

# Dünyanın En Büyük ESporuna Sahip Olmak: Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakkı ve DotA<sup>(\*)(\*\*)</sup>

David Nathaniel TAN<sup>(\*\*\*)</sup>  
Çev.: Batuhan DEMİRTAŞ<sup>(\*\*\*\*)</sup>

## I. Giriş

Elektronik spor veya diğer adıyla eSpor gelişen bir endüstridir. Sadece 2017 yılında bu endüstrinin küresel cirosu yüzde 41 artarak 696 milyon dolar seviyesine yükselmiştir.<sup>1</sup> Piyasa araştırma şirketi Newzoo söz konusu endüstrinin değerinin 2020 yılında 1.5 milyar dolar seviyesine çıkacağını tahmin etmektedir.<sup>2</sup> Gelir artışında ki aslan payı “Marka yatırım geliri” olarak da bilinen medya hakları, sponsorluklar ve reklamlardan kaynaklanmaktadır.<sup>3</sup> Şüphesiz, medya hakları, fikri mülkiyeti de içinde barındırmaktadır. eSpor piyasası geliştikçe, söz konusu piyasayı korumaya yönelik olan fikri mülkiyet hukuku ve bu korumalardan faydalanmaya çalışan iş stratejileri de gelişecektir.

Bu makalenin ikinci bölümünde, eSpor tarihine kısa bir genel bakış ile başlanarak eSpor’un gelişen hukuki ortamının küçük bir kısmı açıklanmaktadır. Daha sonrasında ise dünyanın en büyük eSporlarının ortaya çıktığı, hayran yapımı bir video oyun modifikasyonu olan DotA’nın (Defense of the Ancients) tarihçesi incelenmektedir.<sup>4</sup> Üçüncü bölümde ise DotA’nın mülkiyetine dair iki dava incelen-

(\*) Owing The World’s Biggest ESport: Intellectual Property and DotA in: Harvard Journal of Law & Technology Volume31, Number 2, Spring 2018. Makale yazarın izniyle tercüme edilmiştir.

(\*\*) Bu tercümede yardımlarını esirgemeyen kıymetli hocam Dr. Öğr. Üyesi Mete Tevetoğlu’na teşekkür ederim.

(\*\*\*) J.D Candidate, Harvard Law School, 2018. Yazar, Profesör William Fisher’a bu makalenin hazırlanmasındaki rehberliği, Brian Yost’a ise bu makaleyi yayınlanmaya hazır hale getirdiği için şükranlarını sunar.

(\*\*\*\*) Maltepe Üniversitesi, Hukuk Fakültesi, 4. sınıf öğrencisi.

E-posta: bdemirtas38@gmail.com.

Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0002-9809-7722>.

Hakem denetiminden geçmiştir.

Makale Gönderim Tarihi: 20.11.2020.

Makale Kabul Tarihi: 12.03.2021.

<sup>1</sup> NEWZOO, 2017 GLOBAL ESPORTS MARKET REPORT 14 (2017).

<sup>2</sup> *Id.*

<sup>3</sup> *Id.*

<sup>4</sup> Bu makalede Defense of Ancients’dan “DotA”, Valve’nin sonraki oyunundan “Dota 2” ve bunlarla alakalı ticari markadan ise “DOTA” olarak bahsedilmektedir.

mektedir. Davaların ilki, önemli iki video oyun şirketi-Blizzard ve Valve-arasındaki DotA'nın ticari markası ile ilgili bir anlaşmazlığı karara bağlamıştır. İkinci davada ise büyüyen DotA imtiyazlarının sınırları belirsiz olan telif hakkı için bir savaş sahne almıştır. Bu iki dava birlikte değerlendirildiğinde; DotA'nın bir sahibi var mı sorusuna farazi bir cevap sunmaktadır.

Son olarak dördüncü bölümde ise, DotA'nın hukuki tarihçesi rehber alınarak, eSpora dair fikri mülkiyet, iş yönünden irdelenmektedir. Kuşkusuz mali açıdan değerli olsa da, video oyunlarına ilişkin fikri mülkiyet haklarının güvence altına alınması, DotA örneğinde olduğu gibi değiş tokuşlarla birlikte sağlanabilir. Bir video oyun şirketi, kullanıcı tarafından oluşturulmuş fikri mülkiyeti güvence altına alırken, yaratıcılığı özendiren fakat aynı zamanda potansiyel büyük başarıları da kontrol altına alabilecek uygun bir son kullanıcı sözleşmesini (EULA) nasıl hazırlayacağına dikkat etmelidir. Belki de daha da önemlisi; şirketin, kullanıcı tarafından oluşturulmuş fikri mülkiyetin güvence altına alınmasının kendi müşteri tabanını nasıl etkileyeceğini anlaması gerekmektedir.

## II. Başlangıç: eSpor ve DotA

### A. eSpor: Küllerinden Doğuyor

Video oyunu turnuvalarının popülerliği yeni bir şey değildir. İlk video oyunu turnuvaları bu tür organizasyonları kapsayan Life gibi dergilerle 1980'lerde ortaya çıkmıştır.<sup>5</sup> Yeni oluşmaya başlayan video oyunu endüstrisi o zamanlarda başlıca oyun makinelerinden oluşmaktaydı ve değeri 8 milyar dolardan fazlaydı.<sup>6</sup> Fakat teknolojinin de ilerlemesi ile sektörün faaliyet yeri oyun salonlarından evlere geçiş yapmıştır. 1990'lara gelindiğinde yerel ağ (LAN) partileri ya da bir diğer deyişle grupları, oyun salonlarının yerini aldı.<sup>7</sup> Video oyunları aynı zamanda hem daha kişisel hem de daha toplumsal hale geldi.<sup>8</sup> Turnuvalar da artık ev oyun sistemleri için bir reklamcılık türüne indirildi.<sup>9</sup>

Video oyun turnuvalarının eSpora evrimi, video oyun turnuvalarının bir tür reklamcılık türünden, kendi içlerinde başlıca bir etkinlik olmaya geçmesi ile baş-

<sup>5</sup> Michael Borowy, Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy 39-40 (6 Temmuz, 2012) (yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Simon Fraser Üniversitesi) (Summit-Institutional Repository, Simon Fraser Üniversitesi).

<sup>6</sup> DAVID SHEFF & EDDY ANDY, GAME OVER: HOW NINTENDO CONQUERED THE WORLD 149 (1999).

<sup>7</sup> Borowy, supra note 5, sayfa 69-70.

<sup>8</sup> *Id.*

<sup>9</sup> SHEFF& ANDY'ye bakın, supra note 6, sayfa 190-91 (Bir grup çocuğun video oyun turnuvası için Kaliforniya'ya gidişlerini konu alan *The Wizard* filminin Nintendo'nun Super Mario Bros 3'ü için bir tanıtım olduğunu iddia etmektedir. Bu tanıtım "para ile yapılmış bütün reklamların yapabildiklerinden çok daha başarılı olmuştur.").

lar. 1990'ların sonlarında, video oyun endüstrisinde menfaati veya umudu bulunan şirketler video oyun turnuvalarına sponsor olmaya başladılar.<sup>10</sup> Her lig birkaç endüstri devi tarafından desteklenmekteydi.<sup>11</sup> Bu ligler rekabetçi video oyunlarını teşvik etmek için oyuncuların coşkusunu kullandı ve böylece üst düzey donanım pazarını güçlendirdi.<sup>12</sup> Bu iş stratejisinin öngörülemez bir sonucu da eSporun bir kuluçka dönemine girmesidir.

1998'de PGL liginin ödül havuzu 250 bin dolardı ve bu mütevazı tutar iki oyun arasında paylaştırılmaktaydı.<sup>13</sup> Ödül havuzu nispeten durgun kaldı -örneğin, 2007'de, o zamana kadar bir endüstri lideri olan CPL ligi ödül olarak 300.000 dolar önerdi.<sup>14</sup> Fakat sadece dört yıl sonra, 2011 yılında, bir video oyun şirketi olan Valve, yeni video oyunu DotA 2'yi tanıttıkları "The International" (TI) adlı turnuvası için 1.6 milyon dolarlık bir ödül ilan etti.<sup>15</sup> Böylece tek bir etkinlik ile eSpor milyon dolarlık bir endüstri haline geldi.

Endüstri olağanüstü bir düzeyde gelişmeye devam etmektedir. 2017'de, yedinci TI turnuvası, TI7, 23 milyon dolarlık bir ödül havuzu ile övünç duyulmuştur.<sup>16</sup> Ayrıca bu ödül, ödül havuzlarındaki gelişmeyi temsil etmektedir. Sadece 6 yılda ödül havuzlarında yüzde 1400'lük bir büyüme yaşanmıştır. Bu turnuvayı kazanan takım evlerine 11 milyon dolar ile birlikte dönmüştür.<sup>17</sup> Bu ödül havuzunun önemi, golf gibi daha müesses spor dallarıyla kıyaslandığında daha açık anlaşılmaktadır. Söz konusu golf olunca, iş sözleşmelerinin yerine oyuncuların performansı ücrete hak kazandırmaktadır.<sup>18</sup> Bu durum en azından şu an

<sup>10</sup> Borowy, supra note 5, sayfa 74.

<sup>11</sup> Örneğin; Intel, Nvidia ve Hitachi, Cyberathlete Professional League'i (CPL) destekledi. Jose Tavares & Licinio Roque, Games 2.0: Participatory Game Creation, VI BRAZILIAN SYMPOSIUM ON COMPUTER GAMES & DIGITAL ENT. Kasım 2007. Aynı şekilde AMD, Logitech ve Gamespot AMD Professional Gamer's League'i (PGL) desteklediler. Burowy, supra note, sayfa 74.

<sup>12</sup> Burowy, supra note 5, sayfa 94.

<sup>13</sup> *Id.* sayfa 74.

<sup>14</sup> *Id.* sayfa 75.

<sup>15</sup> Mike Stubbs, *The History of the International "Dota 2" Tournament*, FORBES (31 Temmuz 2017) <https://www.forbes.com/sites/mikestubbs/2017/07/31/the-history-of-the-international-dota-2-tournament/#547719aa3caf> (en son giriş 5 Mayıs 2018).

<sup>16</sup> *Id.*

<sup>17</sup> Marissa Payne, *These Five Gamers Just Won 11\$ Million Playing "Dota 2"* WASH. POST (12 Ağustos 2017) [https://www.washingtonpost.com/news/early-lead/wp/2017/08/12/these-five-gamers-just-won-11-million-playing-Dota-2/?utm\\_term=fd4e3466fc74](https://www.washingtonpost.com/news/early-lead/wp/2017/08/12/these-five-gamers-just-won-11-million-playing-Dota-2/?utm_term=fd4e3466fc74) (<https://perma.cc/34AT-TDAB>).

<sup>18</sup> Robert Damron, *Tour Secrets: Eight Things You Didn't Know About Being a Pro Golfer*, FOX SPORTS (3 Ağustos 2015) <https://www.foxsports.com/golf/story/pga-tour-secrets-eight-things-you-didnt-know-about-being-a-pro-golfer-080315> (<https://perma.cc/VXP9-LAGN>).

için eSpor için de geçerlidir.<sup>19</sup> Dört büyük golf turnuvasından biri olan 2017 Amerika Açık Tenis Turnuvası'nın<sup>20</sup> kazananı, evine 2.2 milyon doların sadece biraz altında bir miktarla döndü.<sup>21</sup> Ödül 5 takım arkadaşı arasında paylaştırıldığında, her bir TI7 turnuva kazananı da yaklaşık 2.2 milyon dolar kazanabilmektedir.<sup>22</sup> eSpor, daha kazançlı diğer sporların biraz daha gerisinde olmasına rağmen;<sup>23</sup> kültürel, ekonomik ve hukuki etkisini şüphesiz ki artmaya devam edecektir. Bu endüstrinin merkezinde de DotA 2'nin öncüsü olan, topluluk yapımı video oyun modifikasyonu DotA bulunmaktadır.<sup>24</sup>

## B. DotA'nın Önemi

Her yıl düzenli olarak gerçekleştirilen TI turnuvaları, eSpor endüstrisini domine etmektedir. Bu turnuvalar ve dolayısıyla Dota 2, eSpor tarihinin en büyük dört ödül havuzunu temsil etmektedir.<sup>25</sup> En büyük ödül havuzuna sahip beşinci turnuva ise 5 milyon dolarlık ödül havuzu ile 2016'da düzenlenen League of Legends (LoL) Dünya Şampiyonasıdır.<sup>26</sup> Dota 2 ve LoL oldukça enteresan bir geçmiş paylaşmaktadır; her iki oyun da kökleri video oyun modifikasyonu DotA'ya dayanmaktadır.<sup>27</sup> Bu bölümde, başta Dota 2 ve LoL'ün öncüsü olan DotA ile başlanarak Dota 2'nin

<sup>19</sup> Darren Heitner, *From Near Bankruptcy to Making Millions in eSports*, *FORBES* "(30 Eylül 2015). <https://www.forbes.com/sites/darrenheitner/2015/09/30/from-near-bankruptcy-to-making-millions-in-esports/#4b0bfff6478a1> (en son giriş 5 Mayıs 2018) (Garantili tazminat eksikliği tartışılmakta) Jonathan Pan, *Better Humans Become Better Athletes*, *THE NEXUS* (25 Aralık 2015), <https://nexus.vert.gg/better-humans-become-better-athletes-c6fd45laa5fd> [<https://perma.cc/C2E5-PJ7P>] (League of Legends takımı Ember'da 92,000 dolara çıkan maaşlar olduğu belirtilmektedir).

<sup>20</sup> Monte Burke, *Which Golf Major is the Most Prestigious?*, *FORBES* (12 Haziran 2012) <https://www.forbes.com/sites/monteburke/2012/06/12/which-golf-major-is-the-most-prestigious/#238767806b5e> [<https://perma.cc/PRs5-N5VP>].

