

FİKRİ MÜLKİYET HAKLARININ YAZILIM SEKTÖRÜ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ: USED SOFT VE VERİSİL DAVALARI¹



Kafkas Üniversitesi
İktisadi ve İdari Bilimler
Fakültesi
KAÜİİBFD
Cilt, 12, Sayı 24, 2021
ISSN: 1309 – 4289
E – ISSN: 2149-9136

Makale Gönderim Tarihi: 05.08.2021 Yayına Kabul Tarihi: 18.10.2021

Dilek KARAMAN
Dr. Öğretim Üyesi
İzmir Demokrasi Üniversitesi
Hukuk Fakültesi,
İzmir, Türkiye
dilek.karaman@idu.edu.tr
ORCID ID: 0000-0003-4964-4010

Muhammet DAMAR
Öğr. Gör. Dr.
Dokuz Eylül Üniversitesi,
İzmir, Türkiye
muhammet.damar@deu.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-3985-3073

ÖZ | Pek çok gelişmiş ülkede ikinci el yazılım ticaretinin 2006 yılından itibaren serbestçe yapılmasına karşın, Türkiye’de VeriSil davasına kadar yasak kalmıştır. İkinci el yazılımlar, ikinci el kullanıma açık ve son kullanıcının çeşitli kurallara bağlı kalarak maddi kazanç sağlayabileceği ürünlerdir. Bu pazar dünyada önemli bir büyüklüğe sahiptir. Sektörde faaliyet gösteren işletmelerin haklarının korunması gerekliliği, ikinci el yazılım sektörünün büyüklüğü ve ülkemiz gibi gelişmekte olan ülkeler için önemi, bu yönde lisans hakkı satın alan kişi ve kurumların hakları değerlendirildiğinde önemli bir pazar olduğu ve çift taraflı denge ve hak korunumunun olması gerektiği ortadadır. Çalışma bu yönüyle yazılım ürünü koruyan kanuni haklar üzerinde değerlendirme yaparken, son kullanıcı haklarını UsedSoft ve VeriSil davaları üzerinden tartışmaya açmakta, konunun hem ekonomik boyutu hem de kanunlar çerçevesinde araştırmakta ve değerlendirmektedir. Türkiye’de özellikle sistem yazılımları diye adlandırabileceğimiz ofis yazılımları, işletim sistemleri, veri tabanı ile sunucu hizmet yazılımları ve uygulama geliştirme yazılımları konusunda önemli bir dışa bağımlılık söz konusudur. Pazar konusunda ülkemizde hala yeterli bir ilgi ve farkındalık oluşmamıştır. Elde edilen bulgular, ikinci el yazılım ürün dolaşımının ülkemizin yurtdışına giden döviz miktarını azaltacağı yönündedir.

Anahtar Kelimeler: Usedsoft, verisil, fikri mülkiyet hakları, ikinci el yazılım, kullanılmış yazılım satışı

JEL Kodu: D86, L86, O34

Alan: Yönetim Bilişim Sistemleri

Türü: Araştırma

DOI: 10.36543/kauiibfd.2021.047

Atıfta bulunmak için: Karaman, D. & Damar, M. (2021). Fikri mülkiyet haklarının yazılım sektörü açısından değerlendirilmesi: Usedsoft ve Verisil davaları. *KAÜİİBFD*, 12(24), 1165-1198.

¹ İlgili çalışmanın etik kurallara uygunluğu beyan edilmiştir.

EVALUATION OF INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS REGARDING THE SOFTWARE SECTOR: USEDSOFT AND VERISIL CASES



Kafkas University
Economics and Administrative
Sciences Faculty
KAUJEASF
Vol. 12, Issue 24, 2021
ISSN: 1309 – 4289
E – ISSN: 2149-9136

Article Submission Date: 05.08.2021

Accepted Date: 18.10.2021

Dilek KARAMAN

Asst. Prof.

İzmir Demokrasi University

Faculty of Law,

İzmir, Turkey

dilek.karaman@idu.edu.tr

ORCID ID: 0000-0003-4964-4010

Muhammet DAMAR

Instructor Dr.

