİRELİM

Coca-Cola, Apple, Kinder vb. günlük hayatta sıklıkla karşılaştığımız ve ilgili mal ve hizmetleri diğer mal ve hizmetlerden ayırmamızı sağlayan işaretler, kelimeler, logolar vb. işaretler markaya örnek olarak gösterilebilir.

Markaların Koruma Süresi ve Kapsamı Nedir?

Markalar başvuru tarihinden itibaren on yıl süre ile koruma altındadır ve bu süre onar yıllık dönemler halinde herhangi bir sınırlandırma olmaksızın yenilenmeye devam edilebilir. Markanın koruma kapsamı ise konu itibarıyla markanın tescil edildiği alan ile kural olarak sınırlıdır. Markalar belirli faaliyet alanlarında tescillenmekte ve bu faaliyet alanları çerçevesinde korunmaktadır. Bir markanın koruma kapsamına girmeyen başkaca bir faaliyet alanında kullanılması **kural olarak** mümkündür.

Marka Sahibinin Hakları Nelerdir?

Marka sahipliğinden doğan haklar, markanın tescil edilmesiyle birlikte başlamaktadır. Marka sahibi, kural olarak markanın kullanılmasında münhasıran yetkilidir. Marka sahibi aşağıdaki hallerde markanın kullanılmasını engelleme hakkına sahiptir:

- Tescilli marka ile aynı olan herhangi bir işaretin, tescil kapsamına giren mal veya hizmetlerde kullanılmasını,
- Tescilli marka ile aynı veya benzer olan ve tescilli markanın kapsadığı mal veya hizmetlerle aynı veya benzer mal veya hizmetleri kapsayan ve bu nedenle halk tarafından tescilli marka ile ilişkilendirilme ihtimali de dâhil karıştırılma ihtimali bulunan herhangi bir işaretin kullanılmasını,
- Aynı, benzer veya farklı mal veya hizmetlerde olmasına bakılmaksızın, tescilli marka ile aynı veya benzer olan ve Türkiye’de ulaştığı tanınmışlık düzeyi nedeniyle markanın itibarından haksız bir yarar elde edecek veya itibarına zarar verecek veya ayırt edici karakterini zedeleyecek nitelikteki herhangi bir işaretin haklı bir sebep olmaksızın kullanılmasını.

Ek olarak eğer aşağıda sayılacak olan eylemler ve durumlar ticaret alanında gerçekleşirse, marka sahibi bu eylem ve durumları da yasaklama hakkına sahiptir. Bu durum ve eylemler ise:

- İşaretin, mal veya ambalajı üzerine konulması,
- İşareti taşıyan malların piyasaya sürülmesi, teslim edilebileceğinin teklif edilmesi, bu amaçlarla stoklanması veya işaret altında hizmetlerin sunulması ya da sunulabileceğinin teklif edilmesi,
- İşareti taşıyan malın ithal ya da ihraç edilmesi,
- İşaretin, teşebbüsün iş evrakı ve reklamlarında kullanılması,
- İşareti kullanan kişinin, işaretin kullanımına ilişkin hakkı veya meşru bağlantısı olmaması şartıyla işaretin aynı veya benzerinin internet ortamında ticari etki yaratacak biçimde alan adı, yönlendirici kod, anahtar sözcük ya da benzeri biçimlerde kullanılması,
- İşaretin ticaret unvanı ya da işletme adı olarak kullanılması,
- İşaretin hukuka uygun olmayan şekilde karşılaştırmalı reklamlarda kullanılması.

Patent Nedir?

Teknoloji alanındaki her yeni buluşa, *buluş basamağı içermesi ve sanayiye uygulanabilir olması* şartıyla patent verilebilmektedir. Yukarıda sayılan yeni olma, buluş basamağı içermesi ve sanayiye uygulanabilir olma şartlarından birini bile sağlamayan buluşa patent verilmesi mümkün değildir. Sayılan her üç şartın da sağlanması şarttır.

Patentte Yenilik Kavramı Nedir?

Teknolojik uygulamanın ve sanayinin bilinen durumuna dahil olmayan buluşlar yeni olarak kabul edilmektedir. Tekniğin bilinen durumu ise kanunda şu şekilde tanımlanmıştır: “...(patent) başvuru tari-

hinden önce dünyanın herhangi bir yerinde, yazılı veya sözlü tanıtım yoluyla ortaya konulmuş veya kullanım ya da başka herhangi bir biçimde açıklanmış olan toplumca erişilebilir her şeyi kapsar.” Bunun zıt anlamından şu sonuca varılmaktadır: bir buluşta yenilik şartının sağlandığının söylenebilmesi için buluşun; dünyanın herhangi bir yerinde herhangi bir şekilde daha önce ortaya konulmamış, açıklanmamış veya toplumun kullanımına sunulmamış yeni bir özellik göstermesi gerekmektedir.

Buluş Basamağı İçerme Kavramı Nedir?

Kanuna göre; *teknğin bilinen durumu dikkate alındığında, ilgili olduğu teknik alandaki uzmana göre aşikâr olmayan buluşun, buluş basamağı içerdiği kabul edilir.* Yani, eğer bir buluş ilgili olduğu alandaki teknik uzman nezdinde aşikârsa ve biliniyorsa, herhangi bir farklılık teşkil etmiyorsa bu durumda bir buluş basamağından bahsedilmesi mümkün değildir.

Sanayiye Uygulanabilirlik Kavramı Nedir?

Buluşların patente konu olabilmesi için sanayinin herhangi bir dalında üretilebilmesi veya kullanılabilir nitelikte olması gerekmektedir. Uygulaması olmayan sadece teoride kalan buluşların sanayiye uygulanabilir olduğu söylenememektedir. Buluşların kural olarak teknik bir soruna ilişkin tekrarlanabilir teknik bir çözüm oluşturması beklenmektedir. Tek seferlik çözümler ya da tekrarlanması mümkün olmayan buluşlar patente konu edilmeye elverişli değildir.



DİKKAT EDELİM

Sanayiye uygulanabilir olma kavramı başta tarım olmak üzere sanayinin bütün alanlarını kapsamaktadır. Ziraî buluşlar da şartları karşılımları kaydıyla patente konu edilmeye elverişlidir

Patentin Koruma Süresi ve Kapsamı Nedir?

