

Sanal Mülkiyet

H. Burak GEMALMAZ*

Giriş

İnsan hayatında köklü değişiklikler getiren bilgisayarın ve internetin aynı zamanda yeni hukuki sorunları da beraberinde getirmesi kaçınılmaz. Bugün çeşitli hukuk dalları, internetin yarattığı sorunlara çözüm bulmaya çalışıyor. Nitekim, günümüzde fikri mülkiyet hukukunun yoğunlaştığı konuların başında siber dünya olarak adlandırılan bilgisayar programları ve internet temelli oluşumlar gelmektedir.

Bugünlerde insanlar sanal dünyalarda yaşıyorlar. Gerçekten de, çok katılımcılı online (çevrimiçi) rol yapma oyunlarının (massively multiplayer online role playing games) sağladığı *sanal bir çevre (virtual environment) içinde insanlar; yarattıkları karakterler (avatar¹)* aracılığıyla, gerçek hayattakine benzer bir yaşam sürüyorlar. Bazıları gerçek hayatın bir çeşit taklidi, simülasyonu olan bazıları ise fantezi dünyası oluşturan bu sanal dünyalarda (*virtual worlds*), insanlar (karakterler) büyüyor, evleniyor, ev satın alıyor, savaşıyor ve hatta para kazanıp ticaret yapıyor; kısacası gerçek hayatta yapılan hemen her şeyi yapıyor.

İşte bu Çalışma, çok katılımcılı online rol yapma oyunların (ÇKORYO)² sağladığı sanal dünya içinde yapılan tasarrufların

hukuki niteliğini tartışmayı amaçlamakta ve görülen hukuki sorunların hangi modelle daha işlevsel ve hakkaniyete uygun şekilde çözülebileceğinde odaklaşmaktadır.

Siber Mülkiyet - Sanal Mülkiyet Ayrımı

Kanımca sırf bilgisayar temelli, yani internet ve ağ bağlantısı olmayan unsurlar ile internet ve ağ temelli unsurlar ve süreklilik temelinde bir sanal dünya kurmayan online oyunlar için siber mülkiyet (cyber property), buna karşılık çok katılımcılı online rol yapma oyunlar (ÇKORYO) bağlamında ise sanal mülkiyet (virtual property) terimini kullanmak isabetli bir terminolojik tercihtir.

Sırf bilgisayar temelli unsurlara baktığımızda, spesifik siber mülkiyet konusu olarak bunların büyük çoğunluğunun klasik fikri mülkiyet türlerinin sunduğu korumadan (hatta korumalardan) yararlanabildiğini gözlemek mümkündür.

İnternet dünyasının ise diğer fikri mülkiyet türlerinden ve bu arada bilgisayar programları gibi bazı siber mülkiyet türlerinden özellikle, alenileştirme, yayma ve çoğaltma gibi unsurlar açısından farklı nitelikte olduğu görülmektedir. Bu türlerin

* Yrd. Doç. Dr. İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Öğretim Üyesi, Anayasa Hukuku

1 Avatar Sanskritçede tanrı Vishnu'nun dünya üzerindeki görünüşlerini ifade etmek için kullanılmaktadır ve bilgisayar dünyasında ilk kez 1985 yılında Habitat adlı oyunla kullanılmaya başlanmış olup benliğin sanal âlemdeki yansıması anlamına gelmektedir. Bkz. Edward Castronova, "On Virtual Economies", CESifo Working Paper No.752, Category 9: Industrial Organisation July 2002 (www.ssrn.com/abstract_id=338500), sf:6; Edward Castronova, "Theory of The Avatar", CESifo Working Paper No.863, February 2003 (<http://www.ssrn.com/abstract=385103>); Jeff W. LeBlanc, "The Pursuit of Virtual Life, Liberty, and Happiness and Its Economic and Legal Recognition in the Real World", Florida Coastal Law Review, Vol. 9, Issue 3, Spring 2008, sf: 260.