Dokuz Eylul University,

İzmir, Turkey

muhammet.damar@deu.edu.tr

ORCID ID: 0000-0002-3985-3073

ABSTRACT

Despite the fact that the sale of second-hand or used software has been legal in many developed nations since 2006, it was illegal in Turkey until the VeriSil case. Second-hand software is a product that can be reused and from which the end-user can profit financially if certain guidelines are followed. This is a global market with a large magnitude. When considering the importance of protecting the rights of businesses operating in the sector, the size of the second-hand software market, and its importance for developing countries like Turkey, as well as the human and institutional rights that purchase license rights in this direction, this market is critical, and bilateral balance and protection of rights is required. In this regard, the paper assesses the legal rights that preserve software products, discusses end-user rights in the context of the UsedSoft and VeriSil cases, and examines and evaluates the issue in terms of both the economic and legal dimensions. Office software, operating systems, database and server service software, and application development software are all heavily reliant on foreign sources in Turkey. In our country, there is still a lack of enthusiasm and knowledge about the market. According to the findings, the rotation of used software goods will reduce the loss of foreign cash when it is sent abroad.

Keywords: *Usedsoft, verisil, intellectual property rights, used software, used software market*

Jel codes: *D86, L86, O34*

Scope: *Management Information Systems*

Type: *Research*

1. GİRİŞ

Yeni dijital dünya, günlük hayatımızı birçok yönüyle değiştirmiştir. Bilgisayar ve internet bize yeni fırsatlar sunduğu gibi beraberinde yeni zorluklar ve görevler getirmektedir. İnternetin popüleritesi ve tüm dünya üzerinden erişimin getirdiği kontrol, elektronik verinin kontrol edilmesinde yaşanan güçlük, hükümet ve yargı güçlerini siber uzayı düzenlemenin doğru ve etkili yolunu bulmaya zorlamaktadır. Elektronik veri işleme ile ilgili en büyük sorun, verinin düzenlenmesi ve kontrol edilmesidir. Ne yazık ki, bilgi akışını kontrol etme araçları çok zayıftır ve küresel çevrimiçi dünyayı denetlemek imkânsız hale gelmiştir (Dong & Wang, 2002).

Fikri ve sinai mülkiyet hakları, hak sahipliği ve telif hakkı demokratik bir toplum için temel bir değerdir. Telif hakları fikri mülkiyet altında değerlendirilmekte ve T.C. Kültür Bakanlığı tarafından (Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2021a); “*Kişinin her türlü fikri emeği ile meydana getirdiği ürünler üzerinde hukuken sağlanan haklardır.*”, şeklinde ifade edilmiştir. Bununla birlikte, siber uzayda, telif hakkı uygulaması ve bilgisel olarak kendi kaderini tayin hakkı, birbiriyle çatışan iki gerçek haline gelmiştir (Canotilho & Moreira, 2007, s.550-551). Bu riski taşıyan en önemli unsurlardan birisi yazılım ürünleridir. Yazılım ürünlerinin üretimi yoğun emek ve uzun çalışma isteyen ürünlerdir. Bu nedenle üreticileri, yasa ve kural koyucular tarafından ürün üzerindeki haklarının sıkı kural ve yönetmelikler ile korunmasını istemektedir. Yazılımların hangi unsurlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında koruma altına alındığı, kanunda açıkça düzenlenmiştir (Özkaya & Samet, 2020, s.18). Yazılım sektöründeki firmalar lisans yoluyla kişi veya işletmelere, ürünlerden yararlanma ve ürünleri kullanım hakkı tanırlar. Bu haklar bazen kötü yönde veya art niyetli kullanılabilceği gibi, lisans hakkına sahip kişinin hak ve menfaatini koruma üzerinde olabilir.

Türkiye’deki Sinai Mülkiyet Kanunu, 2017 yılında yürürlüğe girmiştir. Daha önce dört farklı kanun hükmünde kararnameyle korunan marka, patent, faydalı model, tasarım ve coğrafi işaretler 6769 sayılı Sinai Mülkiyet Kanunu şemsiyesi altında birleştirilmiştir. Kanunun amacı; “*marka, coğrafi işaret, tasarım, patent, faydalı model ile geleneksel ürün adlarına ilişkin hakların korunması ve bu suretle teknolojik, ekonomik ve sosyal ilerlemenin gerçekleştirilmesine katkı sağlamak*” şeklindedir. Kanunun kapsamı ise; “*marka, coğrafi işaret, tasarım, patent, faydalı model ile geleneksel ürün adlarına ilişkin başvuruları, tescil ve tescil sonrası işlemleri ve bu hakların ihlaline dair hukuki ve cezai yaptırımlar.*” şeklindedir (Sinai Mülkiyet Kanunu, 2017).