Patentler başvuru tarihinden başlamak üzere yirmi yıllık bir koruma süresine tabidir. Patent sahibi bu süre boyunca patentini aldığı buluşa ilişkin tekel hakkına sahiptir. Bu nedenle patent sahibinin aşağıda sayılan eylemlerin ve durumların önlenmesini talep etme hakkı vardır. Bu eylem ve durumlar ise şu şekildedir:

- Patent konusu ürünün üretilmesi, satılması, kullanılması veya ithal edilmesi veya bu amaçlar için kişisel ihtiyaçtan başka herhangi bir nedenle elde bulundurulması,
- Patent konusu olan bir usulün kullanılması,

- Kullanılmasının yasak olduğu bilinen veya bilinmesi gereken usul patentinin kullanılmasının başkalarına teklif edilmesi,
- Patent konusu usul ile doğrudan doğruya elde edilen ürünlerin satılması, kullanılması, ithal edilmesi veya bu amaçlar için kişisel ihtiyaçtan başka herhangi bir nedenle elde bulundurulması.

Tasarım Nedir?

İçinde bulunduğumuz çağda mal ve hizmetlerin işlevsellikleri kadar görünüşleri de ciddi bir önem arz etmektedir. Görünümü rakiplerine kıyasla daha önde olan mal ve hizmetlerin rekabet açısından daha avantajlı olduğu ve bazen sırf bu sebeple tercih sebebi olduğu durumlarla sıklıkla karşılaşılacaktır. Bir ürünün görünümünün tüketici ve üretici nezdindeki önemi aşikâr olduğundan kanun koyucular bu görünümün hukuken korunmasında fayda olduğu kanaatine varmışlardır.

Hukukumuzda tasarımlar; “ürünün tümü veya bir parçasının ya da üzerindeki süslemenin çizgi, şekil, biçim, renk, malzeme veya yüzey dokusu gibi özelliklerinden kaynaklanan görünümü” olarak tanımlanmaktadır. Tasarımlar, tescil edilmiş olup olmamalarına göre tescilli tasarım ve tescilsiz tasarım olmak üzere iki farklı kategori altında değerlendirilmektedir. Tescilli tasarımlar tescil başvurusundan itibaren beş yıl süreyle korunmakta olup bu süre beşer yıllık yenilenme yoluyla toplamda yirmi beş yıla kadar korunabilmektedir. Tescilsiz tasarımlar ise kamuya sunulduğu tarihten başlamak üzere üç yıl boyunca hukuken korunmaktadır.

Bir ürünün tasarım olarak nitelendirilmesi için iki ana şart vardır. Bunlar yenilik ve ayırt edici nitelik olarak adlandırılmaktadır.

Yenilik Nedir?

Tescilli tasarımlarda yenilik unsuru başvuru tarihi veya rüçhan tarihinden itibaren değerlendirilir. Başvuru tarihinden veya rüçhan tarihinden önce dünyanın herhangi bir yerinde söz konusu tasarım topluma arz edilmemişse bu tasarımın yeni olduğu kabul edilir. Tescilsiz tasarımlarda tasarımın kamuya ilk sunulduğu tarihten öncesi esas alınır.

Ayırt Edici Nitelik Nedir?

Tasarımlarda ayırt edici nitelik şartında dikkate alınan esas unsur tasarımın bilgilendirilmiş kullanıcı üzerinde bıraktığı genel izlenimdir. Tescilli tasarımlar için başvuru veya rüçhan tarihinden önce, kamuya sunulmuş herhangi bir tasarımın aynı kullanıcı üzerinde yarattığı genel izlenimden farklı ise bu tasarımın ayırt edici niteliğe sahip olduğu kabul edilir. Tescilsiz tasarımlar için tasarımın kamuya ilk sunulduğu tarihten öncesi esas alınmaktadır (SMK m. 56/5).

Tasarım Hakkının Kapsamı Nedir?

Tasarım sahibinin tasarımdan kaynaklanan birtakım hakları olup bu haklar münhasıran tasarım sahibine aittir. Tasarımın korunmasının sınırları söz konusu tasarımın özgünlüğüne göre artabilmekte veya azalabilmektedir. Bir tasarım özgün olduğu derecede geniş korumadan yararlanacakken özgünlüğü nispeten daha düşük olan tasarımların koruma kapsamı aynı oranda daha dar olacaktır.

Tasarım sahibinin hakları nedeniyle üçüncü kişilerin söz konusu tasarım üzerindeki tasarruf yetkileri tasarım sahibinin lehine kısıtlanmıştır. *Üçüncü kişiler, tasarım sahibinin izni olmadan koruma kapsamındaki tasarım veya tasarımın uygulandığı ürünü üretmez, piyasaya sunamaz, satamaz, ithal edemez, ticari amaçlı kullanamaz veya bu amaçlarla elde bulunduramaz ya da bu tasarım veya tasarımın uygulandığı ürünle ilgili sözleşme yapmak için öneride bulunamazlar.*

Dijital Ortamda Fikri ve Sınai Haklar

Fikri ve sınai mülkiyetin unsurlarının, öğelerinin ve bu öğelerin esaslarının, korunmalarının kapsamının ve sınırlarının incelendiği bir önceki bölümden sonra bu bölümde söz konusu fikri ve sınai ürünlerin bilişim ortamlarında görünüşleri ve bu konuya ilişkin tartışmalara değinilecektir.

Öncelikle belirtmek gerekir ki hukukumuzda fikri ve sınai hakların dijital ortamlarda kullanılmasına ilişkin ayrı ve tekil bir mevzuat bulunmamaktadır. Konu yine FSEK ve SMK kapsamında değerlendirilmektedir.

Karşılaşılan tartışmaların başında; multimedya eserler, dijital tükenme, yapay zekâ tarafından meydana getirilen eserlerin hukuki statüsü, blokzincir ve türev teknolojilerin fikri ve sınai haklara etkisi ve Metaverse gibi ortamlarda fikri ve sınai hak sahipliği gelmektedir.