2 Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs).

kullanım hakkı inhisaridir ve hak sahibi, üçüncü kişileri o türü kullanmaktan dışlayabilir. İnternet ve ağ temelli değerlerin sırf bilgisayar temelli değerlerden bir başka farkı ise, ikisi de bilgisayara (işlemciye) bağımlı olmalarına rağmen, internet ve ağ temelli uygulama ve değerlerin bilgisayarı kapattığınızda (“host” eden kapatmadıkça) ortadan kaybolmamasıdır. İnternet ve ağ temelli uygulama ve değerler, siber uzay gibi bir sanal dünyada varlığını sürdürmektedir ve başka bilgisayarlar üzerinden bu dünyaya ulaşılabilir. Bu nitelikleriyle internet ve ağ temelli uygulama ve değerler fikri mülkiyetten çok taşınır ve taşınmaz mülkiyetine benzemektedir. Sadece elle tutulabilir değildir.

Bununla birlikte, internet ve ağ temelli uygulamaların ve özellikle çok katılımcılı online oyunların, hem siber mülkiyet hem sanal mülkiyet özelliklerini bir arada barındırdığına dikkat çekilmelidir. İnternet ve ağ temelli uygulamalar kapsamında internet alan adlarının (domain names), URLs (*uniform resource locators*), websitelerinin, email hesaplarının, Facebook profilinin, *chat/sohbet odalarının*³, internet üzerinden eş zamanlı oynanan çok katılımcılı online oyunların ve giderek bütün sanal dünyanın ele alınması mümkündür. Hatta, süreklilik temelinde sanal bir dünya yaratan bir rol yapma oyununda (ÇKORYO) bile, sanal mülkiyet olarak katılımcıların ürettikleri değerler kadar, siber mülkiyet (fikri mülkiyet) olarak bu sanal çevrenin yaratılmasını sağlayan yazılım şirketinin ürettiği değerler aynı anda mevcuttur. Dikkat edilirse, bu hallerde siber mülkiyet ile sanal mülkiyetin

özneleri farklıdır ve bu öznelerin hak ve çıkarları kimi hallerde çatışabilmektedir. Bu yaklaşımda sanal mülkiyet terimine verilen anlam son derece geniştir.⁴

Bu çalışmada sadece çok katılımcılı online rol yapma oyunları çerçevesinde (ÇKORYO) insanlar tarafından yapılan tasarrufların sanal mülkiyet teşkil ettiği ileri sürülmektedir. Zira, gerçek dünyadaki mülkiyet kavramının (fikri mülkiyet değil) hukuken sirayet edebileceği tek siber veya sanal unsurlar ÇKORYO kapsamındadır.

Çok Katılımcılı Online Rol Yapma Oyunları: Özellikleri, Ekonomisi ve Doğurduğu Hukuki Sorunlar

Mülkiyet hakkından bahsedilmek için, her şeyden önce, bir çevreye ya da dünyaya ihtiyaç bulunmaktadır ve sadece ÇKORYO bu özelliği göstermektedir. Gerçekten de bugün sanal gerçeklik/virtual reality ya da sanal çevre/virtual enviroment, hatta sanal dünyalar/virtual worlds adı verilen, gerçek dünyanın üç boyutlu simülasyonlarının bulunduğu, insanların kendi yarattıkları karakterler üzerinden eş zamanlı olarak iletişimde bulunabildiği ve bilgisayar tarafından yönetilip süreklilik arz eden bir başka “dünya” söz konusudur.⁵ Sanal dünya, siz uyurken veya oyuna ara vermişken (log out) de “dönmeye” devam etmektedir. Oyuna tekrar dahil olduğunuzda (log in), ortamı veya etkileşimde bulunduğunuz karakterleri tamamen değişmiş bulmanız imkanı dahilindedir.

Bir çeşit bağımlılık yaratan bu sanal dünyanın/dünyaların kendine has bir ekonomik yapısı bulunmaktadır. Nitekim veri-

3 Bu kavramlar hakkında temel bilgi için bkz. Joshua A. T. Fairfield, “Virtual Property”, *Boston University Law Review*, Vol. 85, 2005, sf: 1047-1102, özellikle sf: 1055-1057.

4 Nitekim doktrinde çok sayıda makalede sanal mülkiyetin geniş anlamıyla (ÇKORYO’lar dahil) ele alındığı görülebilir. Örneğin bkz. Fairfield, *Virtual Property*, sf:1047-1102; David Nelmark, “Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interests Such as Domain Names”, *Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property*, Vol. 3, No. 1, Fall 2004, sf:1-23.