Yazılım günümüzde hayatımızın her noktasında, cep telefonlarından iş ortamımızdaki bilgisayarlara, buzdolaplarından arabalara, özetle hayatımızın her

noktasında hızla yayılmasıyla sektör ciddi büyüklüğe ulaşmıştır. Yazılım firmaları geliştirdikleri ürünler ile ciddi gelirler elde edebilmektedir. Yazılım firmalarının geliştirdikleri yazılımlar, bilgisayarlara veya ilgili donanıma yüklü sistem yazılımları gibi donanımla birlikte satılabildiği gibi, kullanıcı gereksinimleri ve talepleri düşünülerek bilgisayarlara yüklenebilecek şekilde bir CD, taşıyıcı bellek veya internetten bilgisayara yükleme şeklinde olurken, kimi zaman da doğrudan internet vasıtasıyla uzaktan bir sunucuda çalıştırılan programlar aracılığı ile pazara sunulabilmektedir. Fakat bu ürünlerin bir mobilya veya bir bilgisayarın ikinci el olarak kullanımında olduğu gibi ikinci el kullanımı söz konusu olabilmektedir. İkinci el ürünlerin özellikle Türkiye gibi yazılım sektöründe yoğun bir dışa bağımlılığa sahip bir ülke için önemli kazanımları olacağı ve lisans ücretleri için harcanan ve yurt dışına giden dövizlerde önemli azalmaya sebep olabilecektir. Bu durum ülke ekonomisi için büyük oranda tasarruf anlamına gelmektedir. Ayrıca işletmelerin sahip oldukları donanımlar yanında, lisanslı olarak kullandıkları yazılımlar da olası risk ortamında şirket için bir maddi değer taşıyacaktır. Kullanıcıları tarafından lisanslı ürünler kullanılmak istenmediğinde başka kullanıcılara satılabilecek veya devredebilecektir (Aksoy, 2018, s.60). Ayrıca özel işletmeler veya kamu kurumları, bilgisayarlarını yenilemek istediklerinde tekrar ilgili bilgisayar üzerinde zorunlu oluşan bir maliyeti karşılamak zorunda kalabilmektedir. Oysaki bu sistemlerin gereksinimi ikinci el olarak giderilebilir. İkinci el yazılım pazarından elde edilecek lisanslı başka ürünler ile daha ucuza veya kendi ellerinde bulunan atıl durumdaki bilgisayarlarda bulunan lisans hakları ile kolaylıkla karşılanabilecektir. Bu sayede kurumlar önemli mali kazanımlar elde edebilecek, giderlerini azaltabilecektir.

Amerika Birleşik Devletler (ABD) ve Almanya dâhil yirmi iki ülke 2006 yılından günümüze ikinci el yazılım ticaretini serbestçe yapmaktadır. Buna karşın ülkemizde ikinci el yazılım ticareti VeriSil davasına kadar yasak kalmış 2010 yılında VeriSil davası ile gündeme gelmiştir. İkinci el yazılım satış faaliyetinde bulunan VeriSil firmasının Microsoft firması tarafından korsan yazılım satışı yaptığı gerekçesi ile savcılığa suç duyurusunda bulunması ile konu gündeme gelmiştir (TechnoLogic, 2021). Microsoft ile VeriSil firması arasında devam eden davayı Yargıtay'ın onaması ile ikinci el yazılım ticareti Türkiye'de de yasal hale gelmiştir (VeriSil, 2021). Aslında bu durum Almanya'da UsedSoft davasının açılması ve ikinci el satış yapan UsedSoft firması lehine sonuçlanması ile yaygın hale gelmiştir.

Günümüzde yazılım sektörünün büyüklüğü ve önemi, sektörde faaliyet gösteren işletmelerin haklarının korunmasının gerekliliği, ikinci el yazılım sektörünün büyüklüğü, bu yönde lisans hakkı satın alan kişi ve kurumların hakları

değerlendirildiğinde önemli bir pazar ve çift taraflı denge ve hak korunumunun olması gerektiği ortadadır. Ülkemizde bu yönde faaliyet gösteren firmalar mevcuttur. Ayrıca özellikle sistem yazılımları boyutunda ülkemiz dışı bağımlı bir ülke konumundadır. İkinci el yazılım ürün dolaşımının ülkemizin yurtdışına giden döviz miktarını azaltacağı düşünülmektedir. Çalışma bu yönüyle yazılım ürünü koruyan kanuni haklar üzerinde değerlendirme yaparken, son kullanıcı haklarını UsedSoft ve VeriSil davaları üzerinden tartışmaya açmakta, konunun hem ekonomik boyutu hem de kanunlar çerçevesinde araştırmakta ve değerlendirmektedir. Literatür ölümünde daha detaylı açıklansa da daha önce ilgili davaları gündeme getiren davalardan çalışmanın farkı, konunun sadece hukuksal boyutu ile değil yazılım sektörüne olası etkilerini bütüncül bir şekilde tartışması ve konuyu sektör için kapsamlı ele almasıdır.