Yeni Bir Eser Kategorisi Önerisi Olarak Multimedya Eser

Çalışmanın birinci bölümünde de ifade edildiği üzere bir ürünün eser olarak kabul edilebilmesi ve dolayısıyla eser korumasından faydalanabilmesi için FSEK kapsamında sınırlı sayıda belirtilen eser türlerinden birinin içine girmesi gerekmektedir. FSEK'in kaleme alındığı 1951 yılında belirlenen eser kategorilerinin günümüz fikri ürünlerinin ihtiyaçlarını ne ölçüde karşıladığı tartışmalıdır. Zira, günümüzde yeni teknolojilerin de etkisiyle meydana getirilen fikri ürünler birden fazla eser kategorisine girebilmekte veya her hangi tek bir eser kategorisi altında değerlendirilmeye elverişli olmayabilmektedir. Video oyunları bu kapsamda değerlendirilmeye elverişlidir. **Multimedya eser kavramına neden ihtiyaç duyulduğu video oyunları örneği üzerinden anlatılacaktır.**

Video oyunları bünyelerinde; hikâye, kaynak kodu, ses bileşenleri ve sinematografik unsurlar barındırabilmektedir. Bütün video oyunlarının sayılan bütün unsurlara sahip olması gerekmediği gibi, bazı durumlarda sayılanlardan başka unsurları da pek tabi bünyelerinde bulundurabilmektedirler. Bir video oyunun hikayesinin veya kaynak kodunun FSEK kapsamında ilim ve edebiyat kategorisine girmesi mümkün olduğu gibi ses bileşenlerinin bir musiki eser olarak kabul edilmesi veya animasyonlar ve sair sinematografik unsurlarının sinema eseri olarak nitelendirilmesi mümkündür. Bu durum da video oyunlarının eser niteliğine hâlel getirmemektedir.

Video oyunların her ne kadar hikâye, ses bileşeni ve sinematografik unsurlar gibi farklı unsurları olsa da vazgeçilmez olan ve her video oyununda mevcut olan unsur bilgisayar programıdır. Bilgisayar programlarının her bir video oyununun vazgeçilmez ve ayrılmaz parçası olması video oyunlarının sadece bir bilgisayar programından ibaret olduğu yanlışlığına sebebiyet vermemelidir.

Belirtildiği üzere, video oyunları, bünyesinde başlı başına fikri mülkiyet hukukuna konu edilebilecek birçok unsuru barındırdığı için video oyunlarının hangi eser kategorisi altında değerlendirilmesi gerektiği tartışmalıdır. Öğretide kimi yazarlarca video oyunlarının, işlevini sağlayan bilgisayar programı nedeniyle ilim ve edebiyat eseri olduğu; kimi yazarlarca sinema eseri olarak değerlendirilmesi gerektiği, kimi yazarlarsa güncel hukuki durumun bilgisayar oyunlarına yeterli hukuki korumayı sağlamadığını; bu nedenle multimedya eser olarak yeni bir eser kategorisinin mevzuatça tanınması gerektiği savunulmaktadır.

İlim ve Edebiyat Eseri Olduğu Görüşü

Video oyunlarının ilim ve edebiyat eseri olarak kabul edilmesi gerektiğini savunanların ana dayanak noktası FSEK madde 2/1 hükmü olup her video oyunun aslında salt bir bilgisayar programından ibaret olduğu yanılıdır. FSEK madde 2/1 hükmünde ilim ve edebiyat eserleri: *“Herhangi bir şekilde dil ve yazı ile ifade olunan eserler ve her biçim altında ifade edilen bilgisayar programları ve bir sonraki aşamada program sonucunu doğurması koşuluyla bunların hazırlık aşamaları”* şeklinde tanımlanmıştır. Gerçekten de video oyunları bir bilgisayar programı üzerine kurulmuştur. Buna rağmen, açıklandığı üzere video oyunları salt bir bilgisayar programından ibaret olmaktan hem insanın entelektüel yaratımı hem de emeği olarak çok ötedir.

Sonuç olarak, video oyununu sadece bir bilgisayar programı ile sınırlandırma yoluna gidildiğinde; eserin kendini gösteriş biçimi olan görsel ve işitsel öğelerin korumadan mahrum kalma ihtimali ile karşı karşıya kalınabilecektir.

Son olarak video oyunlarının salt bir bilgisayar programı olarak kabul edilmesi ihtimalinde tek bir eser sahibi sorunu gündeme gelecektir. Zira, bilgisayar programı sahibi tek kişiyken; bir video oyunun tek bir kişinin fikri ürünü olması ihtimali video oyunlarının içerdiği çeşitli unsurlar nedeniyle oldukça düşüktür. Video oyunlarının bilgisayar programı olarak kabul edilmesi bu açıdan da eser sahipliği hususunda birtakım problemleri beraberinde getirmektedir.

Sinema Eseri Olduğu Görüşü

Sinema eserleri FSEK madde 5’te düzenlenmiş olup *“Sinema eserleri, her nevi bedii, ilmi, öğretici veya teknik mahiyette olan veya günlük olayları tespit eden filmler veya sinema filmleri gibi, tespit edildiği materyale bakılmaksızın, elektronik veya mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli veya sessiz, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisi”* olarak tanımlanmıştır.

Video oyunlarının sinema eseri olarak savunulması ihtimalinde oyunun unsurlarını bir araya getiren kişiler yönetmen, oyunun senaryo ve hikayesinin oluşturulmasında görev alan kişiler senaryo sahibi, oyun için özel olarak bir müzik parçası veya ses efekti yaratılmışsa şartları olduğu ölçüde bu kişiler müzik bestecisi, oyun içinde karakterler arasında diyaloglara yer verilmesi halinde ise diyalogları yazan kişiler diyalog yazarı olarak eser sahibi olabilmektedir.

Bilgisayar programı olarak değerlendirilmesine kıyasla video oyunlarının sinema eseri olarak kabul edilmesi eser sahipliği ve diğer unsurların korunması açısından birçok sorunu çözüme kavuştursa da bu durumda da video oyunun teknik temelini oluşturan, onsuz işlev göstermesi mümkün olmayan bilgisayar programı göz ardı edilmektedir.