5 Daha önceki bir çalışmamda, Fairfield’i anılan makalesini takip ederek, internet ve ağ temelli unsurlar (alan adları, URLs, websiteleri, email hesapları, sohbet odaları gibi) ile süreklilik temelinde bir sanal

len bilgilere göre, bu “dünyalarda” yaşayan 50 milyondan fazla insan ve bu insanların ürettiği milyar dolarlık “gerçek” ticaret hacmi bulunmaktadır. Mesela Second Life oyununda oyuncular arası hukuki işlemlerin hacmi 2009 itibariyle 567 Milyon Doları bulmuştur.⁶ Sanal dünyanın siyasal ve askeri nitelikli işlerde kullanılma potansiyeli göz ardı edilememesi gereken özellikler arasındadır.⁷

İşin diğer tarafında bulunan oyun endüstrisini de zikretmek gereklidir. O kadar ki, 2007 itibariyle World of Warcraft (WoW) adlı oyunu geliştiren Blizzard şirketinin yıllık toplam gelirinin 1.2 Milyar Dolar olduğu söylenmektedir. Yine 2007 itibariyle, sanal dünyalardaki sanal eşyaların toplam değerinin 20 Milyar Doları bulduğu tahmin edilmekte ve buna göre bir oyun karakterinin (avatar) ortalama piyasa fiyatının 868 Dolara karşılık geldiği saptanması yapılmaktadır.⁸

Bu sanal piyasa ve buna bağlı ekonomi, çeşitli hukuki sorunları da beraberinde getirmektedir. Örneğin bazı ÇKORYO’lar bakımından oyuncular oyun içeriğine yaptıkları katkılar üzerindeki hakları ellerinde bulundurmaktadır. Bu malvarlığı tasarruf-

ları oyunu geliştiren ve yöneten gerçek bir “şirket” tarafından desteklenmektedir (Linden şirketince üretilen Second Life gibi). Bu durumda akla birçok soru gelmektedir: Örneğin bu sanal malvarlığın “gerçek” devir ve intikali nasıl olacaktır? Boşanma sırasında evlilik mal rejimine tabi bir sanal değer, özellikle de kişisel özellikleri yansıtan avatarın akıbeti ne olacaktır? Şirket ile oyuncular arasındaki sözleşmelerin sanal mallara etkisi nedir? Hackerler oyuncuların hesaplarını (accounts) kırdığında veya oyun içerisindeki bazı sanal değerlere zarar verdiğinde hangi hukuki hüküm ve kurumlara başvurulacaktır? Veya oyuncuların avatarları diğer oyuncuların avatarları tarafından öldürüldüğünde şirketler bundan ötürü hukuken sorumlu tutulacaklar mıdır?

Bu oyunların servis sağlayıcısı olan şirketlerin hazırladığı son kullanıcı lisans sözleşmelerine veya kullanıcı koşulları sözleşmelerine bakıldığında çok çeşitli özel hukuk sorunları göze çarpmaktadır. Mesela World of Warcraft adlı ünlü oyunun “kullanma koşulları sözleşmesi”nin 8. maddesi, oyunda elde edilmiş “sanal mülkiyetin” (orijinal terim) gerçek dünyadaki

dünya kurmayan online oyunlar için de geniş anlamda sanal mülkiyet ibaresini kullanmış ve geniş anlamda sanal mülkiyet kavramı içine giren değerlerin, klasik eşya hukuku mülkiyet hakkı anlayışının ötesine geçerek Avrupa İnsan Hakları Sözleşmesi’ nin mülkiyet hakkına yer veren 1 numaralı Protokolü kapsamına girip Avrupa İnsan Hakları Mahkemesince korunacağını, somut kararlara da işaret ederek, iddia etmişim. AİHS çerçevesindeki mülkiyet hakkı bağlamında konuyu elen anılan çalışmada, surf bilgisayar temelli, yani internet ve ağ bağlantısı olmayan unsurlar için siber mülkiyet terimini kullanmışım (bkz. H. Burak Gemalmaz, Avrupa İnsan Hakları Sözleşmesinde Mülkiyet Hakkı, Beta Yay., İstanbul 2009, sf: 337-347).

