

Çevrimiçi Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Bazı Hukukî Problemlerin Türk Hukuku Bağlamında Değerlendirilmesi

Umut Köse¹, Utku Köse²

¹ Anadolu Üniversitesi, Hukuk Fakültesi, Eskişehir

² Uşak Üniversitesi, Bilgisayar Bilimleri Uygulama ve Araştırma Merkezi, Uşak

umuthukuk03@hotmail.com, utku.kose@usak.edu.tr

Özet: Bu çalışmanın amacı; çevrimiçi bilgisayar oyunlarının eğlence, sosyalleşme ve eğitimsel işlevlerinin yanında, hukukî bağlamda ele alınması gereken temel sorunlarına değinebilmektir. Bu amaçla; öncelikli olarak bilgisayar oyunlarının gelişimiyle beraber ortaya çıkan çeşitli sorunlara değinilmiş ve özellikle hukukî bağlamdaki sorunlar üzerinde durulmuştur. Bilindiği üzere; bilgisayar oyunlarının insan günlük hayatına (özellikle çevrimiçi form kazandıktan sonra) daha fazla entegre olması, hukukî sorunlara yol açabilecek ve büyük ölçüde insan kaynaklı olan çeşitli çelişkileri ve süreçleri de beraberinde getirmektedir. İşte bu çalışma, söz konusu hukukî sorunlara kısa bir bakış atmak ve hatta geleceğe dair bir ışık tutmak alt-amaçları çerçevesinde kaleme alınmıştır. Çalışmanın, benzer nitelikte araştırma çalışmalarının kapsama alındığı ilgili literatüre etkin katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Sözcükler: Çevrimiçi Bilgisayar Oyunları, Bilgisayar Teknolojisi, Konsollar, Hukuk, Hukukî Sorunlar, Telif Hakları, Dolandırıcılık.

Evaluation of Some Judicial Problems Related to Online Computer Games in the Sense of Turkish Law

Abstract: Objective of this study is to discuss about essential judicial problems of online computer games; in addition to their functions on entertainment, socialization, and education. For this aim; several problems that have been appeared after the development of computer games were examined first, and especially judicial problems were discussed. As it is known; more integration of computer games to the daily life (especially after gaining the online form) causes some mostly human related contradictions and processes, which may result to judicial problems. Here this work has been written in the sense of sub-aims, which are taking a rapid look at to the related judicial problems and even focusing on the future. It is thought that this work will provide an effective effect to the related literature, in which similar research works are performed.

Keywords: Online Computer Games, Computer Technology, Consoles, Law, Judicial Problems, Copyright Law, Fraud.

1. Giriş

Bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle birlikte; insanların günlük hayatta yerine getirdikleri birçok faaliyet büyük değişim içerisine girmiş ve bu faaliyetler her geçen gün daha pratik ve hızlı formlara geçiş yapmıştır. Söz konusu gelişim ve değişimler sadece günlük hayatın pratikleşmesi, iş hayatının kolaylaşması gibi kapsamlar dâhilinde değil; bireylerin rahatlamak ve boş zamanlarını renklendirmek adına giriştikleri farklı süreçlerin de gelişmesine ön ayak olmuştur. Bilgisayar oyunları, ifade edilen bu süreçler dâhilinde dikkate alınması yerinde olan unsurlardan birisidir.

Bilgisayar oyunları, insanları günlük hayatın karmaşıklığı içerisinde streten geçici olarak uzaklaştırdığı gibi, psikolojik anlamda birçok olumlu getirisini de beraberinde getirmektedir. Ayrıca yine eğitimsel süreçlerin de bilgisayar ve iletişim teknolojilerine endekslenmesi; eğitim amaçlı bilgisayar oyunlarının tasarlanması ve geliştirilmesini sağlamıştır. Ek olarak; bilgisayar oyunlarının, özellikle İnternet teknolojisiyle birlikte çevrimiçi yönlerini geliştirmeleriyle birlikte kazandıkları; sosyalleşme yönünde birtakım rollerinin olduğunu da ifade etmek mümkündür. Sonuç itibarıyla, özellikle çevrimiçi bilgisayar oyunları başta eğlence olmak üzere, sosyalleşme ve öğrenme – öğretme bağlamında popüleritesi yüksek olan bilgisayar teknolojisi ürünlerinden birisidir.