Multimedya Eser Olduğu Görüşü

Multimedya eser kavramının tam olarak bir Türkçe karşılığı bulunamasa da “çoklu ortam” veya “çoklu eser” olarak dilimize kazandırılması mümkündür. Multimedya eser ile kastedilen aslında birden fazla eser türünün bir araya gelerek kendine has yeni bir eser meydana getirmesidir. Zira, belirtildiği üzere video oyunları farklı eser kategorilerine ait birden fazla eseri bünyesinde barındırmakta; en nihayetinde de hepsinden farklı ve özgün bir eser olarak vücut bulmaktadır.

Bu görüşü savunan yazarların ana çıkış noktaları video oyunlarının kendisini oluşturan eserlerden meydana gelmesine rağmen, bu eserlerin bir araya gelmesi ile kendisini yaratan eser türlerinden bağımsız bir yapıya sahip olmalarıdır. Ayrıca, çalışmanın önceki bölümlerinde de incelendiği üzere, video oyunlarının içine dahil edilmesi muhtemel diğer eser kategorileri ile yeterli düzeyde korunamaması multimedya eser kavramının ortaya çıkmasında bilhassa etkili olmuştur.

Video oyunları ekseninde açıklanmaya gayret edilen multimedya eser kavramı ve bu kavrama neden ihtiyaç duyulduğu sorusu video oyunları dışında başka eserler için de geçerli olabilmektedir. Bir eserin birden fazla eserin bir araya gelmesi ve bölünmez bir bütünlük arz ederek kanunda tanımlanan hiçbir eser kategorisine girmediği durumlarda multimedya eser kavramı gündeme gelebilmektedir.

Klasik Anlamda Tükenme İlkesi ve Dijital Tükenme

Tükenme ilkesi hukukumuzda kural olarak sadece yayma hakkına ilişkindir. Bir eserin aslı veya kopyaları üzerinde eser sahibinin yayma hakkı ilk satıştan veya dağıtımdan sonra sona ermektedir. Bundan anlaşılması gereken; bir fikri ürünün eser sahibi tarafından satıldıktan sonra bunu takip eden satışlara eser sahibinin karışamaması ve bunları engelleyememesidir. Örneğin, ilim ve edebiyat eseri olarak kabul edilmeye elverişli bir kitap kitapçıdan alındıktan sonra bu kitabın üçüncü bir kişiye satılmasına kitabın yazarı olan eser sahibi karışamamaktadır. Bu kitap kural olarak tekrar satışa veya farklı hukuki işlemlere kural olarak konu edilebilmektedir. Başka bir örnekte ise belirli bir marka telefonun satın alındıktan sonra ikinci el olarak satılmasına o telefonun markasının sahibi karışamamaktadır.



EK BİLGİ

Üç tür tükenme türü vardır. Bunlar ülkesel tükenme, bölgesel tükenme ve uluslararası tükenmedir. Ülkesel tükenme, bir ülkede markalı veya patentli bir ürünün hak sahibi tarafından veya onun izni ile satışa sunulduktan sonra söz konusu ülke içerisinde serbestçe dolaşımıdır. X markalı bir ayakkabı bir ülkede hak sahibi tarafından veya onun izni ile satışa sunulduktan sonra, dileyen kişi söz konusu ülkenin herhangi bir bölgesinden X markalı ayakkabıyı satın alıp başka bir bölgesinde satabilecektir.

Bölgesel tükenme, ülkesel tükenmeye benzemekle beraber bu durumda belirli bir ülkeden ziyade ilgili bölge bir ülke olarak kabul edilmektedir. En tipik örneği Avrupa Birliği olup Avrupa Birliği'nde bölgesel tükenme geçerlidir. Markalı veya patentli bir ürünün ilgili bölgenin herhangi bir yerinde satışa sunulması durumunda hak bütün bölgede tükenecektir. Y markalı içeceklerin Avrupa Birliği üyelerinden birinde satışa sunulması durumunda, ilgili içeceklerin bölgenin herhangi bir ülkesinde satın alınıp başka bir ülkesinde satılması mümkündür.

Uluslararası tükenme, markalı veya patentli bir ürünün dünyanın herhangi bir yerinde hak sahibinin izni veya onayı ile satışa sunulması ile hakkın tükenmesidir. Bu durumda, hak sahibi söz konusu ürünün başka ülkelerde satılmasını engelleyemeyecektir. Sınai haklar yönünden ülkemizde açıkça uluslararası tükenme ilkesi kabul edildiğinden paralel ithalat ve gri piyasa serbesttir. Telif hukuku açısından ise yayma hakkı bakımından ülkesel tükenme ilkesi geçerlidir. Bu nedenle yayma hakkının tüketildiği ülke için paralel ithalatın yapılması mümkündür.

Dijital Tükenme

Dijital tükenme olarak yeni bir tükenme kavramına ihtiyaç duyulmasının temel sebebi, dijital ortamda gerçekleştirilen çoğaltma ve yayma faaliyetlerinin fiziki ortama kıyasla neredeyse maliyetsiz olmasıdır. Dijital tükenme, dijital ortamda bir eserin veya sınai ürünün ilk kez satılması veya dağıtılması ile dijital tükenmenin gerçekleştiğini ifade etmektedir. Bu konuya ilişkin yargı kararları somut olaya göre farklılık arz edebilmektedir.

UsedSoft'a Karşı Oracle Davası

Söz konusu davada UsedSoft firması, Oracle tarafından piyasaya sürülen ve satışı gerçekleştirilen yazılımların yeniden satışını gerçekleştirmektedir. Oracle firması ise bu satış gerekçesiyle haklarının ihlal edildiğini iddia etmektedir. Daha önceki bölümlerde de açıklandığı üzere bilgisayar programları FSEK kapsamında ilim ve edebiyat eseri olarak kabul edilmektedir. Tükenme ilkesinin kabul edilmesi halinde UsedSoft bu ilkeye dayanarak ikinci el bilgisayar programı satışı gerçekleştirmeye devam edebilecektir. Tükenme ilkesinin kabul edilmemesi halinde ise Used-Soft'un gerçekleştirdiği satış işlemleri Oracle'ın haklarını ihlal edecektir. Söz konusu somut olay Avrupa Birliği Adalet Divanı'nın ("ABAD") önüne geldiğinde mahkeme, ikinci el satışı gerçekleştirilen bilgisayar programlarına ilişkin yayma hakkının tükendiğine karar vermiştir.