- 6 Richard Bartle, “Virtual Worldliness: What the Imaginary Asks of the Real”, *New York Law School Law Review*, Vol.49, 2004, sf:19-44; Gregory Lastowka – Dan Hunter, “The Laws of Virtual Worlds”, *California Law Review*, Vol. 92, No1, January 2004, sf:5-7.
- 7 Nelson DaCunha, “Virtual Property, Real Concerns”, *Akron Intellectual Property Journal*, Vol.4, 2010, sf:35-72, özellikle 43-44. Fairfield, *Virtual Property*, sf: 1058-1064.
- 8 Wian Erlank, *Lecture: Introduction to Virtual Property*, sf:3, www.ssrn.com/abstract=1491118, sf:7-8. Ayrıca bkz. DaCunha, *Virtual Property, Real Concerns*, sf:44. Dünya Bankasının hazırladığı yeni bir rapora göre, 2009 yılında Çin ve Vietnamda oynanan ÇKORYO’lardaki sanal eşyaların satışlarının toplam değeri 3 Milyar Doları bulmuştur (bkz. “3 Milyar Doları Oyun Oynayarak Kazandılar” başlıklı haber, www.hurriyet.com.tr/teknoloji/17497338.asp?gid=381,08/04/2011)

devir ve intikalini yasaklamıştır.⁹ Böyle bir hüküm karşısında kimin hakkına ağırlık verilecektir? Oyunu destekleyen şirket iflas ettiğinde veya zarar ettiği gerekçesiyle oyunu sonlandırdığı ya da yeni sürümlerle desteklemeyi bıraktığında oyuncuların o andaki mevcut malvarlıklarının akıbeti ne olacaktır? Şirket mallarına haciz durumunda oyuncuların oyundaki malvarlıkları bundan etkilenenecik midir? Oyuncular gerçek hayattaki borçlarından ötürü oyundaki sanal (ama gerçeğe çevrilebilir) malvarlıklarıyla sorumlu kabul edilebilecekler midir? Veya sanal dünyadaki bir bankanın yöneticisi, oyuncuların sanal hesaplarını izinsiz olarak gerçek paraya çevirip gerçek hayatta kullanırsa ne gibi hukuki sorunlar doğacaktır?¹⁰ Sanal dünyadaki değerler miras yoluyla intikale elverişli midir? Sanal dünyadaki değerlerden vergi alınacak mıdır?

Bütün bu soruların cevabı, tercih edilecek hukuki modele göre şekillenecektir. Kanımca internet temelli uygulamalar ve çok katılımcılı online oyunlardaki unsurlar, mülkiyet modeli ile daha elverişli ve istikrarlı bir hukuki çerçeveye kavuşmaktadır.

Gerçekten yakından bakıldığında, ÇKORYO'larda yer alan sanal unsurların birer eşya olarak mütalaa edilmesinde hiç-

bir engel bulunmadığı görülmektedir. Klasik eşya hukuku doktrinine bakıldığında, bir nesnenin hukuki anlamda eşya sayılabilmesi için beş koşulu karşılması gerektiği genel olarak kabul edilmektedir. Buna göre, bir nesnenin hukuki anlamda eşya niteliği taşıması için maddi bir varlığa sahip olması, üzerinde egemenlik kurulabilmesi, sınırlanabilir ve belirlenebilir olması, ekonomik bir değer taşıması ve nihayet kişi varlığı dışında kalması gereklidir.¹¹

Sanal unsurların bütün bu özellikleri taşıdığı kolaylıkla anlaşılmaktadır. Örneğin dünyanın en popüler ÇKORYO'su olduğunu rahatlıkla ifade edebileceğimiz WoW'daki sanal bir kılıç, klasik eşya hukukunun aradığı bütün koşulları karşılamaktadır. Dahası, o kılıca sahip olan karakterin (avatarın) ve dolayısıyla karakterin sahibinin, diğer oyuncuları o kılıcı kullanmaktan men etmek gibi bir yetkisi de bulunmaktadır ki mülkiyet hakkının en önemli özelliklerinden birisinin, bir nesneye hakim olmak hususunda üçüncü kişileri dışarıda bırakma yetkisi olduğunu burada not edelim. İkinci olarak, nasıl ki sanal dünya süreklilik arz ediyorsa ve "log out" olduğunuzda dahi sanal dünya dönmeye devam ediyorsa, sanal unsurların varlığının ve sürekliliğinin oyuncunun "log in" olmasına bağlı olmaması da önemli bir göster-