Bu çalışmanın amacı; çevrimiçi bilgisayar oyunlarının eğlence, sosyalleşme ve eğitimsel işlevlerinin yanında, hukukî bağlamda ele alınması gereken temel sorunlarına değinebilmektir. Bu amaçla; öncelikli olarak bilgisayar oyunlarının gelişimiyle beraber ortaya çıkan çeşitli sorunlara değinilmiş ve özellikle hukukî bağlamdaki sorunlar üzerinde durulmuştur. Bilindiği üzere; bilgisayar oyunlarının insan günlük hayatına (özellikle çevrimiçi form kazandıktan sonra) daha fazla entegre olması, hukukî sorunlara yol açabilecek ve büyük ölçüde insan

kaynaklı olan çeşitli çelişkileri ve süreçleri de beraberinde getirmektedir. İşte bu çalışma, söz konusu hukukî sorunlara kısa bir bakış atmak ve hatta geleceğe dair bir ışık tutmak alt-amaçları çerçevesinde kaleme alınmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde bilgisayar oyunlarına ve bu oyunların günlük hayattaki yerine dair kısa açıklamalara yer verilmiştir. İlgili bölümü takiben; üçüncü bölümde, başlıca hukukî sorunlar olmak üzere, bilgisayar oyunlarının gelişiminin beraberinde getirdiği sorunlara değinilmiştir. Dördüncü bölümde, karşılaşılan hukukî sorunlara karşı Türk Hukuku'ndaki çözümlere; beşinci bölümde ise bilgisayar oyunlarındaki hukukî sorunların geleceğine odaklanılmış; son bölümde sonuçlara değinilerek metin sona erdirilmiştir.

2. Bilgisayar Oyunlarının Günlük Hayattaki Yeri

Bilgisayar teknolojisi kapsamında ortaya çıkan hızlı değişimler, insanlar arasında yaygınlığını hiçbir zaman yitirmemiş olan bilgisayar oyunlarını da doğrudan etkilemiştir. Günlük hayatın sorunlarını ve aktivitelerini çözmesi yanında, eğlence kültürünün de aracı haline gelen bilgisayar oyunlarını en son donanımsal ve yazılımsal teknolojilerle harmanlayarak sunması, hatta iletişim teknolojilerinden de yararlanarak çevrimiçi platformda hız kazanması, bilgisayarların insanlar arasında vazgeçilmez birer tutku haline gelmesini de sağlamıştır.

Başlarda basit çoklu ortam bileşenleriyle “bir kullanıcı” yaklaşımlar sunan bilgisayar oyunları, artık çevrimiçi – İnternet platformunu da kullanarak; gerçekçi grafikler, üst düzey yöntemlerle düzenlenmiş ses düzenleri ve hatta Yapay Zekâ yaklaşımları ile birlikte son derece ciddi bir sektörün kapılarını açan, ileri düzey eğlence araçları olarak kabul görmektedir. Gelişen teknolojiyle birlikte bilgisayar oyunları, oyunculara oyun içerisinde başka bir hayat bile sunmaktadır. İşte bu hayat, oyunculara

başka oyuncularla iletişim kurarak sosyalleşmeyi oyunun şiddet içermesiyle şiddet dürtülerini güdülemeyi ve oyun içerisinde oyuncuya sorulan genel kültür veya mantık sorularıyla da oyuncuya öğrenmeyi sağlama işlevlerini de aktif hale getirmektedir. Eğlence işlevleri yanında, söz konusu açıklamalar bağlamında bakıldığında; bilgisayar oyunlarının eğitsel ve öğretimsel yönlerinin de ön plana çıktığını, hatta gerçek dünyanın yanında, kullanıcıların kendilerini ayrı birer birey halinde hissedebilecekleri sanal dünyaları da ön plana çıkardığını ifade edebiliriz. Ancak yine son açıklamalarımız kapsamında da dikkat edileceği üzere; bilgisayar oyunlarının şiddet dürtülerini güdülemesi ve yine çevrimiçi işlevlerin olması / gelişmesiyle bireyleri gerçek dünyadan soyutlaması gibi dezavantaj özellik ve işlevlere de sahip olduğunu dile getirmek mümkündür.