2. LİTERATÜR TARAMASI ve TEORİK ÇERÇEVE

Fikri mülkiyet sistemi, telif hakkı ve unsurları, fikri mülkiyetin ekonomi, teknolojik gelişme ve inovasyon yönünden önemi, konunun yazılım sektörü ile ilişkili yönleri ve fikri mülkiyetin yazılım sektörü için değerlendirilmesi, Türkiye'deki yazılım sektörü ve ikinci el yazılım pazarının durumu sırasıyla bu başlık altında değerlendirilmektedir. Örnek davaların ve konunun daha iyi açıklanması için bu literatür bilgisinin aktarılması önemlidir.

2.1. Fikri Mülkiyet Sistemi, Telif Hakkı ve Unsurları

Entegre devreler, yazılımlar (bilgisayar programları), biyoteknolojik buluşlar, patent ile sahibinin haklarının korunduğu icat ve buluşlar, hayatımızı her yönüyle etkilemektedir. Gerek küresel sermayenin ülkemizde yapacağı yatırımlarda gerekse ulusal şirketlerimizin ürünlerini yurtdışı pazarlara açmaya çalıştıklarında, karşılıklarına çıkma potansiyeli olan ve pazara giriş engeli olarak değerlendirilebilecek haklardır.

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK) ile bilgisayar programları olarak adlandırılan yazılımlar, hukuki koruma altına alınmıştır. FSEK kapsamında ele alınan fikir ve sanat eserlerinin çeşitleri vardır. “*Bilgisayar programları ve bir sonraki aşamada program sonucu doğurması koşuluyla hazırlık tasarımları*”, ilim ve edebiyat eserleri kategorisine dâhil edilmiştir. Elbette eser, eser sahipliği ve benzer ilişkili kavram ve tanımlamalar ile bir şekilde bilgisayar programlarının ilişkisi vardır. Fakat, ilgili kanunda bilgisayar programları ile doğrudan ilişkili üç tanım ile karşılaşılmaktadır. Bunlardan ilki bilgisayar programı, ikincisi arayüz, üçüncüsü ise araışlerliktir. İlgili programları üreten firmalar eser sahipliği haklarına sahiptir. İlgili hak maddi ve manevi olmak üzere iki kısma ayrılmıştır. Manevi haklar altında, adın belirtilmesi, umuma arz salahiyeti, eserde değişiklik yapılmasını menetmek, eser sahibinin zilyet ve malike karşı hakları yer almaktadır. Mali haklar için ise ilgili kanunda, “mali hakları kullanma yetkisi

münhasıran eser sahibine aittir”, ifadesi yer almaktadır (Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2021b).

Kişinin her türlü fikri emeği ile meydana getirdiği ürünler üzerinde hukuken sağlanan haklar telif hakları olarak ifade edilmiştir. Lisans ise, telif hakkına sahip tarafın, eserleri üzerindeki haklarını korumayı düzenlemektedir. Atılgan ve Yalçın (2009, s.786), lisans anlaşmalarında amacın, elektronik kaynaklar için temel sınırlama ve izinlerin belirtilmesi olduğunu ifade etmişlerdir. Lisans hakları, FSEK, Türk Ceza Kanunu, Türk Ticaret Kanunu ve muhtelif Vergi Kanunu hükümleri ile koruma altına alınmaktadır.

Telif hakları, fikri mülkiyet sistemi içinde değerlendirilmektedir. Tamura (2009, s.66-68), teknoloji ve telif hakkı yasasının ortak evrimini üç dalga ile tasvir etmektedir. İlk dalga, telif hakkı korumasının ortaya çıkışının temel taşı olarak hizmet eden Avrupa’da matbaanın bulunuşudur. Orijinal kopya hakkı, baskı makinelerine erişim ve basılı kitapların çoğaltılması pahalı kaldığı sürece, hak sahiplerini korumuştur. İkinci dalga, analog yeniden üretim teknolojilerinin (video kayıt cihazları gibi) ortaya çıkmasıyla yirminci yüzyılın ikinci yarısında gelmiştir. Sonuç olarak, toplumun daha büyük bir kısmı korunan materyalleri yeniden üretme yeteneğine sahiptir. Bu ikinci dalga, telif hakkı sisteminin özellikle ekonomik haklar ve koruma süresi açısından birçok önemli noktada değişikliğe yol açmıştır. Son olarak, dijital teknolojilerin ve internetin yayılmasıyla birlikte bu dönüşümün üçüncü dalgası ortaya çıkmıştır. Bu durum, dünya çapındaki kitlelere, telif hakkı alınmış eserler konusunda kolay, hızlı, ucuz erişim ve bunları kullanma (mükemmel bir şekilde çoğaltma) şansı sunduğundan, üçüncü dalga yasama organları için ve hak sahipleri için öngörülemeyen zorluklara neden olmuştur.