9 "Ownership/Selling of the Account or Virtual Items. Blizzard does not recognize the transfer of World of Warcraft Accounts or BNET Accounts (each an "Account"). You may not purchase, sell, gift or trade any Account, or offer to purchase, sell, gift or trade any Account, and any such attempt shall be null and void. Blizzard owns, has licensed, or otherwise has rights to all of the content that appears in the Game. You agree that you have no right or title in or to any such content, including without limitation the virtual goods or currency appearing or originating in the Game, or any other attributes associated with any Account. Blizzard does not recognize any purported transfers of virtual property executed outside of the Game, or the purported sale, gift or trade in the "real world" of anything that appears or originates in the Game. Accordingly, you may not sell in-game items or currency for "real" money, or exchange those items or currency for value outside of the Game."

10 Bu son soru gerçek bir olaya dayanmaktadır. Doktrinde verilen bilgilere göre Avustralya'da finansal krize giren bir işadımı, Eve Online oyunundaki sanal bankanın yöneticisi olarak oyuncuların altınla ölçülebilen sanal tasarruflarını Avustralya Dolarına çevirmiş ve ipotek borcunu ödemekte kullanmıştır. Henüz yargı önüne çıkmayan bu olayda işadımı, oyundan men edilmiştir. Bkz. Erlank, a.g.m., sf:14.

11 Genel olarak bkz. Gürsoy- Eren-Cansel, Türk Eşya Hukuku, sf: 21; Oğuzman- Seliçi- Oktay Özdemir, Eşya Hukuku, sf:6; Ertaş, Eşya Hukuku, sf:53; Serozan, Taşınır Eşya Hukuku, sf:71.

gedir.¹² Üçüncü olarak, sanal dünyada tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi kaynakların ortak kullanımı söz konusu olup oyuncular karakterleri üzerinden eşzamanlı olarak sürekli bir etkileşim halindedirler.¹³ Bu gerçek dünyadaki iktisadi kuralların geçerli olmasına yol açmaktadır. Nitekim, sanal unsurların devir ve intikali mümkündür ve bu işlemler özellikle eBay, IGE, Yahoo ve benzeri ihale siteleri üzerinden sıklıkla yapılmaktadır.¹⁴ Birçok ÇKORYO’da oyuncular sanal unsurlarını eBay’de gerçek para üzerinden sattıktan sonra sanal dünyanın bir köşesinde buluşup sanal devir ve intikali gerçekleştirmektedir. Bazı oyunlarda ise, doğrudan avatar’ın (oyun karakteri) kendisi, yani bu karaktere ulaşılmasını sağlayan hesabın şifre bilgisi, gerçek hayatta belirli bir bedel karşılığı devredilmektedir. O halde denilebilir ki, oyun geliştiricileri karşı çıkmasına rağmen¹⁵, bütün sanal eşyalar ve hatta avatarlar (oyun karakteri) mübadele edilebilir birer metadır.¹⁶

Bütün bu açıklamalar, sanal unsurların, ister kıta Avrupası ekolünde isterse Anglo-Sakson ekolünde olsun, büyük ölçüde taşınır eşya özelliği yansıttığını göstermektedir. Hiç kimse, para ile ölçülebilen bir karşılığı olup piyasada devir ve intikal edebilen bir değer, bu değer gerektiğinde

sadece bir hesabın şifresinden ibaret olsa bile, eşya olmadığımı ileri süremez.