<sup>21</sup> Kyle Porter, *2017 U.S Open Prize Money, Purse: Payouts for Each Golfer from \$12 Million Pool*, *CBS* (18 Haziran 2017) <https://www.cbssports.com/golf/news/2017-u-s-open-prize-money-purse-payouts-for-each-golfer-from-12-million-pool/> [<https://perma.cc/gAGf-YYTN>].

<sup>22</sup> Payne, supra note 17.

<sup>23</sup> Jason Gerwitz, *World Cup Big Prize Money is Getting Even Bigger - Just as US Men are Fighting to Hang On*, *CNBC* (5 Ekim 2017), <https://www.cnbc.com/2017/10/05/us-mens-soccer-team-fifa-boosts-prize-money-before-russia-world-cup.html> [<https://perma.cc/32A8-MYH5>] (2018 FIFA Dünya Kupasının 400 milyon dolar ödül havuzuna sahip olduğu gösterilmektedir).

<sup>24</sup> Video oyun modifikasyonu ya da mod, bir oyunda değişiklik yapılmasına denir. Bu değişiklikler "oyunun fiziksel ortamında değişiklik yapılmasından, oyunun olay örgüsünün değiştirilip oyun türünün değişikliğe uğratılmasına" kadar farklılık gösterebilmektedir. Hector Postigo, of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications, 2 *GAMES & CULTURE* 300, 301 (2017) Bu değişiklikleri yapanlara mod tasarımcı denmektedir.

<sup>25</sup> *Largest Overall Prize Pools in eSports*, *E-SPORTS EARNINGS* (2017), <https://www.esportsearnings.com/tournaments> [<https://perma.cc/B5YD-97F3>].

<sup>26</sup> *Id.*

<sup>27</sup> *Blizzard Entm't, Inc. v. Lilith Games (Shanghai) Co.*, No. 3:15-cv-04084-CRB, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa \*15 (N.D. Cal. 16 Mayıs 2017).

ve LoL'in iç içe geçmiş tarihleri incelenmektedir. Sonrasında ise, Dota evreninden vücut bulan diğer video oyunları ana hatlarıyla incelenmektedir.

## 1. DotA'nın "Eul" Dönemi

DotA, Blizzard'ın ödüllü video oyunu Warcraft III'm bir oyun modu olarak başlamıştır.<sup>28</sup> Warcraft III; oyuncuların oyun motorunu kullanarak yeni ayarlar, haritalar ve karakterler oluşturabilmelerine imkân veren "World Editor" adlı bir özelliği bünyesinde bulundurmaktadır.<sup>29</sup> 2002 yılında, DotA, sadece kullanıcı adıyla bilinen -"Eul"- bir mod tasarımcısı tarafından yaratılmıştır.<sup>30</sup> Eul döneminde; DotA'nın temel mekanizması; kazanma koşulu, ayarları, kahramanları, kuralları ve ismi belirlenmiştir.<sup>31</sup> Bütün Warcraft III modlarının hepsi açık kaynak olduğu için, Eul; izinsiz girişleri engellemek için kendi modunu, belirli veri elemanlarını bozarak kilitli hale getirdi.<sup>32</sup> Fakat takvimler 2004'ü gösterirken; Eul, modunun kilidini kaldırarak söz konusu modu açık kaynak haline getirip bir forum postu ile emekliliğini duyurdu: "bu noktadan sonra, DotA artık bir açık kaynaktır. DotA'nın yeni bir sürümünü yayınlamak isteyen herkes bunu iznime gerek olmadan yapabilir. Sadece haritanızda bir selam vermenizi rica ediyorum."<sup>33</sup> Bununla birlikte DotA'nın Eul dönemi son erdi.

## 2. DotA'nın "Guinsoo" Dönemi

O zamanlar anonim olan bir başka mod tasarımcısı -Guinsoo- çeşitli DotA modlarını birleştirerek bunları kendi modlarının temeli olarak kullandı.<sup>34</sup> 2005'in başlarında Guinsoo'nun DotA sürümü, Warcraft III evreninde hâkim mod haline geldi.<sup>35</sup> Bununla birlikte DotA'nın Guinsoo dönemi başladı. Guinsoo'nun liderliğinde; DotA, sadece mod olmaktan çıkıp bir topluluğa dönüştü.<sup>36</sup> Eul'un aksine; Guinsoo, diğer insanlar tarafından geliştirilmiş tasarım çalışmalarını ve programcılık gibi özellikleri bir araya getirdi.<sup>37</sup> Aslında, Guinsoo kendisini bir çeşit "lider" olarak görmekteydi.<sup>38</sup>

<sup>28</sup> *Id.* sayfa \*7-9.

<sup>29</sup> *Id.* sayfa \*7.

<sup>30</sup> *Id.* Sayfa \*8-9 (Eul's gerçek ismi Kyle Sommer'dır.).

<sup>31</sup> *Id.*

<sup>32</sup> *Id.* sayfa \*9 Eul DotA modunu açmadan önce bile DotA'nın farklı sürümleri ortaya çıktı. Gerçek adları bilinmeyen iki mod tasarımcısı, "Meian" ve "Madcow", bu modların en iyilerini birleştirerek DotA Allstars'ı oluşturdu. *Id.* sayfa \*10-11.

<sup>33</sup> *Id.* sayfa \*9-10.

<sup>34</sup> *Id.* sayfa \*11 (Guinsoo'nun gerçek ismi ise Steve Feak'tır.).

<sup>35</sup> *Id.* sayfa \*13.

<sup>36</sup> Paul Dean, *The Story of DOTA, EUROGAMER (4 Haziran 2014)* <http://www.eurogamer.net/articles/2011-08-16-the-story-of-dota-article> [<https://perma.cc/Y38J-V4C5>] (DotA topluluğunun gelişimini açıklamaktadır).

<sup>37</sup> Blizzard, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa\* 11-12.

<sup>38</sup> *Id.* sayfa \*12.

Guinsoo'nun DotA'nın "lideri" olarak hükümdarlığı döneminde, bir normlar sistemi geliştirildi. Katkıda bulunanlar, farklı seviyelerde girdi ve yetki yaratan değişken düzeylerde girdilere sahipti.<sup>39</sup> Ayrıca; Guinsoo, DotA'nın bir sonraki sürümüne neyin eklenip neyin eklenmeyeceği hususunda son kararı vermeye yetkiliydi.<sup>40</sup> En nihayetinde, Guinsoo üzerine düşeni yaptı<sup>41</sup> ve 2004'de Guinsoo'nun döneminde ilk DotA ligi oluştu.<sup>42</sup>

### 3. DotA'nın "Icefrog" Dönemi

2005 yılına gelindiğindeyse Guinsoo, koltuğu Neichus'a<sup>43</sup> devretti. Neichus, tecrübeli bir yazılımcı ve bu topluluğun üyesi olan Icefrog'un kendisinin ortak geliştiricisi olduğunu açıkladı.<sup>44</sup> Bir müddet sonra, Neichus projeyi terk ederek, Icefrog'u, Guinsoo'nun yegâne varisi yaptı.<sup>45</sup> Guinsoo'nun biraz gayri resmî denetim ve gözetiminin aksine, Icefrog düzenli olarak bir yardımcı grubu sağladı.<sup>46</sup> "Pendragon" -topluluğun bir üyesi- DotA-allstars.com isimli bir internet sitesi aracılığıyla oyuncu tabanının korunmasına yardımcı oldu.<sup>47</sup> Icefrog'un liderliği altında, 2006 yılında DotA turnuvalarının sayısındaki artışla ve bu turnuvaların ödül havuzundaki hızlı yükselişle DotA'nın rekabetçi hali ortaya çıkmaya başladı.<sup>48</sup>

### 4. DotA Efsaneleri: Topluluk Mülkiyetinden Kurumsal Hâkimiyete

DotA ücretsiz yazılımdan bir topluluğa, sonrasında bir lig ve en nihayetinde turnuva haline gelerek büyük bir yol kat etti. Ama bu sadece bir başlangıçtı. 2005'de, Warcraft III'ün sahibi Blizzard, ufuk açıcı video oyun toplantısı Blizzcon'un lansmanını gerçekleştirdi.<sup>49</sup> Blizzard lansmanlarında çoğunlukla yeni oyunlarının tanıtımını yaparken, bir DotA turnuvası gibi alışılmadık bir imkân da

<sup>39</sup> *Id.*

<sup>40</sup> *Id.*

<sup>41</sup> Bazen kaynakça, oyun içerisinde kendini göstermektedir. Örneğin, topluluğun bir üyesi olan "Terrorblaze" in fikirlerinden ortaya çıkan bir oyun karakterine "Terrorblade" ismini vermiştir. *Id.*

<sup>42</sup> DotA History, LIQUIPEDIA (2017) [http://liquipedia.net/dota2/index.php?oldid=490288&title=Dota\\_History](http://liquipedia.net/dota2/index.php?oldid=490288&title=Dota_History) [<https://perma.cc/E3FF-AGE6>].

<sup>43</sup> Blizzard, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa \*12 (Neichus'un gerçek ismi Stephen Moss'dur.).

<sup>44</sup> *Id.* sayfa\*13 (Icefrog'un gerçek ismi Abdul Ismail'dir.).

<sup>45</sup> *Id.* sayfa\*13-14.

<sup>46</sup> *Id.* sayfa\*14.

<sup>47</sup> *Id.* sayfa\*14-15 15 n.10 (Pendragon'un gerçek ismi Steve Mescon'dur.).

<sup>48</sup> *See Events for Defense of the Ancients, E-SPORTS EARNINGS.* <https://www.esportsearnings.com/games/163-defense-of-the-ancients/events> [<https://perma.cc/EEK9-SRH4>].

<sup>49</sup> Phenteo (Shawn Silverman), *Blizzcon: A Look Back, BLIZZARD ENT. (22 Nisan 2014)* <https://blizzcon.com/en-us/news/13874223/%D1%80%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%BE%D1%81%D0%B5%D0%BF%D0%B5%D0%BA%0%D1%82%D0%B2%D0%B0%blizzcon%C2%AE-22-04-2014> [<https://perma.cc/LA5X-XTDR>].

sundular.<sup>50</sup> Blizzard kendi yaratmadığı bir oyunun turnuvasına ev sahipliği yaptı. Blizzcon 2005, şirketlerin, topluluk tarafından yaratılmış bu video oyununa ilgisinin olduğunu ortaya çıkardı.

2006'da, video oyun geliştirme şirketi S2 Games, Icefrog'u bağımsız bir oyun olan Heroes of Newerth (HoN) adlı oyunda çalışması için işe aldı.<sup>51</sup> HoN; Riot Games tarafından yaratılan LoL ve Valve tarafından yaratılan Dota 2 gibi birçok profesyonel seviyedeki DotA varislerinden sadece birisidir.<sup>52</sup> DotA topluluğunun kadim üyeleri de bu oyunları destekledi. Riot; Guinsoo ve Pendragon'u kendi bünyesine dâhil etti.<sup>53</sup> Valve Eul'u, Icefrog'u ise S2'deki görev süresi bitince bünyesine dâhil etti.<sup>54</sup> Ana oyun Warcraft III'ün yapımcısı Blizzard bu gelişmelere geç de olsa dâhil olarak 2015 yılında kendi DotA sürümleri olan Heroes of the Storm'u (HotS) piyasaya sürdü.<sup>55</sup> Bütün bu oyunların DotA'dan türetilmesiyle akıllara bariz bir soru gelmektedir: DotA bir sahibi var mı?

**Tablo 1:** DotA Varisi Oyunlar ve Onların DotA ile Bağlantıları

DotA Varisi Oyunlar	Yıl	Geliştiren	Müdahil Olan DotA Topluluğu Üyesi
Heroes of Newerth ("HoN")	2010	S2	Icefrog
League of Legends ("LoL")	2009	Riot	Guinsoo, Pendragon
Dota 2	2013	Valve	Icefrog, Eul
Heroes of the Storm ("HotS")	2015	Blizzard	Kimse, fakat Warcraft 3'ün yaratıcıları tarafından tasarlanmıştır.

### III. DotA'ya Dair Fikri Mülkiyet Davaları

#### A. Blizzard'a karşı Valve (The DotA Ticari Markası)

Blizzard ve Valve hala olduğu gibi o zamanlar da bu endüstrinin devleriydi. Blizzard'ın video oyun portföyü şu an için piyasaya sunulmuş 20 oyun,<sup>56</sup>

<sup>50</sup> *Blizzcon Invitational, BLIZZARD ENT.* (3 Mart 2016), <https://web.archive.org/web/20070702160920/http://www.blizzard.com/blizzconO5/tournaments.shtml> [https://perma.cc/LK86-4VZV].

<sup>51</sup> *Blizzard*, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa\*14.

<sup>52</sup> *Id.* sayfa \*15.

<sup>53</sup> Suzie Ford, *League of Legends: Marc Merill Q&A, WARCERY NETWORK*, (23 Ocak 2009) <http://www.warcry.com/articles/view/interviews/5686-League-of-Legends-Marc-Merrill-Q-A> [https://perma.cc/BLP4-STWA].

<sup>54</sup> *Blizzard*, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa\*15.

<sup>55</sup> Press Release, Blizzard Entm't, Inc. Blizzard's Worlds Collide When *Heroes of the Storm* Launches June 2 (20 Nisan 2015) <https://www.businesswire.com/news/home/20150420005352/en/Blizzard/E2/o80/99s-Worlds-Collide-Heroes-Storm/E2/o84%A2-Launches-June#.VTUx1VVhBe> [https://perma.cc/R4WL-DUUL].

<sup>56</sup> See Games, BLIZZARD ENT. (2018), <http://us.blizzard.com/en-us/games/> [https://perma.cc/TW29-C4Q4].



Valve'nin ise 18<sup>57</sup> oyundan oluşmaktadır. Halka açık bir şirket olan Activision Blizzard'ın bir alt kuruluşu olan Blizzard, 2010 yılında 1,5 milyar dolar gelir bildirmiştir.<sup>58</sup> Piyasa veri firması SuperData, özel bir şirket olan Valve'nin 2014 yılı gelirini 730 milyon olarak değerlendirmektedir.<sup>59</sup> 2011 yılında Amerika Birleşik Devletleri Patent ve Ticari Marka Ofisi; Valve'nin; Defense of the Ancients, DotA, Dota ve DOTA'ya dair marka başvurusunu yayınladı.<sup>60</sup> Bu noktadan sonra Blizzard ve Valve'nin bu hususta çatışması kaçınılmaz hale geldi.