3. Bilgisayar Oyunlarının Gelişiminin Beraberinde Getirdiği Başlıca Sorunlar

Bilgisayar oyunlarının teknoloji ile paralel olarak gelişmesi, beraberinde çeşitli sorunlara yol açmaktadır. Bu sorunları detaylardan arınmak suretiyle; kısaca şu şekilde sıralayabiliriz:

- Psikolojik Sorunlar (Oyunların aşırı şiddet veya cinsellik gibi unsurlar içermesi sebebiyle dikkat dağınıklığı, şiddeti normal görme vs.) [1],
- Toplumsal Sorunlar (Oyunların oyunculara adeta farklı bir dünya yaratmasına bağlı olarak oyuncuların günlük hayattan soyutlanması beraberinde bilgisayar bağımlılığının ortaya çıkması),
- Sağlık Sorunları (Bilgisayar bağımlılığının ortaya çıkmasıyla birlikte göz rahatsızlıkları, uykusuzluk dengesiz beslenme, epilepsi gibi sorunlar) [1],

- Hukukî Sorunlar (Oyuncuların veya oyun yapımcılarının telif hakları ile ilgili, oyuncular arasında ortaya çıkan hukukî uyuşmazlıklar ve oyuncu ile oyun yapımcısı arasındaki hukukî uyuşmazlıklar gibi hukukî sorunlar).

Bilgisayar oyunları sıraladığımız bu sorunların ortaya çıkmasına sebep olabilir. Ancak konumuz bilgisayar oyunlarının hukukî sorunları üzerine olduğu için; sadece bilgisayar oyunlarının hukukî sorunlarına ve yine gelecekteki olası hukukî sorunlara odaklanmış olacağız.

3.1 Bilgisayar Oyunlarının Gelişiminin Beraberinde Getirdiği Hukukî Sorunlar

Bilgisayar oyunlarının gelişimi ile bilgisayar oyunları, programı ve sinemayı aşmış, kendine has bir sektör yaratmıştır. Bir oyunun içinde ayrı ayrı telif hakkına tâbi markalar, resimler, çizimler, yazılım kodları, animasyonlar, metinler, videolar ve müzikler bulunabilmektedir. Popüler hale gelen birçok oyunun hukuka aykırı çoğaltılmış kopyaları da oyun sektörünün önündeki en büyük engellerden birisidir. Öyle ki Türkiye’de ve Dünya’da pek çok popüler oyunun ticareti yasal engellere rağmen kolaylıkla gerçekleştirilmektedir [2]. Diğer yandan, bir bilgisayar oyununun bünyesinde ayrı telif haklarına tâbi unsurlar bulunması da söz konusu hukuksal düzenlemelerin kapsamı konularının gündeme gelmesi ve ilgili unsurların ayrı hukuksal korumalara konu olacağının göz önünde bulundurulması gerekliliği gibi değerlendirmeleri de beraberinde getirmektedir [3].

Bu hukukî sorunlara oyuncu tarafından baktığımız zaman da netice benzerdir. Pek çok oyuncu vaktinin büyük bir kısmını çevrimiçi oyunlarda geçirerek, oyunlara hem vakit harcamakta, hem de oyundaki varlığını daha iyi bir hale getirmek için oyun içindeki Premium (yani, para karşılığı satın alınan) eşyalara para ödemektedirler. Her yerde olduğu gibi oyun toplulukları içinde de olan

kötü niyetli kişiler, emek ve para ile oluşturulmuş ve geliştirilmiş sayısal varlıklara göz dikebilmekte ve çeşitli yollarla diğer oyuncuları mağdur etmektedir. Bazı oyun firmalarının yapımcılarının da oyunculara iyi davranmadıkları ve hatta haklarını bertaraf etme yönünde davranışlar gösterdikleri ve oyunculardan çeşitli yollarla haksız yarar elde ettikleri de gözlenmektedir [2].