Sanal Mülkiyetin Temellendirilmesi

Mülkiyet hakkını meşrulaştıran üç ana akım olduğu genel olarak kabul edilmektedir. Bunlar Locke’çu emek anlayışına dayanan hak ediş teorisi, Bentham’cı faydacı teori ve Hegelci kişilik hakları teorisidir. Normal mülkiyeti meşrulaştıran bu üç ana ekolün sanal mülkiyet hakkını da meşrulaştırdığı peşinen söylenebilir.¹⁷ Hemen somutlaştıralım:

Her şeyden önce, birçok ÇKORYO’ya katılabilmek, yani oyuncu olabilmek için oyunu geliştiren şirkete belirli bir meblağ ödemek gerekmektedir. Sanal dünyayı geliştiren şirkete ödenen bu meblağın “yatırım” olarak addedilmesi mümkündür.¹⁸ Kişi yaptığı tasarruflar neticesinde ve zaman içerisinde, “yatırımını” katlayabilir. Faydacılık açısından mülkiyet hakkının tanınmasındaki temel neden de, bu sayede toplam değer üretiminin artacağı varsayımdır. Üretici/yatırımcı, tasarruflarından elde ettikleri üzerinde mülkiyet hakkına sahip olmazsa, bu yönde bir çabaya girişmeye ikna edilemez ve toplam fayda maksimize edilmemiş olur. Bu açıdan bakıldığında, faydacılık açısından oyuncuya sanal

12 DaCunha, *Virtual Property, Real Concerns*, sf:42. DaCunha’nın verdiği bilgiye göre, avatarla doğrudan bağlı sanal eşyalar “log out” olduğunuzda avatarla birlikte oyun dünyasından yok olurken, avatardan bağımsız olan sanal eşyalar (mesela *Second Life*’taki avatarların özel mülkiyetlerinde bulunan araziler üzerindeki ev ve ağaçlar gibi) sanal dünyada kalmaya devam etmekte ve diğer avatarlarla etkileşimde bulunmaktadır.

13 Fairfield, *Virtual Property*, sf:1054.

14 Mathias Klang, *Avatar: From Deity to Corporate Property – A Philosophical Inquiry into Digital Property in Online Games*, sf:3; Castronova, *Theory of Avatar*, sf:27; Fairfield, *Virtual Property*, sf:1063.

15 Örneğin Bartle, *Virtual Worldliness*, sf: 34-43.

16 Piyasa – mülkiyet ilişkisi bakımından ayrıca bkz. Andrew E. Jankowich, “Property and Democracy In Virtual Worlds”, *Boston University Journal of Science & Technology Law*, Vol.11:2, 2005, sf:173-220, özellikle 1099-1100; DaCunha, *Virtual Property, Real Concerns*, sf:43; Steven J. Horowitz, “Competing Lockean Claims To Virtual Property”, *Harvard Journal of Law & Technology*, Vol. 20, Issue 2, Spring 2007, sf: 443-458, 447-448.

17 Lastowka-Hunter, a.g.m., sf:43-50.

18 Mathias Klang, *Avatar: From Deity to Corporate Property – A Philosophical Inquiry into Digital Property in online Games*, sf:3.

mülkiyet hakkının tanınması gerektiği neticesine varılabilir.¹⁹

Mülkiyeti meşrulaştıran Locke'çu emek-hakediş teorisi bakımından da sanal mülkiyet hakkının tanınması gerektiği değerlendirilmesini yapmak mümkündür. Bu teoriye göre, mülkiyet sahipliği, insan vücuduna ve giderek emeğe kimin sahip olduğuna göre belirlenmektedir. Locke, insanın emeğiyle doğayı dönüştürerek mal edinebileceğini kabul etmektedir. Sanal eşyaların sanal dünyadan kopartılarak veya ayrıştırılarak emek yoluyla edinilebileceklerini söylemek mümkündür.²⁰

Hegelci kişilik teorisinde mülkiyet kişiliğin dış dünyadaki uzantısıdır ve bu sebeple maddi veya gayri maddi (cismani veya gayri cismani) unsurlar üzerinde kurulması bakımından bir farklılık içermez.²¹ Avatar denilen oyun karakteri, oyuncunun kişiliğinin sanal dünyadaki yansımasıdır ve onu diğer oyuncularından ayırmaktadır. Kişilik teorisine dayanılarak mülkiyetin kişilik üzerindeki etkisi referans alındığında, sanal gerçeklik, sanal araziler ve bunlardan da öte avatarlar üzerinde mülkiyet iddiasının meşruiyet temeli oluşmaktadır.²²

Sonuç

Görüldüğü üzere, emek anlayışına dayanan hak ediş teorisi, faydacı teori ve kişilik teorisi ana hatlarıyla sanal mülkiyeti temellendirmekte elverişli argümanlar içer-

mektedir. Buna göre, sanal dünyalardaki değerler ve hatta avatar üzerinde oyuncunun bir mülkiyet hakkı veya aynı nitelikli mülkiyet benzeri bir hakkı bulunmaktadır.