Blizzard, Valve'nin DOTA'yı ticari marka olarak tescil ettirme niyetini Ekim 2010 gibi erken tarihten beri bilmekteydi. Blizzard oyun tasarımcısı Rob Pardo, oyun dergisi Eurogamer ile bir röportajında Valve'nin DOTA'yı marka olarak tescilleme hareketleri hakkında:<sup>61</sup> “Blizzard, Valve'nin hareketleri karşısında şaşkın” diyerek en azından Valve'nin hareketlerinden haberdar olduklarını ortaya koymuştur. Pardo röportajın devamında kendi açılarından durumu şu şekilde açıklamaktaydı: “Blizzard “Blizzard DOTA” terimini ücretsiz oyunları StarCraft II Mod'da kullanmaya hakları olduğuna inanıyor.”<sup>62</sup> Blizzard'ın bu hususta rakiplerine karşı ileri süreceği üç argümana dikkat çekmiştir. İlk olarak: “DOTA Blizzard topluluğu tarafından oluşturulmuştur.”<sup>63</sup> İkinci olarak ise Valve'nin uzun zamandır ücretsiz yararlanılan bir şeyi özel olarak ticari markalaştırmaya çalıştığıdır.<sup>64</sup> Üçüncü ve son argümanları ise: DOTA terimi, Blizzard'ın ve topluluğunun ulaşımına ve yararlanmasına açık olmaya devam etmelidir.<sup>65</sup>

Bir yıl sonra Blizzard bu argümanlarını şiddetle tekrarladı. Blizzard'ın, Valve'nin marka tescil başvurusuna itirazının ana dayanakları: (1) öncelik (rüşhan) ve (2) karıştırılma ihtimaliydi.<sup>66</sup> Bu dayanaklar hangi şartlar altında bir mar-

<sup>57</sup> See *Games, VALVE* <http://www.valvesoftware.com/games/> [<https://perma.cc/4M2R-8SM6>]; *Games: Back Catalog, VALVE*, <http://www.valvesoftware.com/games/back-catalog.html> [<https://perma.cc/677G-EQ3K>].

<sup>58</sup> *ACTIVISION BLIZZARD, 2010 ANNUAL REPORT 1* (2010).

<sup>59</sup> Phil Savage, *Market Data Firm Claims Valve Made \$730 Million Last Year*, PC GAMER (2015) <http://www.pcgamer.com/market-data-firm-claims-valve-made-730-million-last-year/> [<https://perma.cc/7Z6U-38N9>].

<sup>60</sup> Notice of Opposition, *Blizzard Entm't Inc. v. Valve Corp.*, Opp'n No. 91202572 to App. Serial No. 85/102245 (TTAB, 16 Kasım 2011).

<sup>61</sup> Oli Welsh, *Valve Shouldn't Trademark DOTA - Blizzard*, EUROGAMER (2010) <http://www.eurogamer.net/articles/2010-10-23-valve-shouldnt-tndemark-DotA-blizzard> [<https://perma.cc/692L-7HLB>]; Notice of Opposition, *supra* note 60.

<sup>62</sup> Welsh, *supra* note 61.

<sup>63</sup> *Id.*

<sup>64</sup> *Id.*

<sup>65</sup> *Id.*

<sup>66</sup> Notice of Opposition, *supra* note 60, ¶ 23-25.



kanın tescillenmesinin yasaklandığını düzenleyen Lanham Kanununun ikinci maddesinin (d) bendine tekabül etmektedir:

“Marka; Patent ve Ticari Marka Ofisine kayıtlı olan bir markanın çok benzerine dahilse veya benzerini meydana getiriyorsa ve yahut *Amerika Birleşik Devletlerinde bir başkası tarafından daha önce kullanılmış ve terk edilmemiş bir marka ya da ticari isimden oluşuyorsa*, büyük olasılıkla, başvuranın mallarında veya bunlarla bağlantılı olarak kullanıldığı zaman, *bir kafa karışıklığına mahal vermesi* veya bir hataya neden olması veya aldatması durumunda...”<sup>67</sup>

Valve'nin başvurusuna başarılı bir şekilde itiraz edebilmesi için, Blizzard'ın ortaya koyması gereken şeyler şunlardı: “(1) DOTA markasının daha önce Amerika Birleşik Devletleri'nde kullanıldığı, (2) bu kullanımın başvuran dışında bir başkası tarafından yapılmış olduğu, (3) markanın kullanımın hala terk edilmediği ve (4) bu marka tescilinin tüketicide kafa karışıklığına neden olma ihtimalinin oldukça yüksek bir düzeyde olduğu”.

Blizzard itirazında, (1) DOTA markasının; Blizzard ve hayranları (Blizzard lisansı ile) tarafından tanıtılan, pazarlanan ve dağıtılan Warcraft III yazılımının bir modunun popüler adı olarak bu markanın Amerika Birleşik Devletlerinde daha önce kullanıldığını açıkça ifade etmektedir.<sup>68</sup> Parantez içinde belirtilen husus; Valve için değil DOTA'yı bir ticari marka olarak tescil etme hakkı olduğunu daha sonradan iddia eden Blizzard için önem arz etmektedir. Blizzard argümanlarına “DotA Modları daha önce Amerika Birleşik Devletleri'nde ve dünyada yüzbinlerce insan tarafından indirilip oynanmıştır.”<sup>69</sup> şeklinde devam etmiştir. Blizzard sonrasında, başvurudan önce (2) Valve'nin “DotA markasını “hâlihazırda halka açık olan herhangi bir ürün veya hizmette kullanmadığını” açıkça ifade etmiştir.<sup>70</sup> Bilakis Blizzard DOTA markasının kendisi tarafından kullanımının devamlı olduğunu ve (3) bu nedenle şirketin bu kullanımı terk etmediğini ileri sürmüştür.<sup>71</sup> Son olarak; Blizzard, Valve'nin “tüketicilerin, Blizzard'ın sponsorluğu, üyeliği veya Valve ürünlerinin onaylanması konusunda kafasını karıştırmak için” başvuruda bulunduğunu iddia etti.<sup>72</sup>

Blizzard'ın itirazında bir nüans daha vardı. Blizzard, Valve'nin başvurusuna sadece itiraz etmek yerine, DOTA markasını tescil etmek için ortam hazırlamak-

<sup>67</sup> 15 U.S.C. § 1052(d) (2012).

<sup>68</sup> Notice of Opposition, *supra* note 60 ¶ 1.

<sup>69</sup> *Id.* ¶ 14.

<sup>70</sup> *Id.* ¶ 2.

<sup>71</sup> *Id.* ¶ 1 (DOTA markasının yedi yıldan fazla bir süredir Blizzard ve onun hayran topluluğu tarafından Blizzard lisansı altında kullanıldığını belirterek).

<sup>72</sup> *Id.* ¶ 22.

taydı. Blizzard’ın parantez içerisinde belirtilen “Blizzard lisansı ile” iddiası bu kavgada attıkları ilk yumruktu. DotA’nın geliştirilmesinde kullanılan yazılımın, oyunun yaratıcılarına Blizzard tarafından lisans edilmesinin Blizzard’a bir mülkiyet hakkı verdiği teorisi ileri sürüldü. Sonrasında, Blizzard bir de hukuki argüman ileri sürdü. 2008 yılında, Guinsoo ve Pendragon’un “her ikisi de DotA Modları üzerindeki bütün haklarını DotA-Allstars, LLC’ye devretmişti.<sup>73</sup> Sonrasında DotA-Allstars, LLC Riot’a devredilmiş, Riot da daha sonra bu hakları Blizzard’a devretmişti.<sup>74</sup> Buna dayanarak Blizzard; Guinsoo ve Pendragon’un mülkiyet haklarına sahip olduğunu savunmuştur.<sup>75</sup>

Muhtemel bir eşik sorunu olarak, Lanham Kanunu uyarınca Blizzard’ın itiraz etmekte bir geçerliliğinin olduğunu ortaya koyması gerekmektedir.<sup>76</sup> Patent davalarına itirazda münhasır yetkisi olan *Federal Circuit* “itiraz eden tarafın, markanın tescil edilmesi ihtimalinde zarara uğrayacağına inanmak için makul bir dayanağa sahip” olmasını şart koşmaktadır. Bu dayanak da gerçekten mantıklı ve makul bir nedene dayanmalıdır.<sup>77</sup> Tescilli bir markaya sahip olmak -taraf olabilmeyen en doğrudan yolu- Blizzard’ın durumunda geçerli değildi.<sup>78</sup> Blizzard, DOTA markasının değerlerini aşağıladığını da ispat edememiştir.<sup>79</sup> Hakikaten de, Blizzard’ın, DOTA ismini kendisinin de kullanması, bu argümanı olanaksız hale getirmekteydi.<sup>80</sup> Blizzard’ın “eyaletler arası ticarete DOTA markasını kapsamlı ve devamlı bir şekilde kullandığı”<sup>81</sup> argümanı, DotA’nın başka birisi tarafından yaratıldığı gerçeğini göz ardı etmekteydi.<sup>82</sup> Blizzard dava açabilmek için; mahkemeyi, bağımsız bireyler tarafından geliştirilen markaların şirketler tarafından ticari marka olarak tescil edilmesinin hukuki olarak mümkün olduğuna ikna etmesi gerekmektedir.

Blizzard davadan çekildiği için dosya hiçbir zaman mahkemede değerlendirilmedi. 11 Mayıs 2012’de, Blizzard, DOTA markasını ticari olmayan bir şekilde kullanmaya devam etme hakkını elinde tutacak olmasına rağmen, “Valve’nin DOTA markasını ticari olarak kullanmaya devam edeceğini” belirten bir basın

<sup>73</sup> *Id.* ¶ 21.

<sup>74</sup> *Id.*

<sup>75</sup> *Id.*

<sup>76</sup> 15 U.S.C § 1063 (2012) (ticari markanın tesciline itiraz eden tarafın ticari markanın tescil edilmesi nedeniyle zarara uğrayacağına inanması gerekmektedir.).

<sup>77</sup> *Coach Servs., Inc. v. Triumph Learning LLC*, 668 F.3d 1356, 1376 (Fed. Cir. 2012).

<sup>78</sup> *Cf. id.* sayfa 1377 (markaya karşı tarafın markayı tescil ettirdiğine dair kaydı olması).

<sup>79</sup> *Ritchie v. Simpson*, 170 F.3d 1092, 1098 (Fed. Cir. 1999) (markaya ülke çapında bir ahlaki itirazın olduğunu belirten bir dilekçenin Lanham Yasası’nın taraf olma şartını karşılamaktadır.).

<sup>80</sup> Notice of Opposition, *supra* note 60, ¶ 16.

<sup>81</sup> *Id.*

<sup>82</sup> *Supra* 2.Bölüm/B.

bülteni yayınladı.<sup>83</sup> Blizzard mahkemeye gitmenin kendileri için oldukça riskli olduğuna karar vererek muhtemelen Valve ile bir anlaşma yaptı.<sup>84</sup> Bu davanın oyun topluluğu içinde yarattığı tartışmalar göz önüne alındığında,<sup>85</sup> Valve ile anlaşmak yerinde bir hamleydi. DotA'yı Blizzard'ın yaratmadığı düşünülürken, anlaşmak büyük olasılıkla doğru bir hamleydi. Blizzard, Blizzard DOTA ismini önce Blizzard All-Stars, sonrasında da HotS'a çevirdi.<sup>86</sup> Bu sırada ise Valve, Dota 2'yi geliştirdi. DOTA ticari markası, 2018 itibarıyla hala Valve'ye tescillidir.<sup>87</sup>

## B. Blizzard'a karşı Lilith (The DotA Telif Hakları)

Blizzard ve Valve tarafından ulaşılan anlaşma, dostane bir yol ayrılığından daha fazlası, bir ortaklıktı. Telif hakkı kayıtlarından anlaşıldığı üzere Blizzard ve Valve birçok DotA telif hakkı üzerindeki mülkiyet haklarını paylaşmaktadır.<sup>88</sup> 2015 yılında, Blizzard, Valve ile birlikte Lilith ve uCool'a karşı DotA telif haklarını ihlal ettiği iddiasıyla dava açmıştır.<sup>89</sup> Bu şirketlerin her ikisi de, Blizzard ve Valve'nin, DotA evrenine dayandığını iddia ettikleri akıllı telefon oyunları yaratmışlardır: Lilith DotA Legends'ı, uCool Heroes Charge'ı yaratmıştır.<sup>90</sup> Bu davada, davacılar makul nedenlere dayanan geçerli telif haklarına sahip olduklarını iddia etmelerine rağmen, uCool'a ya da mahkemeye, Heroes Charge oyununun hangi karakterlerinin, Blizzard ve Valve'nin sayısız oyunlarındaki hangi oyun karakterlerini ihlal ettiğini göstermekte başarısız olmuştur.<sup>91</sup> Bu nedenle mahkeme Blizzard ve Valve'nin ilk başvurusunu düzeltilmek üzere reddetmiştir.<sup>92</sup>

<sup>83</sup> Mathew McCurley, *Blizzard and Valve Settle on DOTA*, *ENGADGET: THE LAWBRINGER* (18 Mayıs 2012) <https://www.engadget.com/2012/05/18/the-lawbringer-blizzard-and-valve-settle-on-Dota/> [<https://perma.cc/MVH3-MBYW>].

<sup>84</sup> *Id.*

<sup>85</sup> Richard Cobbett, *DOTA vs DOTA 2: Valve and Blizzard Go to War*, *PC GAMER* (23 Ağustos 2011) <http://www.pcgamer.com/dota-vs-dota-2-valve-and-blizzard-go-to-war/> [<https://perma.cc/Y4DQ-M3YX>] (“Bu anlaşmazlıkla ilgili ilginç olan avukatlar arasında bir düello yerine oyuncuların kalpleri ve zihinleri üzerine kurulmuş olmasıdır.”).