Türkiye'deki duruma baktığımızda, farklı bazı sorunlarla da karşılaşmaktadır. Ülkemizde birçok valilik İnternet kafe gibi ortamlarda oynanan çevrimiçi oyunların yasaklanması şeklinde kararlar almıştır. Ancak bu kararlara herhangi bir geçerli dayanak olmadan keyfi olarak varılmıştır [2]. "Kanaatimizce buradaki temel sorun, toplumun belli bir kesiminin bilgisayar oyunlarının tamamen zararlı olduğu yönündeki olumsuz tutumudur."

Rekabete dayalı oyunların Türkiye'de yaygın bir hale gelmesi, beraberinde bazı gelişmeleri ve dünya çapındaki düzenlemelere ayak uydurulmasını da beraberinde getirmiştir. Buna göre; ülkemizde belli bir süre önce yarı-resmî yarı-sivil olarak kurulan bir oyun federasyonu göreve başlamıştır. Bu federasyon, Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü'ne bağlı olup; oyun derecelendirmesinden, oyun hukuk düzenlemelerine, (sayısal) oyun turnuvalarından oyuncu haklarına kadar birçok gündem maddesini çözme yönünde çalışmaktadır [2].

4. Bilgisayar Oyunlarının Gelişimi ile Karşılaşılan Hukukî Sorunlara Türk Hukukundaki Yaptırımlar

Öncelikle bilgisayar oyunlarındaki telif haklarına yönelik hukukî sorunlara değinmekte fayda vardır. Pek çok bilgisayar oyunu günümüzde hukuka aykırı çoğaltılarak oyun firmalarının telif haklarını ihlal etmektedir. Oyun yapımcılarının telif hakları, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Hakkındaki Kanun (FSEK)'unun ilgili

hükümleriyle korunmaktadır. Buna göre oyun firmasının bilgisayar oyunu eserdir ve oyun firması da eser sahibidir. Buna bağlı olarak, oyun firması oyunu üzerinde çoğaltma ve yayma hakkına münhasıran sahiptir. Eser sahibi (oyun firması) dışında bir üçüncü kişi FSEK'in ilgili hükümlerine aykırı olarak eseri (bilgisayar oyununu) çoğaltma ve yayma hakkına sahip değildir. Eser sahibinin telif haklarının ihlâli hâlinde manevi haklarının tecavüzü söz konusu olduğu için şartlar olduğu takdirde FSEK m.67'ye göre tecavüzün ref'i davasını açabilmektedir [4]. Bunun yanında oyun firmasının (yani eser sahibinin), şartlar olduğu takdirde manevi haklarına tecavüz söz konusu olduğu için FSEK m.71'e göre fail / failer hakkında cezaya hükmolunmaktadır. Yine FSEK m.75'e göre de bu suçların soruşturması şikâyete bağlıdır. FSEK m.71'deki suçu işleyen kişi / kişiler, iki yıldan dört yıla kadar hapis veya elli milyar liradan yüz elli milyar liraya kadar ağır para cezasına veya zararın ağırlığı dikkate alınarak her ikisine birden hükmolunmaktadır [4].

İkinci olarak; oyun firması tarafından oyuncuların İnternet ortamında oynadıkları oyunlarda oyun firmasının oyuncuların haklarını bertaraf etmesi ve çeşitli yollarla oyuncuları kandırması hâlinde kullanıcıların hakları 5237 sayılı TCK uyarınca korunacaktır. Oyun firmasının bu fiilleri, TCK m.157 hükmündeki dolandırıcılık suçu tanımına uygun olmakla birlikte; suç TCK m.158/f.1/b.f uyarınca, bilişim sistemleri aracılığıyla işlendiği için nitelikli dolandırıcılık işlenmiş kabul edilmektedir. Bu suçun soruşturması ve kovuşturulması şikâyete bağlı değildir. Bu suçu işleyen kişi / kişiler, iki yıldan yedi yıla kadar hapis ve beş bin güne kadar adlî para cezasıyla cezalandırılmaktadır [5].