Dolayısıyla, yukarıda dile getirilen hukuki problemler bu perspektiften çözüme kavuşturulmalıdır. Oyuncuların sanal mülkiyet hakları, başta oyun geliştiren şirketlerin ve diğer üçüncü kişilerin hakları karşısında üstün tutulmalıdır.²³ Gerçi oyuncunun sanal dünyaya girebilmesi için kabul ettiği son kullanıcı lisans sözleşmeleri ile kullanma koşulları sözleşmeleri, oyuncunun mülkiyet hakkına aykırı veya en azından bunu sınırlayan hükümler içeriyor olabilir. Bu hükümlerin geçerliliği, her bir somut olay özelinde tartışılmak gerektiği gibi, borçlar hukukunun, mesela genel işlem şartları vs. gibi çoğu ilke ve kurumunun da devreye girmesini gerektirebilecektir. Bu noktada uyumsuzluk konusu sanal dünyanın niteliği ile bu dünyayı kuşatan hukuki üst yapı da mutlaka göz önünde bulundurulması gereken faktörler arasındadır.

Ama şu husus net olarak belirtilmelidir ki, yukarıda gösterilen temellendirme nedeniyle, oyuna girebilmek için oyunu geliştiren şirkete yapılan ödeme/ödemelerden sonra, artık sanal dünyada avatarlar üzerinden zaman ve emek harcanarak elde edilen pozisyon, silah, zırh, ev, kıyafet vs. akla gelebilecek bütün sanal değerler,

19 Ayrıntılı bilgi ve değerlendirmeler ile faydacılığın bazı açılardan sanal mülkiyet hakkını meşrulaştırmakta yetersizliği için bkz. Lastowka-Hunter, a.g.m., sf:44-46.

20 Ayrıntılı bilgi ve değerlendirme için bkz. Lawstowka-Hunter, a.g.m., sf:46-48; DaCunha, *Virtual Property, Real Concerns*, sf:51-52. Eleştirel olarak bkz. Horowitz, *Lockean Claims to Virtual Property*, sf:445, 451-458 (Doktrinde Horowitz tek başına Locke'çu emek-hakediş teorisinin sanal mülkiyet hakkını temellendirmeye yetmeyeceğini, oyunu geliştiren şirketlerin de söz konusu edimlerde belirli hakları bulunduğunu iddia etmektedir).

21 DaCunha, *Virtual Property, Real Concerns*, sf:53.

22 Ayrıntılı bilgi, değerlendirmeler ve özellikle devir ve intikale elverişlilik bakımından olası itirazların cevaplandırılması için bkz Lastowka-Hunter, a.g.m., sf:48-50; DaCunha, *Virtual Property, Real Concerns*, sf:53.

23 Karşı görüş için bkz. Dan E. Lawrence, "It Really Is Just a Game: The Impracticability of Common Law Property Rights in Virtual Property", *Washburn Law Journal*, Vol.47, 2008, sf:505-549, özellikle 515-519, 524-527.

24 Fairfield, *Virtual Property*, sf:1084-1085; Erlank, a.g.m. sf:13; DaCunha, *Virtual Property, Real Concerns*, sf:62.

o avatara (sahibine) aittir. Oyunu geliştiren şirketin oyuncu tarafından elde edilen sanal değerler üzerinde oyunculara karşı hakları olamaz.