<sup>86</sup> Evan Narcisse, *Blizzard's Diablo/Starcraft/WoW Crossover Has a New Name*, *KOTAKU* (17 Ekim 2013) <https://kotaku.com/blizzard-s-diablo-starcraft-wow-crossover-has-a-new-name-1447238984> [<https://perma.cc/ZY4G-FKU6>].

<sup>87</sup> *Trademark Guidelines*, *VALVE* (2018), <http://www.valvesoftware.com/trademarkguidelines.html> [<https://perma.cc/DMQ5-C23F>].

<sup>88</sup> DOTA 6.68, Registration No. TX0008153084; DOTA 6.83, Copyright No. TX0008149056.

<sup>89</sup> *Blizzard Entm't, Inc. v. Lilith Games (Shanghai) Co. Ltd.*, 149 F. Supp. 3d 1167, 1169-70 (N.D. Cal. 2015).

<sup>90</sup> *Id.* sayfa 1170. Özetle, sadece isimsel olarak bile DotA ve DotA Legends arasında önemli benzerlikler vardır. Heroes Charge'a gelince ise, Blizzard ve Valve, uCool'un müzik, çizim, ve karakter isimlerini DotA'dan kopyaladığını iddia etti. First Amended Complaint ¶¶ 45-54, *Blizzard Entm't v. Lilith Games (Shanghai) Co. Ltd.*, No. 3:15-cv-04084-CRB (N.D. Cal. 16 Mayıs, 2017).

<sup>91</sup> *Blizzard*, 149 F. Supp. 3d sayfa 1172, 1175.

<sup>92</sup> *Id.* sayfa 1176.

İki yıl sonra, aynı mahkeme; uCool'un, Blizzard ve Valve'nin düzeltilmiş başvurusunun reddedilmesi istemini reddetmiştir.<sup>93</sup> uCool, daha sonra, ne Blizzard'ın ne de Valve'nin orijinal DotA'nın mülkiyetine sahip olduğuna dair bir ara karar almak için başvuruda bulunmuştur.<sup>94</sup> Mahkeme uCool'un başvurusunu reddederek üç ana konuya dikkat çekmiştir: ilk olarak DotA'nın telif haklarının geçerliliği, ikinci olarak telif haklarının orijinal mülkiyeti ve son olarak ise bu telif haklarının tahsis edilışıdır.<sup>95</sup> Sonrasında ise mahkeme, DotA'nın telif haklarının geçerli olmasına rağmen, orijinal mülkiyet ve uygun tahsis işlemleri hususunda gerçeklere dair özgün soruların olduğuna karar verdi.<sup>96</sup>

### 1. DotA Telif Haklarının Varlığı: Bir Hukuk Sorunu

Geleneksel olarak, bir video oyununun değişiklik yapılmış hali, değişiklik yapılan oyunun telif hakkını ihlal eden bir türev çalışma olarak kabul edilir.<sup>97</sup> Bu konudaki emsal davalardan olan Midway Manufacturing Co. Vs Artic International Inc. davasında, esasında bir oyun modu olan<sup>98</sup> "hızlandırılmış" video oyunu ele alınmıştır.<sup>99</sup> Midway mahkemesi, "oyunun telif haklarını elinde bulunduran tarafın, hızlandırılmış sürümü de kendi tekeline alma hakkına sahip olması gerektiğine" karar vermiştir.<sup>100</sup> Bu yaklaşım 9. Bölge Mahkemesi tarafından da, Lewis Galoob Toys Inc. vs Nintendo of America Inc. davasında benimsenmiştir.<sup>101</sup> Bu davada incelenen husus bir "oyun cini" (Game Genie) olarak da tanımlanabilecek, "oyuncuların Nintendo oyunun 3 farklı özelliğini değiştirmesine imkân veren" bir cihazdır.<sup>102</sup> Lewis Galoob Mahkemesi, "telif haklarıyla korunan bir eserin bir bölümünü fiziksel olarak içermediğinden veya korunan esere duyulan talebin yerine geçmediğinden" Game Genie'nin Midway kararı çerçevesinde bir türev çalışma olmadığına karar vermesine rağmen Midway kararını 9. Bölge Mahkemesi için doğru bir ilke olarak kabul etmiştir.<sup>103</sup> Blizzard ve Lilith arasında-

<sup>93</sup> Blizzard Entm't, Inc. v. Lilith Games (Shanghai) Co. Ltd., No. 3:15-cv-0408-CRB, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa 31 (N.D. Cal. 16 Mayıs 2017) Lilith uCool'un talebine destek vermemiştir. *Id.*

<sup>94</sup> *Id.* sayfa\*16-17.

<sup>95</sup> *Id.* sayfa \*18.

<sup>96</sup> *Id.* sayfa \*21-27.

<sup>97</sup> Midway Mfg. Co. v. Artic Int'l, Inc., 704 F.2d 1009, 1013-14 (7<sup>th</sup> Cir. 1983).

<sup>98</sup> *Id.* sayfa 1013.

<sup>99</sup> Note 24 ile birlikte supra metni.

<sup>100</sup> *Id.* sayfa 1014.

<sup>101</sup> Genel olarak 964 F.2d 965 (9<sup>th</sup> Cir. 1992).

<sup>102</sup> *Id.* sayfa 967.

<sup>103</sup> *Id.* sayfa 969 (Midway kararının kısıtlanarak uygulanmasının nedeni "Midway kararının genişletilmesi yaratıcılığı durdurabileceği gibi toplumun fikir, bilgi ve ticaretin serbest akışındaki menfaatini korumayı başaramamasıdır.").

ki davada ise, süregelen yaklaşım kabul edilerek DotA modları türev eser olarak kabul edilmiş<sup>104</sup> ve bu nedenle söz konusu türev eserleri üzerinde telif hakkının tesis edilebileceği kabul edilmiştir.<sup>105</sup>

uCool, Blizzard'ın ve Valve'nin DotA modlarının birer türev eser olarak, telif hakkına konu olabilecekleri yönündeki savlarına itiraz etmedi.<sup>106</sup> Fakat uCool, bütün DotA modları bir araya getirildiğinde bir "kolektif eser" ortaya çıktığını,<sup>107</sup> bir diğer deyişle "kendi içinde bağımsız ve ayrı eserlerin bir dizi katkı sonucunda kolektif bir bütün haline getirilmesinin" DotA modlarını bir bütün olarak eser haline getirdiğini savunmaktadır.<sup>108</sup> 17 U.S.C §201'e göre "kolektif eserdeki telif hakkı sahibinin, yalnızca bu belirli kolektif eserin bir parçası olarak katkısını yeniden üretme ve dağıtma ayrıcalığını elde ettiği varsayılır."<sup>109</sup> uCool'un teorisine göre; DotA modları üzerindeki telif hakkı, diğer şirketlerin kendi özgün türev eserlerini üretmelerini engellemektedir. Fakat Blizzard ve Lilith arasındaki davada, mahkeme, uCool'un DotA'nın tamamının kolektif bir eser olduğu yönündeki tezini reddetmiştir.<sup>110</sup> DotA Allstars gibi bazı belirli DotA sürümleri, farklı DotA sürümlerini bir araya getirmiş olmasına rağmen<sup>111</sup> "DotA Allstars'ın her bir sürümü kolektif bir eser mahiyetinde değildir."<sup>112</sup> Bu nedenle DotA'nın her bir sürümü bölünmez bir türev eserdir ve Telif Hakkı Yasası çerçevesinde tam korunma hakkına sahiptir.<sup>113</sup>

## 2. DotA Telif Haklarının Mülkiyeti: Maddi Vakıa Sorunu

Blizzard ve Lilith arasındaki davada, DotA'nın fikri mülkiyet haklarına aslen kimin sahip olduğuna dair zor bir problem ele alındı. 9. Bölge Mahkemesinin ilkelerine göre bir eserin beyni, fikir babası Telif Hakkı Kanunu uyarınca o eserin sahibi olarak kabul edilmektedir.<sup>114</sup> Belirli bir mod tasarımcısının, herhangi bir DotA sürümünün eser sahibi olup olmadığı tartışmalıdır.<sup>115</sup> Mahkeme, birçok

<sup>104</sup> Blizzard Entm't, Inc. v. Lilith Games (Shanghai) CO., No. 3:15-cv0408-CRB, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa \*19 (N.D. Cal. 16 Mayıs 2017) (17 U.S.C. §101).

<sup>105</sup> 17 U.S.C. § 103 (2012).

<sup>106</sup> Motion to Dismiss First Amended Complaint filed by uCool, Inc. sayfa 5-11, *Blizzard*, No. 3:15-cv-04084-CRB, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639 (N.D. Cal. 8 Eylül 2015).

<sup>107</sup> *Blizzard*, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa \*20.

<sup>108</sup> 17 U.S.C § 101 (2012).

<sup>109</sup> 17 U.S.C § 201 (2012).

<sup>110</sup> *Blizzard*, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639 sayfa \*21.

<sup>111</sup> *Id.* sayfa \*10.

<sup>112</sup> *Id.* sayfa \*21.

<sup>113</sup> *Id.*

<sup>114</sup> *Cf. Aalmuhammed v. Lee*, 202 F.3d 1227, 1233 (9<sup>th</sup> Cir. 2000) ("yazarı eserin kaynağını aldığı kişi ve o eseri yöneten kişi olarak" tanımlamaktadır.).

<sup>115</sup> *Id.* sayfa 1236 (eser sahipliğinin bir maddi vakıa sorunu olduğu belirtilmektedir).

DotA sürümünün mevcut olduğunu ve her birinin kim veya kimler tarafından yaratıldığının asla bilinemeyeceğini kabul etti.<sup>116</sup> Hak sahipliğinin tartışmalı bir sorun olması ve bunun jüri tarafından çözülmesi gerektiğinden, mahkeme bu hususta ara karar verilmesinin uygun olmadığına hükmetti.<sup>117</sup> Bu nedenle jüri, DotA telif haklarının kaderi hakkında nihai kararı verebilecektir.

Bu bekletme kararı yerinde ve makul bir tercihtir. DotA topluluğunun diğer üyelerinden destek ve katkı almalarına rağmen<sup>118</sup> “Eul, Guinsoo ve Icefrog kendi sürümlerinin beyni ve fikir babalarıdır.”<sup>119</sup> DotA topluluğunun diğer üyelerinden tavsiyeler almak, belirli bir DotA sürümünün eser sahipliğine itiraz edilebilmesi için yeterli değildir. Türev video oyunlarının eser sahipliğine ilişkin içtihat az olsa da, film eser sahipliği hakkında verilen yargı kararları bu hususta yol göstericidir. Aalmuhammed ve Lee arasındaki davada, Spike Lee, Malcolm X filmi- nin eser sahipliği hususunda dava edilmiştir.<sup>120</sup> Davacı Aalmuhammed; yeni karakterlerle en az iki sahnenin yapılmasında, altyazılar için Arapçadan İngilizceye çeviri yapılmasında, seslendirmelerde kendi sesinin kullanılmasıyla, karakterler için uygun duaların ve ayinlerin seçilmesinde ve yapım sonrasında filmin düzenlenmesindeki katkılarıyla film üzerinde ortak eser sahipliği iddia etmiştir.<sup>121</sup> 9. Bölge Mahkemesi eser sahipliği hakkında yukarıda açıklanan ilkeye paralel olarak davacı Aalmuhammed’in iddialarını yetersiz bularak emsal bir karara imza atmıştır.<sup>122</sup> Mahkeme, Aalmuhammed’in katkılarının bir tür tavsiye niteliğinde olduğunu ve Spike Lee’nin bu tavsiyelerin hiçbirleriyle bağlı olmadığını belirtmiştir.<sup>123</sup> Bu suretle, “Aalmuhammed’in eser üzerinde bir kontrole sahip olmadığına ve eser üzerinde kontrol sahipliğinin olmamasının eser sahibi olmadığı yönünde güçlü bir kanıt teşkil ettiğine” karar vermiştir.<sup>124</sup>

Eul, Guinsoo ve Icefrog’un kendi DotA sürümlerinin kontrolü konusunda son sözü söyleyecek kadar kontrol sahibi olup olmadığı kanıtlarla ortaya konabilmektedir. Bir tavsiyenin filmde kullanılıp kullanılmadığı ya da bu durumda bir oyun modunda tavsiyeye uyulup uyulmadığı, Aalmuhammed kararına göre eser sahipliği hususuyla alakasızdır.<sup>125</sup> Spike Lee’nin aksine; Guinsoo, Eul ve Icefrog’un eserleri üzerinde başkalarıyla kontrolü paylaşıp paylaşmadığına, bu konuda doğru kararı

<sup>116</sup> *Blizzard*, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa \*21.

<sup>117</sup> *Id.* sayfa \*23-24.

<sup>118</sup> *Supra* II. Bölüm/B 2-3.

<sup>119</sup> *Blizzard*, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa \*22.

<sup>120</sup> *Aalmuhammed v. Lee*, 202 F.3d 1227, 1229 (9<sup>th</sup> Cir. 2000).

<sup>121</sup> *Id.* sayfa 1230.

<sup>122</sup> *Id.* sayfa 1232-33.

<sup>123</sup> *Id.* sayfa 1235.

<sup>124</sup> *Id.*

<sup>125</sup> *Id.*

verecek olan jüri tarafından karar verilmelidir. Fakat Blizzard ve Lilith arasındaki davada mahkemenin dikkat çektiği üzere; başkalarının, DotA sürümlerinin yaratılmasında paylarının olup olmadığı “uCool tarafından dava edilebilecek bir husus değildir.”<sup>126</sup> Aalmuhammed’in aksine ne uCool ne de Lilith; Eul, Guinsoo ya da Icefrog kendi DotA sürümlerini yaratırken olaya dâhildi.<sup>127</sup> Yargıç Breyer’in bu konudaki ifadeleri önemlidir: “makul bir jüri; Eul, Guinsoo ve Icefrog’un burada söz konusu olan DotA sürümlerinin eser sahipleri olduğuna sonuca varmalıydılar (hatta belki de zorundadırlar).”<sup>128</sup> Bu, Lilith ve uCool’un “kolektif eser” argümanına dayanması halinde mahkemenin eğilime dair açık bir işaretidir.