Üçüncü olarak; kullanıcıların İnternet ortamında oynadıkları bilgisayar oyunlarında oluşturdukları sayısal varlıkların başkaları tarafından çeşitli yollarla çalınması veya değiştirilmesi hâlinde TCK m.158/f.1/b.f 'ye

göre nitelikli dolandırıcılık suçu işlenebileceği gibi; kullanıcının sayısal varlığının çalınması hâlinde TCK m.142/f.2/b.e 'ye göre nitelikli hırsızlık suçu işlenebilecektir. Bu suçu işleyen kişi / kişiler, üç yıldan yedi yıla kadar hapis cezasıyla cezalandırılmaktadır. Bu suç, beden veya ruh bakımından kendisini savunamayacak durumda olan kimseye karşı işlenmişse, verilecek ceza üçte biri oranına kadar artırılmaktadır [5].

5. Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Hukukî Sorunların Geleceğine Dair Görüşler

İfade edilen temel sorunlar ve yine açıklanan geçerli yaptırımlar ele alındığında, bilgisayar oyunlarına ilişkin hukukî sorunların geleceğine dair bazı görüşlerimizi şu şekilde sıralayabiliriz:

- Her geçen gün kendini yenileyerek geliştiren bilgisayar oyunları sektörüne karşı, kendini yenileyebilen bir hukuk sisteminin olması, hukukî sorunların önüne geçilebilmesi bağlamında son derece önemli bir faktördür. Kendini dinamik bir yapıda sürdüren ve yenileyebilen bir hukuk sistemi olmadığı durumda, geçerli olan ve yine potansiyel yapıdaki hukukî sorunlara karşı sağlıklı çözümler üretilemeyecek olup; yine yargı mercileri de hakkaniyet ve nispet doğrultusunda karar veremeyecektir.
- Günümüzde, telif haklarının ihlâli durumunda; görevli ve yetkili ceza mahkemelerinde açılan birçok ceza davasında –5237 sayılı TCK m.51 ve 5271 sayılı CMK m.231 hükümleri uyarınca– hükmün açıklanmasının geri bırakılması kararına varılabilmektedir [6]. Kanaatimizce, telif haklarının ihlâlinde suçun cezasının ertelenmesi kararları cezaî yaptırımlarının caydırıcılığı

özelliğinden yoksun olmaktadır. Bu bağlamda düzenlemelere ihtiyaç duyulmaktadır. Yine konuya paralel olarak; –okuyucular tarafından incelenebilecek– caydırıcılık yaklaşımına ve etkisine genel bir bakış, [7] altında sunulmaktadır.

- Daha önce de ifade edildiği üzere; bilgisayar oyunlarının telif hakları bağlamında farklı korumalara konu olacak farklı unsurlar ihtiva etmesi, hukukî bağlamda zaman zaman yanlış veya eksik yargılara varılmasına da yol açacaktır. Bu nedenle kanaatimizde ilgili mevzuatta güncellemelerin yapılması ya da yeni yapılandırmalar yönünde hukuksal zeminin sağlanması yoluna gidilmelidir. Bu noktada konuya ilişkin olarak daha etkin fikir vermesi adına [3] önerilmektedir.
- Kanaatimizce, bilgisayar oyunlarının durmak bilmeyen gelişimi ve insan hayatına hızlı nüfuz etmesi (hatta bu hayatı birçok farklı açıdan yönlendirme yönündeki etkinliği), hukuksal düzenlemelerin daha hızlı değerlendirilmesi ve revize edilmesini gerekli kılmaktadır. Bu kapsamda gerek uluslararası, gerekse ulusal çapta hukuksal açıklar mevcut olmakla birlikte; gerek yerel gerekse uluslararası nitelikteki işbirliğine dayalı çalışmalar neticesinde hukuksal zeminin istendik düzeye getirilebileceğini ifade etmek mümkündür.
- Bilgisayar oyunları yönündeki hukuksal değerlendirmelerde dikkat edilmesi gereken önemli noktalardan birisi de; bu oyunların bazı suçların işlenmesi yönünde doğrudan veya dolaylı yönden (özellikle çevrimiçi işlevlerin artmasıyla doğru orantılı bir şekilde) aracı görevi görmesidir.