Tom Kabinet Kararı

Tom Kabinet kararı elektronik kitapların ikinci el satışına ilişkindir. Bu olayda ABAD, UsedSoft kararının aksine bir karar vermiş ve elektronik kitaplar noktasında tükenme hakkını kabul etmemiştir. ABAD; kararında, elektronik kitapların ikinci el satışının telif haklarını elinde bulunduranın rızası olmaksızın gerçekleştirilemeyeceğine hükmetmiştir. Tom Kabinet kararı dijital ortamda fikri mülkiyet haklarının korunması noktasında emsal kararlardandır. Bu karar ile tükenme ilkesi dijital ortamın özellikleri dikkate alınarak değerlendirilerek açıklığa kavuşturulmuştur. Ayrıca diğer eser türleri noktasında da şartları uyduğu sürece emsal bir karar özelliği taşımaktadır.

Yapay Zekâ ve Eser Sahipliği

Teknolojideki önü alınamaz hızlı gelişim göz önüne alındığında yapay zekânın bir nevi insan gibi özgün içerikler üretmesi dahi mümkün hale gelmiştir. Bu ürünlerin eser olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği, eser olarak değerlendirilmesi halinde fikri haklarının kime ait olacağı güncel tartışma konularının başında gelmektedir.

Yapay zekânın meydana getirdiği ürünlerin fikri mülkiyete konu olabilmesi için tıpkı alışılmış klasik eserler gibi eser sıfatını haiz olmaları gerekmektedir. Bunun şartları yukarıda belirtildiği üzere şekil şartı, sübjektif şart ve objektif şarttır.

Yapay zekâ tarafından ortaya konan eserler Fikri ve Sınai Eserler Kanunu'nda sınırlı sayıda belirtilen eser gruplarından birine girmek zorundadır. Günümüzde yapay zekâlar Watson Beat örneğinde olduğu gibi musiki eserler, Racter örneğinde olduğu gibi edebi eserler, DeepDream örneğinde olduğu gibi güzel sanat eserleri ve sinema eserleri üretebilmektedirler.

Anlaşıldığı üzere yapay zekânın ürettiği eserler, eser sayılabilmenin ilk şartlarından olan şekil şartını yerine getirmektedir. FSEK tarafından sınırlı sayıda gösterilen eser türlerinin hemen hemen hepsinde yapay zekâlar şu ana kadar eserler üretmiş ve insanoğlunun kullanımına sunmuştur.

Eser olabilmenin ikinci şartı olan sübjektif şart bakımından ise bu ürünlerin eser sahibinin hususiyetini taşımaları gerekmektedir. Yapay zekâlar da kendi hususiyetlerini taşıyan eserler meydana getirebilmektedirler ve bu eserlerin sayısı azalmak bir yana her geçen gün hızla artmaktadır.

FSEK kapsamında eser sayılabilmenin üçüncü ve son şartı olarak karşımıza objektif şart çıkmaktadır. Bu şart da yapay zekâ tarafından meydana getirilen çoğu ürün açısından sağlanmaktadır.

FSEK madde 8'e göre *"Bir eserin sahibi, onu meydana getirendir."* Yine FSEK madde 1/B (b)'ye göre ise eser sahibi eseri meydana getiren kişi olarak tanımlanmıştır. Bu noktada yapay zekanın meydana getirdiği eser vasfındaki ürünlerin eser sahibinin kim olacağı hususu tartışmalıdır. Zira, yapay zekaya hukukumuzda şu an için hukuki bir kişilik tanınmamıştır. Bu nedenle şu an yapay zekaların eser sahibi olarak kabul edilmesi mümkün görünmemektedir. Bu hususta üç temel görüş bulunmaktadır.

Birinci teoriye göre yapay zekanın fikri meydana getirdiği eserler doğrudan kamuya mal edilmedir. Yapay zekâ bir hukuki kişiliğe sahip olmadığından ve eserin meydana getiriliş noktasında insan katkısından ziyade yapay zekâ etkili olduğundan; yapay zekâ tarafından meydana getirilen eserlerin doğrudan kamuya mal edilmesi savunulmaktadır. Bu yöntemle ile sırf yapay zekâyâ sahip olduğu için bir insanın veya zümrenin yapay zekâ tarafından meydana getirilen eserlerin telif haklarına sahip olmasının önüne geçilmek istenmektedir.

İkincisinde ise yapay zekânın sahibinin eser sahibi olarak kabul edilmesi savunulmaktadır. Bu görüşe göre yapay zekânın sahibi olanlar yapay zekâ tarafından meydana getirilen eserlerin telif haklarına sahip olacaklardır. Yapay zekânın var olmasına imkân tanıyan ve gerekli finansal ve teknolojik altyapıyı sağlayan bu kimseler sonuç olarak ortaya çıkan eserlerin telif haklarına da sahip olacaklardır.

Üçüncü ve pek popüler olmayan diğer teoriye göre ise yapay zekanın kendisine bir hukuki kişilik tanınarak eser sahibi olarak kabul edilmelidir. Bu görüşe göre yapay zekâyı bir nevi hukuki kişilik tanımmalıdır. Kendisine hukuki kişilik tanınan yapay zekâlar sonuç olarak çeşitli haklara sahip olabilecek; ortaya koydukları eserlerin telif haklarını da elinde bulunduracaklardır.

Blokzincir ve Benzer Teknolojilerin Fikri ve Sınai Haklara Etkisi

Blokzincir teknolojisi isminden de anlaşılacağı üzere bloklardan oluşan bir zinciri ifade etmektedir. Her bir blok kendisinden önce gelen bloğa eklenerek bir zincir oluşturmaktadır. Bu bloklar ise verilerden oluşmaktadır. Sonuç olarak veriler blokları oluşturmakta bloklar birbirlerine eklenerek blokzinciri oluşturmaktadır. Tek bir blokzincirden söz edilmesi mümkün değildir. Kullanımda ve proje aşamasında birçok blokzincir bulunmaktadır. Blokzincir teknolojileri genel olarak değiştirilemez, merkeziyetsiz, aracısız, ücretsiz ve global olma hedefleriyle ön plana çıkmakta ve çoğunlukla bir coin veya token arz etmektedirler.