### 3. DotA Telif Haklarının Devir İşlemlerinin Geçerliliği: Maddi Vakıa Sorunu

Söz konusu telif haklarının aslında hiçbir zaman aslen Eul, Guinsoo ya da Icefrog’a ait olmadığı ihtimaline rağmen, mahkeme, bu telif haklarının devir işleminin geçerliliğini incelemeye başlamıştır.<sup>129</sup> Mahkeme bu incelemesini, Eul ve Icefrog’un Valve’ye DotA’ya dair haklarını devretmesiyle sınırlandırmıştır.<sup>130</sup> Guinsoo’nun bu incelemenin dışında tutulması dikkate şayandır. Bir yandan da, Guinsoo’nun inceleme dışında tutulması mantıklıdır çünkü Guinsoo Riot ile bağlantılıydı ve bu nedenle ne Valve ne de Blizzard Guinsoo’nun DotA üzerindeki haklarına yönelik bir iddiada bulunamazdı.<sup>131</sup> Fakat aynı zamanda mahkeme, Guinsoo’nun DotA’nın telif hakları üzerindeki etkisini ele almak için ciddi çaba sarf etti.<sup>132</sup> Mahkeme, “kayıtların; Eul, Guinsoo ve Icefrog’un kendi sürümlerinin fikir babaları olduğuna dair birçok kanıt barındırdığını” bile belirtti.<sup>133</sup> Blizzard ve Lilith arasındaki davada ima edilen şey, yukarıda ele alınan analizin Guinsoo için de geçerli olduğudur. Üçüncü bölümde bu imanin önemi ele alınacaktır.

Devir işlemlerinin esasına dönülmesi gerekirse, incelenmesi gereken üç alt sorun vardır. Birincisi, bütün DotA sürümlerinin yaratılmasında kullanılan Blizzard’ın Warcraft III World Editor EULA (End User License Agreement (Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi)), DotA sürümlerinin yaratıcılarına geçerli telif haklarının tahsis edilmesini engellemekte midir?<sup>134</sup> İkinci olarak, Icefrog öncesinde HoN’u geliştirir-

<sup>126</sup> Blizzard Entm’t, Inc. v. Lilith Games (Shanghai) Co., No. 3:15-cv-04084-CRB, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa \*31 (N.D. Cal. 16 Mayıs 2017).

<sup>127</sup> En azından bu yönde bir iddiaları bulunmamaktadır. Blizzard, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639.

<sup>128</sup> *Id* sayfa \*23.

<sup>129</sup> *Id.* sayfa \*27.

<sup>130</sup> *Id.*

<sup>131</sup> *Cf. id.* (Valve, bu oyunlarda telif hakkı talep edebilmek için Eul ve Icefrog’un DotA ve DotA Allstars üzerindeki telif haklarını devir yoluyla geçerli bir şekilde elde etmiş olması gerektiğini kabul etmektedir.).

<sup>132</sup> *Id.* sayfa \*11-13.

<sup>133</sup> *Id.* sayfa \*22.

<sup>134</sup> *Id.* sayfa \*27-28.



ken haklarını S2'ye devretmiş midir?<sup>135</sup> Üçüncü olarak ise Eul “bu noktadan sonra, DotA bir açık kaynaktır” diyerek eser sahipliği haklarını terk etmiş midir?<sup>136</sup> Mahkeme ilk iki alt sorun hakkında uCool'un aleyhine karar verdi. İlk olarak, mahkeme, Blizzard'ın Warcraft III EULA'sında, Eul ve Icefrog'u “kendi DotA sürümlerini ticari amaçlarla kullanmaktan” alıkoyan açık bir hükmün bulunmasına rağmen uCool'un “Eul'un ve Icefrog'un telif haklarını Valve'ye devretmesinin engellenmediğini ortaya koyamadığına” hükmetti.<sup>137</sup> Anlaşılır bir şekilde, mahkeme uCool'un bu argümandan feragat ettiğine karar verdi.<sup>138</sup> İkinci olarak, mahkeme uCool'un; Icefrog'un bir S2 çalışanı iken daha öncesinde kendisinin DotA haklarını S2'ye devretmiş olduğu iddiasını reddetmiştir.<sup>139</sup> S2 gerçekten de “Icefrog'un Heroes of Newerth'u yaratırken ortaya çıkan fikri ve sınai mülkiyet haklarına” sahipti.<sup>140</sup> S2'in bu konudaki mülkiyeti Icefrog'un DotA sürümüyle alakalı fikri ve sınai mülkiyet haklarını kapsamamaktadır.<sup>141</sup> Bu nedenlerle, ne EULA argümanı ne de S2 argümanı, Valve'nin DotA'daki telif hakkı menfaatini ortadan kaldırmayı başardı.

Fakat üçüncü argüman daha çekişmeli ve tartışılmalıydı. Eul'un forum gönderisi bu noktada hatırlanmalıdır: “bu noktadan sonra, DotA artık bir açık kaynaktır. DotA'nın yeni bir sürümünü yayınlamak isteyen herkes bunu iznime gerek olmadan yapabilir. Sadece haritanızda bir selam vermenizi rica ediyorum.”<sup>142</sup> Hâkim Breyer, bu gönderiyi üç bölüme ayırmıştır. Bu üç parçadan ikisi Eul'un telif haklarını terk ettiğine işaret etmektedir. İlk olarak, DotA'yı açık kaynak olarak ilan etmek; makul bir jüriyi, telif haklarının tamamen terk edildiği yönünde ikna etmeye yeterlidir.<sup>143</sup> İkinci olarak, Eul'un “DotA'nın yeni bir sürümünü yayınlamak isteyen herkes bunu iznime gerek olmadan yapabilir.” ifadesi bir izin olarak yorumlanabilir.<sup>144</sup> Üçüncü bölüm ise terk edilmenin aksine işaret etmektedir. “Haritada selam verilmesinin istenmesi” bir sınırlandırılmış lisans olarak da değerlendirilebilir.<sup>145</sup> En nihayetinde, Hâkim Breyer; Eul'un eser sahipliği haklarını terk edip etmediği hususunda hakiki bir maddi vakta tartışması olduğuna karar verdi.<sup>146</sup> Bu nedenle; DotA telif haklarının kaderi, 2004 yılında o zamanlar bir lise

<sup>135</sup> *Id.* sayfa \*30.

<sup>136</sup> *Id.* sayfa \*9-10, 28-29.

<sup>137</sup> *Id.* sayfa \*27-28.

<sup>138</sup> *Id.* sayfa \*28.

<sup>139</sup> *Id.* sayfa \*30.

<sup>140</sup> *Id.* (Icefrog ve S2 arasında 2006 yılından yapılan anlaşmadan alıntı.).

<sup>141</sup> *Id.*

<sup>142</sup> *Id.* sayfa \*9-10.

<sup>143</sup> *Id.* sayfa \*28 (Micro Star v. Formgen Inc., 154 F.3d 1107, 1114 (9<sup>th</sup> Cir. 1998)'den alıntı).

<sup>144</sup> *Id.* sayfa \*28-29.

<sup>145</sup> *Id.* sayfa \*29.

<sup>146</sup> *Id.* sayfa \*29-30.

öğrencisi olan Kyle “Eul” Sommer tarafından yazılmış bir forum gönderisinin jüri tarafından yorumlanmasına kalmıştır.

DotA telif haklarının akıbeti belli değildir; Blizzard ve Lilith arasındaki dava halen devam etmektedir. 29 Eylül 2017’de, Valve ve Blizzard şikâyet dilekçelerini değiştirmek için başvurular<sup>147</sup> ve mahkeme bu dilekçelerini kabul etti.<sup>148</sup> O zamana kadar olaya müdahil olmayan Lilith başvurunun reddedilmesini talep etti.<sup>149</sup> uCool da aynı şekilde itiraz etti<sup>150</sup> fakat 8 Mart 2018 tarihinde, DotA’nın fikri ve sınai mülkiyetine ilişkin iki ret talebini de mahkeme reddetti.<sup>151</sup> Bu nedenle yargılama süreci devam etmektedir.

#### IV. DotA Serüveninin Ticari Etkileri

DotA’nın fikri ve sınai mülkiyeti etrafında dönen uyuşmazlıklar durulmaya başladı. Fakat DotA’nın fikri ve sınai mülkiyeti üzerine yaşanan kavgaların artçı şokları, sadece DotA üzerinde değil, bir gün milyon dolarlık şirketler haline gelebilecek topluluk yapımı içerikler ya da oyun modları üzerinde de etkili olacaktır. Diğer eSporların fikri ve sınai mülkiyeti üzerine savaşlar henüz başlamadı. Bu bölümde DotA’nın geleceği ve eSpor endüstrisine yeni girenlerin fikri ve sınai mülkiyetlerini koruyabilmeleri için gelecekte kullanabilecekleri yöntemler değerlendirilmektedir.

##### A. DotA Ticari Markasının Akıbeti

Blizzard ve Valve arasındaki davadan sonra DOTA ticari markasının durumu oldukça istikrarlıdır. Hukuken, DOTA ticari markası Valve lehine tescillenmiş durumdadır.<sup>152</sup> Fakat anlaşılan Blizzard ve Valve arasında bir tür sözleşmeli bir anlaşma mevcuttur: en nihayetinde Valve, Blizzard’ın DOTA markasını ticari olma-

<sup>147</sup> Plaintiff’s Motion for Leave to File Second Amended Complaint, *Blizzard*, No. 3:15-cv-04084-CRB (N.D. Cal. 29 Eylül 2017).

<sup>148</sup> Order by Judge Breyer Granting Motion for Leave to File Second Amended Complaint, *Blizzard*, No. 3:15-cv-04084-CRB (N.D. Cal. 17 Kasım 2017).

<sup>149</sup> Motion by Defendant to Dismiss Plaintiff’s Second Amended Complaint, *Blizzard*, No. 3:15-cv-04084-CRB (N.D. Cal. 17 Kasım 2017).

<sup>150</sup> Defendants’ Motion to Dismiss Plaintiffs’ Corrected Second Amended Complaint, *Blizzard*, No. 3:15-cv-04084-CRB (N.D. Cal. 5 Aralık 2017).

<sup>151</sup> Order by Judge Breyer Granting in Part and Denying in Part 216 Motion to Dismiss by Lilith; Denying 228 Motion to Dismiss by uCool Defendants., *Blizzard*, No. 3:15-cv-04084-CRB (N.D. Cal. 5 Aralık 2017) Bölge mahkemesi, *Blizzard*, Lilith’in kendisinin Starcraft ve Diablo üzerindeki fikri mülkiyet haklarının ihlal ettiğini gösteren belirli örnekleri veremediği için Lilith’in isteğini kabul etmiştir. Id sayfa 10. Fakat Blizzard ve Valve, DotA, Dota 2, Hearthstone, HoS gibi Warcraft oyunlarıyla alakası yeterli örnekleri gösterebildiği için mahkeme, Lilith’in davayı red talebini reddetmiştir. Id.

<sup>152</sup> *Trademark Guidelines*, VALVE (2018) <https://www.valvesoftware.com/trademarkguidelines.html> [<https://perra.cc/K4WP-BZ2A>].

yan bir şekilde kullanmasına izin vermektedir.<sup>153</sup> Çoğu anlaşma gibi Blizzard ve Valve arasındaki anlaşmanın şartları da açıklanmamıştır; bu nedenle Blizzard'ın DOTA markasını kullanmasına izin verildiği sadece tahmin edilmektedir. Blizzard ve Valve'nin; Blizzard ve Lilith arasındaki davadaki işbirliğine dayanarak söz konusu anlaşma bir fikri ve sınai mülkiyet ittifakına yol açmış olabilir. Lakin şu an için kesin olan tek şey; Valve'nin DOTA ticari markasını tescillemiş olduğu ve onu korumayı planladığıdır.<sup>154</sup>

Blizzard ve Valve arasındaki dava sonuçlanalı beş yıldan fazla olmuştur ve artık bir ticari markanın tescilinin iptal edilmesi için nedenler 15 U.S.C § 1064 uyarınca daha da kısıtlanmıştır.<sup>155</sup> Ticari markanın iptali için, fiili zarar veya ticari markanın seyretilmesinden doğduğu iddia edilen zarar gibi nedenler, zaman içinde kanunen yasaklanmıştır.<sup>156</sup> Geriye kalan gerekçeler şunlardır: “hileli tanıtım”,<sup>157</sup> “terk etme”,<sup>158</sup> “tescilde sahtecilik”,<sup>159</sup> “genericide”<sup>160</sup> (bir ticari marka isminin bir süre sonra ürünün adının yerine geçmesi (*çevirmen notu*)) ve “hâkimiyet kaybı”.<sup>161</sup> Valve, gelirinin kayda değer bir bölümünü Dota 2'den kazanan büyük bir şirkettir;<sup>162</sup> bu nedenle DOTA markasını hileli tanıtım yaparak veya terk ederek kaybetme ihtimali oldukça düşüktür. Sektöründe baskın bir firma olup eSpor alanına erkenden giren bir şirket olan Valve'nin,<sup>163</sup> hileli tanıtım yaparak ticari markasını riske etmeye niyeti yoktur. Aynı sebeplerden ötürü Valve, ticari markasının geçerliliğini yitirmesine izin vermeyecektir. Ayrıca rakip bir şirketin, Valve'nin ticari markasını sahtekârlıkla elde ettiğini iddia etmesi de

<sup>153</sup> McCurley, *supra* note 83.

<sup>154</sup> VALVE, *supra* note 152.

<sup>155</sup> 15 U.S.C §1064 (2012) (Bir ticari markanın tescilinin iptali başvurusunda bulunabilmek için sayılan gerekçeleri düzenlemektedir.).