Burada insan psikolojisinden, yüksek nitelikte teknolojinin dezavantajlarına kadar; eğitim süreçlerinin kanayan yaralarından, günümüz popüler dünyası sosyal medyanın toplumsal etkilerine kadar birçok farklı konunun, farklı platformlarda farklı disiplinlerin işbirliği içerisinde incelenmesi gerektiği ortaya çıkmaktadır. Kanaatimizce bilgisayar oyunlarının hukuksal problemler bağlamında basit kapsamda ve basit çözümler yönünde incelenmemesi, kaotik unsurlar sebepli kaotik ilişkilerin de değerlendirilmesi etkin önlemlerin ve çözümlerin üretilmesi yönünde ivme kazandıracaktır.

6. Sonuçlar

Bu çalışma genel anlamda, günümüz günlük hayatında önemli yer tutan bilgisayar teknolojisinin etkin getirilerden birisi olan bilgisayar oyunlarına değinmiştir. Çalışma bilgisayar oyunlarının özellik ve işlevlerinin ötesinde; insan faaliyetlerini kritik ölçüde etkileyen önemli bir konu olan; hukukî kapsam üzerine yürümüştür. Bu noktada çalışmanın; –daha önce de ifade edildiği üzere– hukuk ve bilgisayar teknolojisi kesişimi noktasındaki literatüre etkin katkısı olacağı düşünülmüştür.

Çalışma kapsamında ifade edilen, bilgisayar oyunları kaynaklı temel sorunların yanında, günlük hayata entegrasyon ve sanal dünyaların kapısını açan gelişmelerin sonucunda ortaya çıkabilecek hukukî problemlerin neler olduğu ve bu bağlamda Türk Hukuku'nun ne gibi çözümler sunabileceği; önemli tartışma konusu başlıkları olarak çeşitli kaynaklarda tartışılmaktadır. Bunun yanında, geçerli duruma bakarak, gelecek süreçte ne gibi gelişmelerin yaşanacağını öngörmek ve buna göre basit değerlendirmelerde bulunmak da

mümkün olmaktadır. Kaleme alınan bu çalışmanın söz konusu konu başlığı altındaki sorulara yeter düzeyde cevaplar verebilmesi son derece önemlidir. Bunun yanında, yine konuyla ilgilenen araştırmacı ve akademisyenlerin – bilim adamlarının; gerçekleştirdiği araştırma çalışmalarını literatüre kazandırması, sürecin olumlu yönde gelişmesi ve problemlerin çözümlenebilmesi adına yerinde yaklaşımlar olacaktır.

7. Kaynaklar

[1] Şişman N., 'Bilgisayar Oyunlarının Zararları', On5yirmi5 Web sitesi, <http://www.on5yirmi5.com/haber/saglik/hastaliklar/11625/bilgisayar-oyunlarinin-zararlari.html>, 2009.

[2] Ahi G., 'Dijital Oyunların Hukuki Geleceği', Digital Age Web sitesi, <http://www.digitalage.com.tr/makale/dijital-oyunlarin-hukuki-gelecegi/>, 2012.

[3] Kaynak Koç, S., Tevetoğlu, M., 'Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması', Fikri ve Sınai Haklar Dergisi, 2012, s. 55.

[4] Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK), http://mevzuat.meb.gov.tr/html/7981_5846.html, Erişim: 11.10.2014.

[5] 5237 Sayılı Türk Ceza Kanunu, <http://www.tbmm.gov.tr/kanunlar/k5237.html>, Erişim: 12.10.2014.

[6] 5271 Sayılı Ceza Muhakemesi Kanunu, <http://www.ceza-bb.adalet.gov.tr/mevzuat/5271.htm>, Erişim: 12.10.2014.

[7] Kızmaz, Z., 'Ceza veya Kriminal Yaptırımın Suç Oranları Üzerindeki Caydırıcı Etkisi', Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2006, s. 210-231.