Coinler ve tokenlar barındırdıkları özellikleriyle ve vadettikleriyle farklı kategorilere ayrılabilir. Ana ayrım coin ve token ayrımıdır. Coinleri tokenlardan ayıran en temel fark coinlerin farklı olarak kendilerine ait bir blokzincirleri olmasıdır. Tokenların ise kural olarak kendilerine has bir blokzincirleri bulunmamaktadır. Coinler; Bitcoin, Altcoin, Stablecoin vb. şekilde farklı kategorilere ayrılırken konumuz açısından özel önem arz eden tokenlar ise menkul kıymet tokeni, ödeme tokeni, fayda tokeni, varlığa dayalı token ve NFT olmak üzere farklı kategorilere ayrılmaya elverişlidir. Önemle belirtmek gerekir ki söz konusu sınıflandırma herhangi bir kanundan doğmamakta; öğretide tercih edilen sınıflandırma şeklidir. Coinler ve NFT dışındaki tokenlar bu çalışmanın kapsamına girmediğinden bu konuda daha fazla açıklama yapılmasına yer yoktur. NFT'ler ise "non-fungible token" ifadesinin kısaltmasıdır. Bu ifade Türkçeye misli olmayan, mübadelesi mümkün olmayan token olarak çevrilebilir. NFT'ler eşsiz ve tekildir. Bir NFT bir diğer NFT'nin yerini almaya elverişli değildir.

Fikri ürünler doğaları gereği genel olarak özgünlük, teklik ve eşsizlik ister ve barındırırlar. NFT'lerin eşsiz ve tekil olmaları nedeniyle eser sahiplerinin ve sektör paydaşların NFT'ye olan ilgisi artarak devam etmektedir. Dijital sanat eserleri kolayca kopyalanabilmektedir ve fiziksel sanat eserlerin aksine söz konusu kopyalar orijinal sanat eseri ile tıpatıp aynıdır. Bu nedenle, dijital sanat eserlerinde ve genel olarak dijital eserlerde orijinallik karşılaşılan önemli bir sorundur. NFT'ler ise bu noktada bir çözüm olma potansiyeli taşımaktadır. Dijital bir sanat eseri NFT haline getirilirse bu durumda eşsiz de olabilmektedir. Blokzincirde yer alan ve kural olarak değiştirilemez olan veriler ile söz konusu NFT'nin ve barındırdığı eserin orijinal eser olduğu tespit edilebilmektedir.

Fiziki eserlerin dijitalleştirilmesi noktasında ise çeşitli ihtilafların yaşanması muhtemeldir. Bir eserin NFT haline getirilmesi eser sahibinin haklarını ihlal eder nitelikte olabilir. Bir eserin, eser sahibinin onayı ve/veya rızası olmaksızın NFT haline getirilmesi ve alım-satım gibi çeşitli hukuki işlemlere konu edilmesi eser sahibinin *eserde değişiklik yapılmasını engelleme, işleme, çoğaltma, yayma, işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla iletim hakkının* ihlal edilmesine yol açabilmektedir.



GÜNLÜK HAYATLA İLİŞKİLENDİRELİM

Cem Karaca'nın bir fotoğrafının Cem Karaca'nın mirasçılarının onayı ve/veya rızası alınmaksızın NFT haline getirilmesi mirasçıları tarafından dava konusu edilmiştir. Dava sürecinde mahkeme NFT için ihtiyati tedbir kararı vermiştir.

Fikri mülkiyet hukukunun klasik kavramlarını ve sistematüğını zorlayan bir diğer husus ise akıllı sözleşmelerle karşımıza çıkmaktadır. Akıllı sözleşmeler en basit tanımı ile tarafların birbirine güven duymak zorunda kalmaksızın, açıkladıkları iradelerin zamanı geldiğinde ve şartları gerçekleştiğinde kendiliğinden icra edilebildiği sözleşmelerdir. Günümüzde akıllı sözleşmeler ve NFT'ler çoğu zaman birlikte görülmektedir. Akıllı sözleşmeler ile NFT haline getirilen bir eserin mali haklarının devri gündeme gelebilmektedir. Mali hakların devrine ilişkin sözleşmelerin yazılı olarak akdedilmesi kanuni bir zorunluluktur. Bu nedenle akıllı sözleşmeler ile mali hakların devri şu anki haliyle mümkün görünmemektedir.

Metaverse ve Benzeri Ortamlarda Fikri ve Sınai Haklar

Gelişen teknolojiler ile gündemimize giren en yeni ve popüler kavram olan Metaverse, bünyesinde fikri ve sınai haklara ilişkin birçok tartışmalı hususu bulundurmaktadır. Metaverse genel olarak artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, giyilebilir teknolojiler ve internet altyapısının gelişmesi ve yaygınlaşması ile birlikte fiziksel ve dijital dünyayı bir araya getiren sanal bir dünya olarak tanımlanabilmektedir.

Metaverse'lerde kullanıcılar birbirleriyle genellikle avatarları aracılığıyla etkileşime girmektedir. Avatar ise kullanıcıların Metaverse'de kendilerini sanal olarak temsil ettikleri karakterler ve görünüm-lerdir. Kullanıcılar avatarları aracılığıyla Metaverse'de yer alan etkinliklere katılabilmekte, birbirleriyle etkileşime geçmekte hatta Metaverse'in yaratılışında ve geliştirilmesinde içerik üretici olarak katkıda bulunmaktadır. Metaverse'lerin fikri mülkiyet hukuku açısından değerlendirilmesi gereken asıl noktası da tam olarak budur. Web 1.0'ın aksine kullanıcılar artık Metaverse ve benzeri platformlarda sadece tüketici olarak yer almamaktadır. Çoğu zaman bu platformların meydana getirilmesinde dahi etkin rol almakta, hatta bu durum Metaverse'i işletenler tarafından da özellikle desteklenmektedir.