<sup>156</sup> *Id.*

<sup>157</sup> Karoun Dairies, Inc. v Karoun Dairies, Inc., No. 08cv1521-L(WVG), 2010 U.S. Dist. LEXIS 94872, at 27 (S.D. Cal. 13 Eylül 2010) (J. THOMAS MCCARTHY, MCCARTHY ON TRADEMARKS AND UNFAIR COMPETITION, § 20:60 (4<sup>th</sup> ed. 2010) (Hileli tanıtımın iptali iddiası için § 14 (3) uyarınca, tescil ettirenin, mallarını kasıtlı bir şekilde dilekçe sahibinin malları gibi göstermesi gerekmektedir.).

<sup>158</sup> 15 U.S.C. § 1064 (3).

<sup>159</sup> *Id.*

<sup>160</sup> 1-2 ANNE GILSON LALONDE & JEROME GILSON, GILSON ON TRADEMARKS § 202(7) (Ticari marka sahipleri, eğer tüketiciler ürünü ticari markayla değil, ürünün kendisiyle özdeşleştirirlerse, ticari marka üzerindeki haklarını kaybedeceklerdir. Bu duruma genel olarak ticari markanın “generic” bir isim haline gelmesi de denmektedir.).

<sup>161</sup> 15 U.S.C § 1064(5).

<sup>162</sup> Savage, *supra* note 59 (Valve'nin 2014 yılı geliri 730 milyon dolar olarak değerlendirilmektedir; aşağı yukarı 400 milyon dolarlık bölümü Dota 2 ve iki diğer oyundan kaynaklanmaktadır.).

<sup>163</sup> *Supra* II. Bölüm/A.

olası değildir. Blizzard ve Lilith arasındaki davada, başka bir büyük ve çok yönlü şirket olan Blizzard,<sup>164</sup> Valve'nin DOTA markasını tescil etmesine itiraz etmemiştir.<sup>165</sup> Muhtemelen Blizzard, ticari markanın sahtekârlıkla elde edildiği iddiasının başarısız olacağını öngörmekteydi ve diğer şirketlerin de aynı sonuca varması iştin bile değildir.

DotA'nın 15 U.S.C § 1064'te belirtilen "generic" bir isim haline gelmesi,<sup>166</sup> video oyun endüstrisinin "DotA kopyası" ifadesini kullanıcıların günlük dilinden çıkarma çabası nedeniyle pek olası gözükmemektedir.<sup>167</sup> 9.Bölge Mahkemesinin emsal kararına göre, bir ticari marka "halk diline girip kelime dağarcığımızın bir parçası haline geldiğinde" generic olmaktadır.<sup>168</sup> Diğer bir deyişle, Aspirin örneğinde olduğu gibi,<sup>169</sup> eğer bir ticari marka ismi günlük dilin tamamen bir parçası haline gelirse, geçerli bir ticari marka olmayı bırakır. Buna "generic" denmektedir.<sup>170</sup> 2009 yılından beri video oyun endüstrisine "DotA kopyası" denilen birçok oyun girerek yeni bir oyun türü yarattılar.<sup>171</sup> Eğer endüstrisi bu yeni oyun türünü "DotA kopyaları" ya da daha da kötüsü basitçe "DotA" olarak adlandırsaydı, Valve'nin ticari markası DOTA "thermos (termos)", "cellphone (cep telefonu)" ve "escalator (yürüyen merdiven)" gibi generic hale gelmiş markaların arasında yerini alabilirdi.<sup>172</sup>

Ancak Riot, "DotA kopyası" etiketinden kaçınmaya o kadar hevesliydi ki, oyun türü için kendi adını bile oluşturmuştur: Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)<sup>173</sup> (Çok Oyuncululu Çevrimiçi Savaş Arenası). Riot, LoL'ü seleflerinden farklılaştırmak istemekteydi.<sup>174</sup> Aynı şekilde Valve de, DotA 2'yi diğerlerinden

<sup>164</sup> ACTIVISION BLIZZARD, 2010 ANNUAL REPORT 1 (2010) [http://files.share-holder.com/downloads/ACTI/5739601430x0x461467/F432BA16-3D54-4EDB-9269-4F744E33B771/Activision Blizzard 2010 ARS Final PDF.pdf](http://files.share-holder.com/downloads/ACTI/5739601430x0x461467/F432BA16-3D54-4EDB-9269-4F744E33B771/Activision%20Blizzard%202010%20ARS%20Final%20PDF.pdf) [<https://perma.cc/VXU8-X9ZX>].

<sup>165</sup> Blizzard Entm't, Inc. v. Lilith Games (Shanghai) Co., No. 3:15-cv-04084-CRB, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, at 1-31 (N.D. Cal. 16 Mayıs 2017).

<sup>166</sup> 15 U.S.C § 1064(3).

<sup>167</sup> Alex P. Leith, *League of Legends*, in *100 GREATEST VIDEO GAME FRANCHISES 102, 102* (Robert Mejia, Jaime Banks & Aubrie Adams eds., 2017) (2009'da bir "DotA kopyası" etiketinin mevcut olduğunu açıklamaktadır) ayrıca Drew S. Dean, *Hitting Reset: Devising a New Video Game Copyright Regime*, 164 U. PA. L. REV. 1239 1249-50 (2016) ("clone" (kopya) teriminin aşağılayıcı bir biçimde bir oyunun dikkat çekici özelliklerini, mekanik, grafik ve hikaye gibi, kopyalanması anlamında kullanıldığı belirtilmektedir).

<sup>168</sup> Mattel, Inc. v. MCA Records, Inc., 296 F.3d 894 900 (9th Cir. 2002).

<sup>169</sup> Bayer Co. Inc. v. United Drug Co. 272 F. 505 (S.D.N.Y 1921).

<sup>170</sup> GILSON LALONDE & GILSON, *supra* note 160.

<sup>171</sup> Leith, *supra* note 167.

<sup>172</sup> GILSON LALONDE & GILSON, *supra* note 160.

<sup>173</sup> Leith, *supra* note 167.

<sup>174</sup> *Id.*

farklılaştırmak istedi. 2011’de Dota 2 tanıtımında Valve CEO’su Gabe Newell kendi oyun türü ismini oluşturdu: “Action Real Time Strategy” (ARTS)<sup>175</sup> (Gerçek Zamanlı Aksiyon Stratejisi). Şans eseri veya bir tasarım başarısı, MOBA ve ARTS terimlerinin yaygın olarak kullanılması muhtemelen DotA’nın generic bir isim haline gelmesini engelleyecektir.<sup>176</sup> Evet, bir adet tür adı kullanılması daha fazla insanın bu tür oyunlara “DotA kopyası” ya da “DotA benzeri”<sup>177</sup> demesini engelleyebilirdi fakat iki adet oyun türü isminin kullanılması bir markalaşma savaşı başlattı.<sup>178</sup> Oyuncular taraf seçmeye itildiklerinden, bu tür oyunlara değinirken DotA ismini kullanacakların sayısı azalmaya devam edecektir.<sup>179</sup> Bu markalaşma savaşının sonucu ne olursa olsun, DOTA generic bir isim olmayacaktır.

Son olarak, Valve’nin DotA markasının hâkimiyetini kaybetmesi pek olası değildir çünkü bilinen tek lisans sahibi Valve’nin ta kendisidir. Hatırlanacağı üzere Blizzard aslında DotA markasını kullanmamaktadır. 9. Bölge Mahkemesine göre bir şirketin ticari markasının kontrolünü kaybetmesi için kontrolsüz lisanslama (naked licensing (bir ticari markanın, ticari markanın kullanımının kontrolü için gerekli önlemler alınmadan lisanslanması (*çevirmen notu*) yapması gerekmektedir.<sup>180</sup> Kontrolsüz lisanslama ise sayılan hallerin sağlanmasında şirketin başarısız olması durumunda gerçekleşir: “(1) ticari markasının kullanım kalitesini kontrol etmek için sözleşme haklarını saklı tutmakta, (2) ticari markanın kullanımının kalitesini gerçekten kontrol etmekte, (3) kalitenin sürdürülmesi için lisansa makul ölçüde güvenilmesinde.<sup>181</sup> Blizzard’ın basın açıklamasından

<sup>175</sup> Christian Nutt, *The Valve Way: Gabe Newell and Erik Johnson Speak*, GAMASUTRA (29 Ağustos 2011) [https://www.gamasutra.com/view/feature/6471/the\\_valve\\_way\\_gabe\\_newell\\_and\\_php?page=3](https://www.gamasutra.com/view/feature/6471/the_valve_way_gabe_newell_and_php?page=3) [<https://perma.cc/Y6BE-N8DU>].

<sup>176</sup> John Funk, *MOBA, DOTA, ARTS: A Brief Introduction to Gaming’s Biggest, Most Impenetrable Genre*, POLYGON (2 Eylül 2013), <https://www.polygon.com/2013/9/2/4672920/moba-DotA-arts-a-brief-introduction-to-gamings-biggest-most> [<https://perma.cc/4BCT-F8U8>].

<sup>177</sup> Cf. John Dwight Ingram, *The Genericide of Trademarks*, 2 BUFFALO INTELL. PROB. L.J. 154, 160 (2004) (Genericide’nin oluşabilmesi için ticari marka adı dışında o ürüne toplumsal olarak verilebilecek başka alternatif bir ismin bulunmaması gerektiğini açıklamaktadır.).

<sup>178</sup> *The Epic Brand War in Indian Advertisement*, LITMUS BRANDING (10 Mayıs 2017), <https://www.litmusbranding.com/blog/brand-war-in-indian-advertisement/> [<https://perma.cc/86NA-KMFC>].

<sup>179</sup> *Compare Search Results - Multiplayer Online Battle Arena*, REDDIT (9 Mart 2018) [https://www.reddit.com/search?q=multiplayer+online+battle+arena&restrict\\_sr=&sort=relevance&t=all](https://www.reddit.com/search?q=multiplayer+online+battle+arena&restrict_sr=&sort=relevance&t=all) [<https://perma.cc/U35M-2S68>] (MOBA hakkındaki forum gönderileri listelenmektedir) *with Search Results - “Action Real Time Strategy,” REDDIT* (9 Mayıs, 2018), [https://www.reddit.com/search?q=%22action+real+time+strategy%22&restrict\\_sr=&sort=relevance&tall&count=22&after=t3luakd](https://www.reddit.com/search?q=%22action+real+time+strategy%22&restrict_sr=&sort=relevance&tall&count=22&after=t3luakd) [<https://perma.cc/JP43-UG57>] (ARTS hakkındaki forum gönderileri listelenmektedir).

<sup>180</sup> *Barcamerica Int’l USA Tr. v. Tyfield Imps., Inc.* 289 F.3d 589, 591 n.1 (9<sup>th</sup> Cir. 2002).

<sup>181</sup> *FreecycleSunnyvale v. Freecycle Network*, 626 F.3d 509, 512 n.1 (9<sup>th</sup> Cir. 2010).

anlaşıldığı kadarıyla, Blizzard ve Valve arasındaki anlaşma, DotA isminin kullanımını açısından sadece bir imkân tanımaktadır: “Blizzard, oyuncular tarafından yaratılmış Warcraft III ve StarCraft II haritaları açısından DOTA markasını ticari olmayan şekilde topluluğunda kullanmaya devam edecektir.”<sup>182</sup> Bu iki kısıtlama, Valve’nin Blizzard’ı DOTA markası konusunda sıkı kontrol altında tuttuğuna işaret etmektedir. Ticari olmayan kullanım sınırlandırılması, Blizzard’ın DOTA markasını kullanarak büyük bir yatırım yapma olasılığını düşürmektedir. Bir şirket, kar edemeyeceği bir proje için nadiren kaynaklarını harcayacaktır.

“Oyuncular tarafından oluşturulmuş haritalar” kısıtlaması, Blizzard’ın DOTA markasını kullanmasını, şu an yedi yıldan fazla süredir varolan iki oyunun sınırlarını aşmayacağını garanti etmektedir.<sup>183</sup> Bu nedenle, Blizzard ve Valve arasındaki anlaşmanın hükümleri açıkça bilinmese de, Valve’nin Blizzard’ın DOTA markasını kullanmasına ilişkin kısıtlamaları, kontrolsüz lisanslama riskini azaltacak kadar sınırlı görünmektedir.

## B. DotA Telif Haklarının Akıbeti

DOTA ticari markasının aksine, DotA telif haklarının durumu değişkendir. Blizzard ve Lilith davasına göre, tek bir DotA telif hakkından bahsedilmesi mümkün değildir; her DotA sürümü ve dolayısıyla her eser sahibinin kendi bağımsız telif hakkı vardır. Hâkim Breyer’in, aksi yönde karar verilme ihtimaline rağmen, Blizzard ve Valve’nin muhtemelen Guinsoo’nun ve Icefrog’un telif haklarına sahip olduğunu belirtmesine rağmen Eul’un DotA sürümünün durumu hakkında jüri karar verecektir.<sup>184</sup> Bu durumda olası üç sonuç vardır. Birincisi, Blizzard ve Valve üstün gelerek her üç sürümün de telif haklarını kolektif olarak elde edeceklerdir. İkinci olarak, uCool üstün gelecek ve Eul’un DotA sürümü kamuya ait olacaktır. Üçüncü ihtimalde ise taraflar kendi aralarında anlaşacaklardır.

Eğer jüri, Blizzard ve Valve’nin lehine karar verirse, üç DotA sürümünün telif hakları da etkili bir şekilde pekiştirilmiş olacaktır. Ancak bu yine de bu üç DotA sürümünün mülkiyetinin kimde olduğu sorusuna tam olarak cevap vermemektedir. Blizzard ve Valve arasındaki davadaki itirazda; Blizzard, Guinsoo’nun sürümü üzerinde mülkiyet iddiasında bulunmuştur.<sup>185</sup> Bu sırada ise Valve, Eul ve Icefrog’u Dota 2 üzerinde çalışmaları için bünyesine katmıştır.<sup>186</sup> Blizzard ve

<sup>182</sup> McCurley, *supra* note 83.