Nitekim, yukarıda zikredilen hukuki sorunlar yavaş yavaş mahkemelerin önüne gelmeye başlamıştır ve adı açıkça konmakla birlikte sanal unsurlar birer mülkiyet değeriymişçesine kavranmaktadır. Örneğin bir Çin Mahkemesi, *Red Moon (Honyue) adıyla bilinen sanal dünyanın geliştiricisi* olan şirketin, hesabı hacklenen ve değerli sanal unsurları çalınan oyuncunun bütün oyun içi malvarlıklarının iadesine karar vermiştir. Mahkemeye göre, her ne kadar şirket oyuncunun sanal mülkiyet hakkını tanımasa da, oyuncu iki yıl boyunca zaman ve yaklaşık 10.000 Yuan (1200 Dolar) harcıyıp oyun içinde belirli bir aşamaya gelmiş, silah elde etmiş ve karakterinin statüsünü, gücünü ve tecrübesini ilerletmiş olduğundan, oyunu geliştiren şirket oyuncunun hesabının hacklenmesine yol açan güvenlik açıklarından ötürü sorumludur.²⁴ Güney Kore Mahkemelerinin, istikrarlı olarak, bir oyuncunun sanal kıymetlerinin başkaları tarafından zorla alınmasının hırsızlık suçu olarak mütalaa ettikleri bildirilmektedir. Tayvan Devletinin bütün organları (yasama, yürütme ve yargı) ÇKORYO'lardaki sanal unsurların birer sanal mülkiyet konusu teşkil ettiği ve devir ile intikale elverişli oldukları yönünde değerlendirme yapmaktadır.²⁵

Bir Hollanda ceza mahkemesinin kararı burada özellikle zikredilmeye değer. *Runescape* isimli oyunu oynayan iki çocuğun aynı oyunda kuvvetli pozisyonda bulunan üçüncü bir çocuğun sanal değerlerine zorla (öldürme tehdidiyle) el koymalarının hırsızlık suçu teşkil edip etmediği hukuki sorununda odaklaşan davada Hollanda ceza

mahkemesi, sanal mülkiyet terimine yer vererek çalınan unsurların Hollanda Ceza Kanunu anlamında eşya veya mülkiyet olarak kabul edilmesi gerektiğine hükmetmiştir. Sanal dünyaların büyük bir fenomen olduğuna, oyuncuların bu oyunlardaki aktivitelerine önemli değer atfetmelerini ve sanal değerlerin okul bahçesinde mübadele edildiğini dikkate alan mahkemeye göre, sadece parayla ölçülebilen değerler değil, ama ayrıca malik ve hatta bunu çalmak isteyen fail için anlamlı değer içeren unsurlar da eşya olarak nitelendirilmelidir.²⁶

Zikredilen kararlardan da anlaşılacağı üzere, sanal mülkiyet hakkı bir yandan oyuncuları şirketlere karşı korurken diğer yanda oyuncuları birbirlerine karşı da korumak işlevi görmektedir. Ancak şu hususu da unutmamak gerekir ki, bazı ÇKORYO'lar (örneğin WoW) "hırsızlığa" oyun mantığı içerisinde izin vermektedir. Oyunun bir unsuru olan bu tip oyun içi hırsızlıklarda mülkiyet hakkının devreye girmemesi gerekmektedir. Bu tip uyuşmazlıkların ortaya çıkması halinde, uyuşmazlığın niteliğine göre hukuka uygunluk sebeplerinin veya cezalandırmama sebeplerinin gündeme gelmesi mümkündür.

ÇKORYO'lardaki sanal unsurların mülkiyet hakkı kapsamında görülmesine bağlanan hukuki sonuçların etraflıca değerlendirilmesi gereği, bu sanal mülkiyetin eşya ve borçlar hukuku (ve hatta aile hukuku) açısından spesifik analizini zorunlu kılmakta ve hatta yasamanın düzenleme yapmasını bile zorunlu kılmaktadır. Bu noktada gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki sınırlara dikkat edilmeli, sanal dünyanın fantezi niteliğine hanel getirecek düzenlemelerden ve pratik hukuki çözümlerden kaçınılmalıdır.²⁷

25 Çin Mahkemeleri önünde görülen diğer uyuşmazlıklar ve Uzak Doğu ülkelerinin konuya yaklaşımları hakkında bilgi için bkz. *Fairfield, Virtual Property*, sf:1085-1089; *Erlank, a.g.m. sf:13*.

26 *Bkz. Erlank, a.g.m. sf:13*.

27 *Kısmen aynı yönde Bartle, Virtual Worldliness*, sf: 19-44.