Metaverse'lerde kullanıcıların sadece tüketici olarak yer almasından ziyade üretici olarak yer almasının mümkün ve teşvik edilir olması kullanıcılarının bu dijital ortamlarda eser üretmelerini, buluşlar ve tasarımlar meydana getirmelerini dahi mümkün kılmaktadır. Kullanıcıların daha bu dijital ortama ayak basmadan önce meydana getirdikleri avatarlar dahi şartlarını sağladıkları takdirde eser olarak tanımlanmaya elverişlidir. Eser olmanın şartlarını yerine getiren bir fikri ürünün sırf Metaverse

gibi dijital bir ortamda meydana getirilmiş oluşu o fikri ürünün eser olarak nitelendirilmesini engellemeyecektir. Aynı durum sinai mülkiyet hukuku için de geçerlidir. Metaverse’de gerçekleştirilen bir buluş şartlarını taşıdığı ölçüde patente konu edilebilmekte; yine aynı şekilde bir tasarım ortaya konabilmektedir. Bu durumlarda da sinai mülkiyetin temel kural ve prensipleri uygulama alanı bulacaktır.

Metaverse’lerde fikri ve sinai hakların ihlal edilmesi, karşılaşılması muhtemel risklerdendir. Fiziki dünyada var olan ve hukuken koruma altına alınan bir tasarımın veya markanın Metaverse’de hak sahiplerinin onayı olmaksızın kullanılması ihtilaflara yol açmaya elverişlidir. Hak sahiplerinin hakları bu durumlarda da geçerliliğini koruyacaktır. Bu ihlallerin dijital ortamda gerçekleştirilmesi bu eylem ve durumların ihlal teşkil ettiği gerçeğini değiştirmeyecektir.

BÖLÜM ÖZETİ

Fikri mülkiyet hukuku, eser sahipleri ile diğer ilgililer arasındaki menfaat çatışmasının sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Türkiye’de fikri mülkiyetin düzenlenmesinde temel kanunlar, 1951 tarihli Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ve 2016 tarihli Sınai Mülkiyet Kanunudur. Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’na göre eser sahibi eseri meydana getiren kişidir. Eser sahibinin hakları, yaşam süresi boyunca devam eder ve ölümünden sonraki yetmiş yıl boyunca mirasçılara geçer. Eser sahibinin manevi hakları arasında eseri umuma arz etme, eser sahibi olarak tanıtılma, eserde değişiklik yapılmasını engelleme ve eseri sahiplenme hakkı yer almaktadır. Mâli hakları ise işleme, çoğaltma, yayma ve iletim hakları içerir.

Sınai mülkiyetin konusu marka, patent, tasarım gibi unsurlardan oluşur. Markanın amacı, bir teşebbüsün ürün ve hizmetlerini diğerlerinden ayırmaktır. Markalar, tescil edildikten sonra on yıl süreyle korunur ve bu süre onar yıllık dönemlerle yenilenebilir. Marka sahibi, markasının izinsiz kullanılmasını engelleme hakkına sahiptir. Benzer şekilde patentler de 20 yıl boyunca korunur ve patent sahibi buluşun izinsiz üretilmesini, satılmasını veya kullanılmasını engelleyebilir.

Tasarımlar ürünlerin çizgi, şekil, renk gibi özelliklerinden kaynaklanan görünümlerdir. Tescilli tasarımlar, başvurudan itibaren beş yıl süreyle korunur ve bu süre beşer yıllık yenilemelerle 25 yıla kadar uzatılabilir. Tasarımlar, yenilik ve ayırt edici nitelik taşımalıdır. Tasarım sahibi, izinsiz kullanım durumunda üçüncü kişilerin tasarımını üretmesini, satmasını ve ticari amaçla kullanmasını engelleyebilir.

Yapay zekânın ürettiği eserler, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’na göre eser sayılabilir. Ancak yapay zekâ, hukuki kişiliği olmayan bir varlık olduğundan, eser sahibi olarak kabul edilip edilemeyeceği tartışmalıdır. Bu konuda üç ana görüş vardır: birinci görüş, yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin kamu malı olması gerektiğini savunur. İkinci görüş, yapay zekânın sahibinin eser sahibi olarak kabul edilmesini öngörür. Üçüncü görüş ise yapay zekânın hukuki kişilik kazanarak eser sahibi olmasını savunur.

NFT’ler, eşsiz dijital varlıklardır ve dijital sanat eserlerinin özgünlüğünü sağlamada kullanılır. NFT’ler, dijital sanat eserlerinin kopyalanabilir olmasına karşılık, fiziksel eserlerden farklı olarak eşsizliği garanti eder. Ancak bir eserin izinsiz şekilde NFT’ye dönüştürülmesi, eser sahibinin haklarını ihlal edebilir.

Metaverse, dijital dünya ile fiziksel dünyanın birleşimi olan sanal bir ortamdır. Kullanıcılar, yalnızca tüketici olarak değil üretici olarak da yer alır ve eserler üretebilirler. Metaverse’de oluşturulan eserler, fikri mülkiyet haklarına tabi olabilir. Ayrıca, Metaverse ortamında da sınai ve fikri mülkiyet hakları ihlalleri yaşanabilir. Bir markanın veya tasarımın izinsiz kullanımı, dijital ortamda da hukuki sonuç doğurur.

GÖZDEN GEÇİRELİM

- 1) Bir ürünün eser niteliği taşıması için üç ana şartın gerçekleşmesi gerekip bu şartlar; şart, şart ve şarttır.
- 2) şart ile kastedilen; eserin, eser sahibinin hususiyetini taşımasıdır.
- 3) Eser sahipliğinden doğan haklar eser sahibi müddetçe devam eder ve eser sahibinin ölümünden itibaren yıl boyunca mirasçılarını nezdinde devam eder.
- 4) Bir teşebbüsün mallarının ve hizmetlerinin diğer teşebbüslerinin mallarından ve hizmetlerinden ayrılmasını sağlayan işaretlere denir.
- 5) Markalar başvuru tarihinden itibaren yıl süre ile koruma altındadır ve bu süre yıllık dönemler halinde herhangi bir sınırlandırma olmaksızın yenilenmeye devam edilebilir.
- 6) Buluş basamağı içermesi ve sanayiye uygulanabilir olması şartıyla teknoloji alanındaki yeni buluş konu olabilir.
- 7) Patentler başvuru tarihinden başlamak üzere yıllık bir koruma süresine tabidir.
- 8) Ürünün tümü veya bir parçasının ya da üzerindeki süslemenin çizgi, şekil, biçim, renk, malzeme veya yüzey dokusu gibi özel-liklerinden kaynaklanan görünümüne denir.
- 9) Yapay zekanın eser sahipliği hususunda üç ana teori vardır. Birinci teoriye göre yapay zekanın fikri meydana getirdiği eserler doğrudan mal edilmelidir. İkincisinde ise yapay zekanın sahibinin olarak kabul edilmesi savunulmaktadır. Üçüncü ve pek popüler olmayan diğer teoriye göre ise yapay zekanın kendisine bir tanınarak eser sahibi olarak kabul edilmelidir.
- 10) Taraflar arasında güven ilişkisine ihtiyaç duyulmaksızın yeri ve zamanı geldiğinde kendiliğinden ifa olan sözleşmelere denmektedir.