<sup>183</sup> Warcraft III 2002 yılında piyasaya sürüldü. *Warcraft III: Reign of Chaos*, BLIZZARD ENT. <http://us.blizzard.com/en-us/games/war3/> [<https://perna.cc/SQ4V-C2QW>], *StarCraft II 2010 yılında piyasaya sürüldü. StarCraft H: Wings of Liberty*, BLIZZARD ENT., <http://us.blizzard.com/en-us/games/sc2/> [<https://perna.cc/8VE5-XRQN>].

<sup>184</sup> Blizzard Entm’t, Inc. v. Lilith Games (Shanghai)Co., No. 3:15-cv-04084-CRB, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa \*29-30 (N.D. Cal. 16 Mayıs 2017).

<sup>185</sup> Notice of Opposition, *supra* note 60, ¶ 21.

<sup>186</sup> *Blizzard*, 2007 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa \*15.



Valve arasındaki telif haklarının sahipliği hakkındaki anlaşmanın detayları bilinmese de;<sup>187</sup> Blizzard'ın, Guinsoo'nun DotA'sına, Valve'nin ise hem Eul'un hem de Icefrog'un DotA'sına sahip olduğu makul bir varsayımdır. Anlaşmanın detayları iki şirket arasında gizli kalsa da, Blizzard ve Lilith arasındaki davadaki işbirlikleri göz önünde bulundurulduğunda, Blizzard ve Valve muhtemelen, olası telif hakkı uyuşmazlıklarıyla mücadele etmek için bir protokol yapmıştır.<sup>188</sup> Bu nedenle, aralarındaki telif haklarına ilişkin sorunları çözmek için mahkemeye başvurmaktan ziyade müzakereler gerçekleştirmeleri daha olasıdır.

Eğer jüri uCool'un lehine karar verirse, sadece Guinsoo ve Icefrog'un sürümlerine dair telif hakları pekiştirilmiş olacaktır. Jüri, Eul'un telif haklarından vazgeçtiğine karar verirse, Eul'un DotA'sı halka açık hale gelecektir. 17 U.S.C § 106 (2)'ye göre "telif hakkı sahibi, telif hakları alınmış esere dayanarak türev eserler hazırlamakta münhasır haklara sahiptir."<sup>189</sup> Bu yasal düzenlemeye dayanarak, Blizzard ve Valve; Guinsoo ve Icefrog'un DotA sürümlerinden türeyen DotA sürümlerini kontrol edebilmektedirler, fakat Blizzard ve Valve'nin; Eul'un kamuya ait sayılan DotA sürümünden türeyen DotA sürümlerini kontrol etmeleri mümkün değildir. Eul'un DotA sürümü, "farklı DotA sürümlerinin kendisinden hayat bulduğu" ilksel DotA sürümüdür.<sup>190</sup> Bir mahkemenin, oyunun ilk görünümünün ve kullanıcılarına verdiği hissiyatın, ya da en azından "DotA'nın ortamının, kahramanlarının, kurallarının ve isminin" Eul tarafından tasarlanıp oluşturulduğuna karar vermesi oldukça olasıdır.<sup>191</sup>

Eul'un telif hakkının kamu malı olduğunu gösteren bu alternatif bulgular Blizzard ve Valve için felaket olarak nitelendirilebilecek düzeydedir. 2014 yılında 7. Bölge Mahkemesi bu tür bir senaryoyla Sherlock Holmes karakteri bağlamında karşılaştı.<sup>192</sup> Klinger ve Conan Doyle Estate arasındaki davada mahkeme, Eul'un DotA'sı gibi terk edilmiş bir öncül yerine geçerliliği kalmayan bir öncül ile ilgilenmiştir: ilk Sherlock Holmes hikâyeleri.<sup>193</sup> Mahkeme, hikâyenin tamamı kamuya arz edilene kadar hikâyelerin telif hakkı korumalarından yararlanmasını sağlayan "Sherlock Holmes ve Dr. Watson gibi karışık hikâye kahramanlarının karmaşık yapısının daha sonraki bir hikâyeye kadar ortaya konmadığı" iddiasını reddetmiştir.<sup>194</sup> Klinger davasından sonra erken Sherlock Holmes hikâyelerindeki

<sup>187</sup> DOTA 6.68, Registration No. TX0008153084; DOTA 6.83, Registration No. TX0008149056.

<sup>188</sup> *Blizzard*, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639 sayfa \*3 (Kendi aralarındaki telif hakları sorunu çözüme kavuşturan Valve ve Blizzard, şimdi Lilith ve uCool'u dava etmekte).

<sup>189</sup> 17 U.S.C § 106(2) (2012).

<sup>190</sup> *Blizzard*, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa \*10.

<sup>191</sup> *Id.* sayfa \*9.

<sup>192</sup> *Klinger v. Conan Doyle Estate, Ltd.*, 755 F.3d 496, 496 (7<sup>th</sup> Cir. 2014).

<sup>193</sup> *Id.* sayfa 497.

<sup>194</sup> *Id.* sayfa 498, 500-02.



karakterler artık telif hakkı korumalarından yararlanamadığından herkes tarafından kullanılabilen hatta değiştirilebilmektedir, fakat aynı şey Sherlock Holmes hikâyelerinin yeni çeşitleri için geçerli değildir; onlar hala telif hakkı korumalarından yararlanmaktadır.<sup>195</sup> Eul'un DotA'sı açısından da durum korumadan faydalanamayan erken dönem Sherlock Holmes hikâyeleriyle aynıdır. Bu nedenle Valve ve Blizzard'ın sonraki sürümler olan Guinsoo ve Icefrog üzerindeki telif hakları; uCool gibi şirketlerin Eul'un DotA'sı üzerine bir şeyler inşa etmesine engel teşkil etmemektedir.

Üçüncü ihtimal ise pek olası olmasa da tarafların anlaşmaya varmasıdır. Blizzard ve Valve, uCool ile anlaşmayı tercih ederse, bu anlaşma büyük ihtimalle bir ihtiyati tedbir barındıracaktır<sup>196</sup> veya telif ücreti karşılığında uCool'a lisans verilecektir.<sup>197</sup> Hatta belki de uCool'u, DotA'nın fikri mülkiyeti hususundaki ittifaklarına davet edeceklerdir. Ancak bu anlaşmanın yararı en iyi ihtimalle geçici olacaktır. Anlaşma, Eul'un DotA telif haklarının geçersiz olması gibi bir sonuca sebebiyet vermeyecek olsa da; Blizzard ve Valve, ihlal davası açtıktan sonra anlaşma yoluna gitmekte isteklilik açısından bir emsale neden olacaklardır. DotA'dan yararlanmak isteyen diğer şirketlerin söz konusu telif haklarını ihlal etmekten kaçınması için bir neden kalmayacaktır. Eğer Blizzard ve Valve söz konusu haklarla öncesinde herhangi bir bağı ve alakası olmayan bir şirketle anlaşmaya razı iseler muhtemelen herkesle anlaşma razıdırlar. Bu nedenlerle, uCool ile yapılacak olası bir anlaşma sadece davanın esasına ilişkin kaçınılmaz yargılama sürecini geciktirecektir.

İncelenen hususta sonuç ne olursa olsun, Blizzard ve Valve, DotA'nın telif hakları üzerindeki mülkiyetleri konusunda bir hukuki tehlikeyle daha karşı karşıyalar. Blizzard ve Lilith arasındaki davada, mahkeme, DotA'nın oluşturulmasında katkısı olan diğer kişilerin kendilerini aldatılmış hissetmeleri halinde mahkemeye başvurabileceklerini belirtmiştir.<sup>198</sup> Böylece DotA'nın diğer yaratıcıları da pastadan pay talep etmeye davet edilmiştir. Neichus, Meian, Madcow<sup>199</sup> gibi diğer

<sup>195</sup> *Id* sayfa 501. (Telif haklarının devam ettiği, on Holmes-Watson öykü, önceki öykülerin türevleridir; bu nedenle sadece sonraki öykülere ilk öykülerden eklenen orijinal öğeler korunmaktadır.).

<sup>196</sup> *Cf. Consent Judgment at 5, Augusta National, Inc. v. CustomPlay Games Ltd.*, No. 1:11-cv-00119 (S.D. Ga. 27 Eylül 2011) (bir video oyun şirketini telif haklarına ihlaline ilişkin bir anlaşma ile, bir ticari marka ailesini kullanmaktan alıkoymaktadır.).

<sup>197</sup> *Tomo Inc. iddia edilene göre korsan Atari yazılımı satmıştır. Complaint, Atari Interactive, Inc. v. Wan*, No. 2:11-cv-05224 (C.D. Cal. 22 Haziran 2011) Taraflar anlaşmaya varmış ve bu anlaşma lisanslama anlaşması da içermektedir. Stipulation of Dismissal with Prejudice Pursuant to Federal Rule of Civil Procedure 41(a) sayfa 2, *Atari*, No. 2:11-cv-05224 (C.D. Cal. 6 Ocak 2012).

<sup>198</sup> *Blizzard Entm't, Inc. v. Lilith Games (Shanghai) Co.*, No. 3:15-cv-04084-CRB, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa \*31 (N.D. Cal. 16 Mayıs 2017).

<sup>199</sup> *Supra* metni 32. Not ile birlikte.

DotA tasarımcıları iddialarını doğrudan ileri sürmeyi tercih etmeyebilir. Bunun yerine, DotA telif hakları imtiyazlarına sahip olmak için fırsat kollayan şirketler, sözü edilen tasarımcılar adına onların iddialarını ileri sürebilirler.<sup>200</sup> Blizzard ve Valve arasındaki işbirliği, diğer şirketlerce desteklenerek DotA tahtında hak iddia edenlere karşı bir teste daha tabi tutulabilir.

### C. DotA'dan Çıkarılacak Dersler: Ticari İşletmeler Ne Yapmalı?

Fikri ve sınai haklar koruma altına alınırken önalım hakkı kritik bir sorundur. Ticari marka bağlamında, erken tescil, rüçhan tarihi anlamına gelmektedir. Ayrıca 15 U.S.C § 1064 kapsamında ek bir fayda olarak iptal nedenlerinin sınırlandırılması imkânı tanınmaktadır.<sup>201</sup> Örneğin ticari markayı ilk olarak Blizzard tescil ettirseydi, markanın tesciline itiraz edecek taraf Valve olacaktı. Mod tasarımcılarının veya en azından Eul'un telif hakları koruma altına alınmış olsaydı, DotA'nın fikri ve sınai hakları Valve'den uzak tutulmuş olacaktı.

Blizzard, DotA'nın fikri ve sınai haklarını Valve'den önce güvence altına alacak araçlara sahipti: DotA'dan Valve'den önce haberi vardı ve DotA bir Warcraft III modu olarak başladığından ona herkesten önce erişimi vardı. Daha da önemlisi, DotA Warcraft III sınırları içerisinde geliştirildiğinden, Blizzard'ın EULA'sı yani son kullanıcı lisans sözleşmesi vardı.<sup>202</sup> Fakat son kullanıcı lisans sözleşmesi sadece “yeni materyallerin Blizzard'ın açık yazılı izni olmadan tekil bir herhangi ve tüm dağıtım yollarıyla dağıtılmasını” kısıtlamaktaydı.<sup>203</sup> Buradan anlaşılacağı üzere DotA'yı oluşturan kişiler DotA modunu satamayacaklardı fakat son kullanıcı lisans sözleşmesi, söz konusu konseptin satılmasını yasaklamamaktaydı. Daha da önemlisi son kullanıcı lisans sözleşmesi (EULA) Blizzard'a haklarını tahsis etmemektedir. Gittikçe daha fazla oyuncu mod tasarlamaya başlayınca,<sup>204</sup> bir sonraki DotA sürümünün bir profesyonel oyun geliştiricisi tarafından değil de bir amatör meraklı tarafından geliştirilme ihtimali artmaktaydı. Gerçekten de, video oyun endüstrisi, oyun modu tasarlamayı benimsedi ve hatta çoğu şirket mod tasarımı yapanlara yardımcı olacak araçlar temin etmeye başladı.<sup>205</sup> Bu video

<sup>200</sup> Aynı olay patent “trolleri” için de geçerlidir. Bu kişiler şirketlerden para isteyebilmek için patent satın almaktadır. Patricia S. Abril & Robert Plant. *The Patent Holder's Dilemma: Buy, Sell, or Troll?* 1 COMM. A.C.M. 36 (2007) Benzer mekanizma eSpor açısından da farklı kazançlarla ortaya çıkabilir: davayı kazanmak para yerine o “üyelige” giriş imkanı sağlayabilir.

<sup>201</sup> 15 U.S.C § 1064 (2012).

<sup>202</sup> Notice of Opposition, *supra* note 60, ¶ 8.

<sup>203</sup> *Id.* ¶ 10.

<sup>204</sup> *Cf. Mods, NEXUSMODS*, <https://www.nexusmods.com/mods/> [<https://Hperma.cc/3BTS-2CBC>] (mevcut 237,072 mod listelenmektedir).

<sup>205</sup> Ryan Wallace, *Modding: Amateur Authorship and How the Video Game Industry is Actually Getting It Right*, 2014 B.Y.U.L. REV. 219, 252 (2014) (Valve'nin “Steam Workshop”ı tartışılmaktadır).

oyun geliştiricileri, kendilerine haklarını tescil eden son kullanıcı lisans sözleşmelerini kullanmaya dikkat etmelidirler.

Fakat dikkat edilmelidir ki aşırı derece kısıtlayıcı son kullanıcı lisans sözleşmeleri iyi mod tasarımlarının ortaya çıkmasını engelleyebilir. Blizzard'ın bu hususta yaptığı doğru şeylerden biri de yeniliği teşvik etmiş olmasıdır. Blizzard, Warcraft III'ün fikri ve sınai mülkiyetine sahipti ve bu fikri ve sınai mülkiyetini mod tasarımcıları lehine tescil etmeyi tercih etti. Açık lisans, yaratıcılığı teşvik etti.<sup>206</sup> Sonuçta tek sınırlandırma kullanımın ticari olmayan şekilde kalmasıydı.<sup>207</sup> Blizzard, tartışmasız olarak DotA'nın yaratılmasına yol açan ortamı yarattığını iddia edebilse de, DotA'ya sahip olduğunu iddia edemez. Hem yeniliği teşvik eden hem de pazarlanabilir varlıkları koruyabilen bir son kullanıcı lisans sözleşmesi oluşturmak hassas bir iştir. Fikri ve sınai mülkiyette olduğu gibi bu durum da bir teşvik ve kontrol meselesidir. Kontrolün aşırıya kaçması durumunda DotA'nın gelişme imkânı azalacaktır fakat kontrolün neredeyse hiç olmaması durumunda ise DotA'nın rakiplere kapırılması iştenden bile değerlidir.

Belki de çözüm önalm hakkının güvence altına alınmasıdır. Bu, son kullanıcı lisans sözleşmesinde "Blizzard, kullanıcılarının eserlerini herhangi bir başka kuruluşla satılmadan önce satın alma hakkını saklı tutar" şeklinde bir madde ile sağlanabilir. Ücretsiz olmasa da, bu yaratıcılığı korumakla kalmayıp hatta teşvik edecektir. Bu durum, mutlak kontrol sağlamasa da, rakiplerin patlama yapma potansiyeline sahip eserleri ele geçirmesini engelleyecektir. Ayrıca bu durumun en önemli artısı, topluluk içindeki bağlılık duygusunu arttırmasıdır. Blizzard'ın mod tasarımcılarına değer verdiğini ve ortaya koydukları eserleri maddi olarak ödüllendirmeye istekli olduğunu bilmek, Blizzard'ın imajı için de oldukça önemli ve yararlıdır.

Dikkate alınması gereken daha karmaşık bir durum fikri ve sınai mülkiyetin oyun topluluğunun iyi niyetiyle dengelenmesidir. DotA'nın hikâyesi aynı zamanda bir topluluğun da hikâyesidir. DotA topluluğunun birçok üyesi, DotA'nın yaratılışına katkıda bulunduğunu düşünmektedir.<sup>208</sup> Bir bakıma, katkıları DotA oyunuyla birlikte ölümsüzleşmektedir. Dota 2 kahramanı Terrorblade, yukarıda açıklanan hususa güzel bir örnek olarak, topluluğun bir üyesi olan Terrorblaze'den

<sup>206</sup> 2003 yılında piyasaya sürülen Warcraft III'ün 5,800'den fazla modu vardır. *Maps, HIVE (2018)*, <https://www.hiveworkshop.com/repositories/maps.564/> [<https://perma.cc/SG6N-GEJM>]; cf. *C & C Generals Zero Hour, MODDB, (2018)*, <http://www.moddb.com/games/cc-generals-zero-hour/mods> [<https://perma.cc/QVD59LA9>] (yine 2003'de yayınlanan, en çok moda sahip olan dördüncü oyun olan *C&C Generals Zero Hour* 'un sadece 266 modunun olduğunu göstermektedir.).

<sup>207</sup> Notice of Opposition, *supra* note 60, ¶ 10.

<sup>208</sup> Artyom Kutateladze, *DotaCinema Brings the Spirit of Community Created Heroes Back with New Custom Game Mode*, *CYBERSPORT* (16 Eylül 2017), <https://cybersport.com/post/dotacinema-brings-the-spirit-of-community-created-heroes-back-with-new-custom-game-mode> [<https://perma.cc/LL4D-7ECB>].

adını almıştır.<sup>209</sup> Kunkka kahramanı ise adını, DotA oyununun yükleme ekranını tasarlayan Kunkka'dan almaktadır.<sup>210</sup> DotA oyuncu tabanı; Dota 2, Lol, HoN ve HotS fanları diye kendi aralarında bölünmüş olabilirler fakat bu oyuncu kitlesinin birçoğu, DotA'nın orijinal yaratıcılarına saygı duymaktadırlar.<sup>211</sup> Bu nedenle DotA'nın fikri ve sınai mülkiyetini elinde bulunduran Blizzard ve Valve; bu oyuncu kitlesi, kendilerinin DotA'yla olan yasal bağları nedeniyle bu iki şirketin oyunlarını oynarlarsa, sözü geçen oyuncu tabanı üzerinde zayıf da olsa bir hâkimiyet kurabilirler. Gerçekten de DotA üzerinde bir fikri ve sınai mülkiyeti olmayan Riot, Blizzard ve Valve'nin en büyük rakibi.<sup>212</sup> Neden? Muhtemelen Guinsoo ve Pendragon'un desteğini arkasına aldığı için.<sup>213</sup>

DotA'nın şu an ki sahipleri piyasa güçlerini kullanmaya kalkarlarsa, kendi oyuncu tabanlarını uzaklaştırma riskini de beraberinde almış olurlar. Bilindiği üzere, bir telif hakkı ihlali davasının davalısı genel olarak ihlali gerçekleştirmediği veya davaya konu olan eyleminin adil kullanım olduğu argümanlarıyla kendisini savunur.<sup>214</sup> Konu DotA davaları olduğunda ise topluluğa başvurmak gibi bir seçenekleri de olabilir. DotA adının değeri, oyuncu kitlesinin oyuna olan bağlılığı ile iç içe geçmiştir.<sup>215</sup> Blizzard ve Valve; Neichus, Meian veya Madcow gibi isimlere erişimi olan şirketleri hedef alırsa muharebeyi evvela kazanabilir fakat savaşı kaybedecektir.<sup>216</sup> Dahası; Eul, Guinsoo, Icefrog ve hatta Pendragon'un toplu bir

<sup>209</sup> Note 41 ile birlikte *supra* metni.

<sup>210</sup> G League, T14 Interview - Legendary DotA Artist Kunkka, YOUTUBE (20 Temmuz 2014) <https://www.youtube.com/watch?v=IRnQQgrk6s> (son giriş 5 Mayıs, 2018).

<sup>211</sup> TheScore eSports, Ask the Dota 2 Pros: If You Could Have Launch with IceFrog, What Would You Say to Him. YOUTUBE (27 Ağustos 2016) <https://www.youtube.com/watch?v=9P50Te3La2A> (son giriş 5 Mayıs 2018); Corey Hospes, Valve, Dota 2 and the New Player Experience: Are We on the Right Path? CYBERSPORT (11 Eylül 2017) <https://cybersport.com/post/valve-dota-2-and-the-new-player-experience-are-we-on-the-right-path> [<https://perma.cc/9L2V-C7LM>] (“Büyük bir yama yayınlandığı zaman, hepimiz dizlerimiz üstüne çöker ve kudretli Icefrog’a şükrederdik.”).

<sup>212</sup> David Segal, Behind League of Legends, E-Sports's Main Attraction, N.Y. TIMES (10 Ekim 2014), <https://www.nytimes.com/2014/10/12/technology/riot-games-league-of-legends-main-attraction-esports.html> (son giriş 5 Mayıs 2018) (League of Legends, MOBA oyun türünde en yakın rakibi Dota 2'den 8 kat daha büyük bir oyuncu kitlesine sahiptir.).

<sup>213</sup> Cf. Ford, *supra* note 53 (Lol'ün lansmanını güçlendirmek için Riot'un Guinsoo ve Pendragon ile olan ilişkisi).

<sup>214</sup> 4 WILLIAM F. PATRY, PATRY ON COPYRIGHTS § 10:9 (2017).

<sup>215</sup> Cf. Kevin Knocke, Why Prize Pools Don't Matter in eSports Anymore, IGN (10 Ağustos 2016), <http://za.igracom.com/dota-2/100366/feature/why-prize-pools-dont-matter-in-esports-anymore> [<https://perma.cc/ZTR9-PSRY>] (Kullanıcıları dalgalanan diğer esporların aksine, Dota 2'nin istikrarlı ve şiddetli bir şekilde sadık bir hayran kitlesine sahip olduğu iddia edilmektedir).

<sup>216</sup> Cf. Yan Chernyshev, Why Dota Fans Don't Like Riot Games, CYBERSPORT (28 Kasım 2017), <https://cybersport.com/post/why-dota-fans-don-t-like-riot-games> [<https://perma.cc/G6T-LBM3>] (Riot'un oyuncular tarafından sevilmemesinin nedeni olarak Riot'un Blizzard'ın Valve'yi dava edişine müdahil olması olarak gösterilmektedir).

şekilde başka bir şirkete geçmesi; Blizzard, Valve ve hatta Riot'a da aynı şekilde zarar verebilir.<sup>217</sup> Onlar nereye giderse topluluk da onları takip edebilir.

DotA'nın hikâyesi henüz bitmiş değil. Dota 2 ve LoL olgunlaşırken kendi topluluklarını da oluşturmaktadırlar.<sup>218</sup> Muhtemelen HoN ve HotS da aynı yolda ilerlemekteler.<sup>219</sup> En nihayetinde, orijinal DotA topluluğun etkisi, haleflerine kıyasla azalacaktır. Valve bu durumu şimdiden teşvik etmeye başladı. 2014 yılında, Valve, ilk Dota 2 turnuvası TI'da yarışmış üç esporcu hakkında olan *Free to Play* belgeselini yayınladı.<sup>220</sup> 2016 yılında, bu belgeselde boy gösteren bir esporcu, Dendi, "Dota'nın Yüzü" haline geldi.<sup>221</sup> Bu tür yapımlar, oyuncuların zihnini ve kalbini esir alan yeni kişilerle birlikte bu oyun türü için yeni efsaneler yaratmayı planlamaktadır.

## V. Sonuç

eSpor sektörünün gelir potansiyeli 1.4 milyar dolar seviyesine yaklaştıkça fikri ve sınai mülkiyetin önemi daha da artacaktır.<sup>222</sup> DotA modlarının ticarileştirilmiş video oyun halleri, eSpor çılgınlığına hayat verdi ve hala bu endüstriyi domine etmektedirler.<sup>223</sup> Şimdiye kadar, DotA'nın fikri ve sınai mülkiyeti hakkında iki dava açılmıştır.<sup>224</sup> DOTA ticari markasının şu an tescilli sahibi Valve'dir ve ticari marka tescilinin iptalinin gerçekleşme ihtimalinin düşüklüğünden dolayı sahibi olarak kalmaya muhtemelen devam edecektir. DotA ticari markasının akıbetine yönelik sorunlar durulmuşken, bu kez de DotA'nın telif hakları hakkında hüküm verilmek üzere bir dava jüriye gönderilmiştir. Blizzard ve Valve arasındaki dava hala devam etmektedir ve bu davanın bir olası sonucu da DotA telif haklarının

<sup>217</sup> Cf. *supra* II. Bölüm/B/4 (DotA'nın orijinal yaratıcılarını bünyesine katmak için şirketler arasında yaşanan rekabetten söz edilmekte.).

<sup>218</sup> *Most Watched Games on Twitch, NEWZOO* (Aralık, 2017) <https://hnewzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch/> [<https://perma.cc/7VSM-3A9Y>] (2017 yılının Aralık ayında, insanlar 32.4 milyon saat Dota 2, 69.6 milyon saat LoL izlemişlerdir.).

<sup>219</sup> Daha az bilinen bu iki oyun hakkındaki bilgiler daha az.

<sup>220</sup> Valve, *Free to Play: The Movie (US)*, YOUTUBE (19 Mart 2014), <https://www.youtube.com/watch?v-UjZYMIzB9s> (son giriş 5 Mayıs 2018).

<sup>221</sup> TheScore esports, *The Story of Dendi: The Face of Dota*, YOUTUBE (8 Haziran 2017), <https://www.youtube.com/watch?v-YCt-5gtlo9U> (son giriş 5 Mayıs 2018).

<sup>222</sup> NEWZOO, *supra* note 1, sayfa 14.

<sup>223</sup> John Gaudisi, *These are the Most Popular ESports on Twitch*, FORTUNE (6 Nisan 2016), <http://fortune.com/2016/04/06/most-popular-esports-games-on-twitch/> (son giriş 5 Mayıs 2018), *Top Games Awarding Prize Money*, E-SPORTS EARNINGS (2017), <https://www.esportsearnings.com/games> [<https://perma.cc/9N2B-9S6K>]; NEWZOO, *supra* note 1, sayfa 19, *supra* bölüm II.A.

<sup>224</sup> Blizzard Entm't, Inc. v. Lilith Games (Shanghai) Co., No. 3:15-cv-04084-CRB, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639 (N.D. Cal. 16 Mayıs 2017) Notice of Opposition, *supra* note 60.

asında daha en başında Valve'ye devredilmediği yönündedir.<sup>225</sup> Dahası, DotA'nın doğuşuyla Lilith ve uCool'dan daha fazla bağlantısı olan diğer ilgili kimseler de, Valve ve Blizzard'ın telif hakkı imtiyazlarına itiraz edebilir.<sup>226</sup> Bir topluluk tarafından oluşturulan projelerin milyar dolarlık teşebbüslere dönüşebileceği bir çağda, bu tür projelerin yeşermesi için sağlıklı bir ortam vadeden şirketler iki hususa dikkat etmelidir: İlk olarak, yaratıcılığı teşvik ederken aynı zamanda patlama yapma potansiyeli olan eserlerin kontrolünü sağlayabilecek uygun bir son kullanıcı lisans sözleşmesine sahip olmak; ikinci olarak ise, fikri ve sınai hakların güvence altına alınmasının topluluğun bağlılık duygusu üzerindeki etkisi.

---

<sup>225</sup> *Blizzard*, 2017 U.S. Dist. LEXIS 74639, sayfa \*27.

<sup>226</sup> *Id* sayfa \*31 (Eğer yardım edenler kendilerini aldatılmış hissederlerse mahkemeye başvurabilirler.) Fakat şu soru hala geçerliliğini korumaktadır: DotA eserlerinin yaratıcıları kimdi? DotA'nın birçok sürümü ve DotA Allstars için bu sorunun cevabını asla bulamayabiliriz. *Id* sayfa \*21.



# **Hakemsiz Makaleler** Non-Refereed Articles