CEVAP ANAHTARI

1. şekli/objektif/subjektif	6. patent
2. Subjektif	7. yirmi
3. yaşadığı/yetmiş	8. tasarım
4. marka	9. kamuya/eser sahibi/hukuki kişilik
5. on, onar	10. akıllı sözleşme

SÖZLÜK

Akıllı Sözleşme: Taraflar arasında güven ilişkisine ihtiyaç duyulmaksızın yeri ve zamanı geldiğinde kendiliğinden ifa olan sözleşme türüdür.

Blokzincir: Veri içeren blokların birbirlerine eklenmesiyle oluşturulan kriptografik zincirdir.

Eser: Sahibinin hususiyetini taşıyan ve ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri olarak sayılan her nevi fikir ve sanat mahsulleridir.

Marka: Bir teşebbüsün mallarının ve hizmetlerinin diğer teşebbüslerinin mallarından ve hizmetlerinden ayrılmasını sağlayan işarettir.

Metaverse: Artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, giyilebilir teknolojiler ve internet altyapısı-nın güçlenmesiyle fiziki ve sanal dünyayı bir araya getirmeyi hedefleyen bir nevi evrendir.

NFT (Non-fungible Token): Misli olmayan, tekil, eşsiz token türüdür.

Patent: Buluş basamağı içermesi ve sanayiye uygulanabilir olması şartıyla teknoloji alanındaki her yeni buluştur.

Tasarım: Ürünün tümü veya bir parçasının ya da üzerindeki süslemenin çizgi, şekil, biçim, renk, malzeme veya yüzey dokusu gibi özelliklerinden kaynaklanan görünümüdür.

KAYNAKÇA

- Bilgili, Fatih/Cengil, Fatih: BlockChain ve Kripto Para Hukuku, Güncellenmiş 2. Baskı, Dora Yayınevi, 2022.*
- Çağlayan Aksoy, Pınar: Akıllı Sözleşmelerin Kuruluşu ve Geçerlilik Şartları, Güncellenmiş 2. Baskı, On İki Levha Yayınevi, İstanbul 2021.*
- Çağlayan Aksoy, Pınar/Özkan Üner, Zehra: NFTs and Copyright: Challenges and Opportunities, Journal of Intellectual Property Law & Practice, Oxford University Press, 2021, C. 16, S. 10.*
- Doğancı, Doğa Ekrem: Blokzincire Dayalı Akıllı Sözleşmelerin Hukuki Nitelikleri, Kuruluşu, Yorumu, İfası ve Bazı Örnek Hukuki Uygulamalar, On İki Levha Yayınevi, İstanbul 2021.*
- Gokmi, K./Jeon, J. H.: A Study on the Copyright Survey for Design Protection in Metaverse Period. International Journal of Advanced Smart Convergence Vol.10 No.3*
- Grosheide F. Willem/Herwini Roerdink/Karianne, Thomas: "Intellectual Property Protection for Video Games: A View from the European Union" (2014) 9 J Int't Com L & Tech 1.*
- Hristov, Kalin: Artificial Intelligence And The Copyright Dilemma, 2017 (57) (3), IDEA: The Journal of the Franklin Pierce Center for Intellectual Property.*
- Karimov, Elnur: "Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu" (2021) J Com & Intell Prop L 93.*
- Kaynak Koç, Selva/Tevetoğlu, Mete: "Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanmaması", (2012), Fikri ve Sınai Haklar Dergisi, Sayı 30.*
- Ondrejka, C.: Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse. New York Law School Law Review, 49(1).*
- Öğretmen Kotil, Zeynep: Avatarlar ve Temsil Ettikleri İnsanlar Arasındaki İlişki Bakımından Hukuki Sorumluluk, İstanbul Barosu, Bilişim Hukuku Komisyonu, Yapay Zeka Çalışma Grubu, Yapay Zeka Çağında Hukuk, 2022.*
- Palace, Victor M.: "What If Artificial Intelligence Wrote This? Artificial Intelligence And Copyright Law" (2019) 71, Florida Law Review, 217, 218.*
- Reuveni, E.: "On Virtual Worlds: Copyright and Contract Law at the Dawn of the Virtual Age" Indiana Law Journal. Vol. 82.*
- Stein, Julian: "The Legal Nature of Video Games – Adapting Copyright Law to Multimedia" Press Start (2015), Cilt 2, Sayı 1.*
- Su Li Cheng, T.: Brave New World for Intellectual Property Rights. Journal of Law, Information and Science, 17.*
- Suluk, Cahit/Nal, Temel/Karasu, Rauf: Fikri Mülkiyet Hukuku, Güncellenmiş 6. Baskı, Seçkin Yayıncılık, Ankara 2022.*
- Tekinalp, Ünal: Fikri Mülkiyet Hukuku, Güncelleştirilmiş ve Genişletilmiş Beşinci Bası, Vedat Kitapçılık, İstanbul 2021.*
- Tevetoğlu, Mete: Hukuki Yönleriyle Kripto Varlıklar ve Kripto Varlıkların İlk Arzı, Genişletilmiş 2. Baskı, Aristo Yayınevi, İstanbul 2021.*
- Zorluel, Mustafa, Yapay Zekâ ve Telif Hakkı, 2019 (142) TBB Dergisi.*