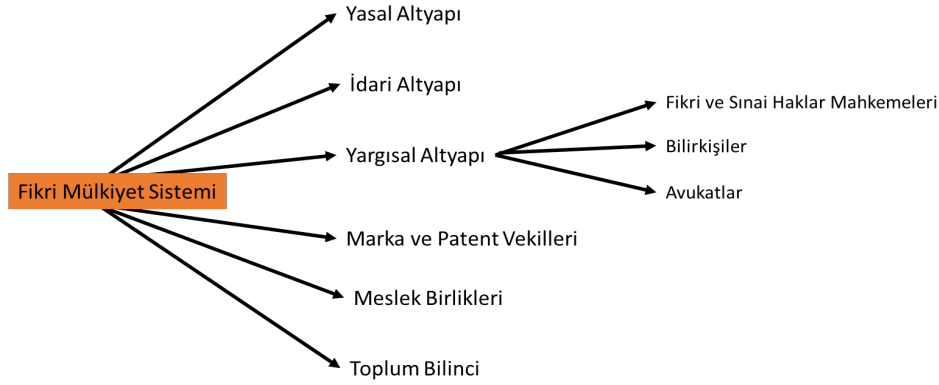
Teknoloji, telif hakkı düzenlemesi için her zaman temel bir unsur olmuştur. Aslında, telif hakkı, entelektüel estetik yaratımların veya başka bir deyişle maddi olmayan malların korunmasına ilişkin olduğundan, bu tür bir nesnenin dışsallaştırılması, bilinen teknolojiye göre dönüşebilen ve gelişebilen fiziksel bir desteğin aracılığına ihtiyaç duymaktadır. Telif hakkı alınmış yaratıcı ifade, teknolojinin izin verdiği külliyat mekaniği tarafından açığa çıkarılmaktadır. Bu nedenle, telif hakkı kendiliğinden somut bir hak değildir (Pina, 2013, s.243-244). Birçok amaç için telif hakkı, yetkisiz kopyalamayı ve dolayısıyla yetkisiz kullanımı engellemek için maliyetli bir önlem olarak incelenebilir. Etkili telif hakkı, içerik oluşturuculara orijinal eserleri üzerinde geçici olarak özel haklar sağlamaktadır. Bu, telif hakkı sahiplerinin, aynı kopya tedarikçileriyle rekabet etmek zorunda kalacakları bir duruma kıyasla fiyatları ve gelirleri artırmalarına olanak tanımaktadır (Plant, 1934).

Yazılım ürünlerinin kullanıcı ve üretici boyutundan haklarının korunmasını önemli kılan unsurları söz konusudur. Yasal ve düzenleyici ortam, yazılım üretimi ve geliştirmeye elverişli olmalıdır. Bu, e-ticaret ve e-devlet gibi elektronik hizmetlerin daha fazla kullanımının kolaylaştırılması ve dolayısıyla yazılım uygulamalarına olan talebin artırılması açısından önemlidir. Düzenleyici çerçeve aynı zamanda yerel yazılım endüstrisinin ve geliştirici topluluğunun yerel ve uluslararası yazılım geliştirme projelerine katılma becerisini de etkiler. Yazılım sistemini potansiyel olarak etkileyebilecek birçok yasal konu varken, bu bölümde fikri mülkiyet korumasına, elektronik işlemlerle ilgili yasalara ve elektronik ödemeler için yasal ortama özel önem verilmektedir (UNCTAD, 2002, s.99).

Taşçı (2012) yazılım sektörünün küresel başarısını etkileyen temel iç faktörleri; ulusal yazılım stratejisi doğrultusunda kamu ve özel kurumlar ile oluşturulan yazılım sektör birliği, insan kaynakları, araştırma geliştirme faaliyetleri ve yenilikçilik düzeyi, kalite modelleri, teknoloji kümeleri, risk sermayesi fonları, fikri mülkiyet haklarının korunması olarak ifade etmiştir. Dış faktörleri ise, küresel ölçekte sektörün imajı ve imaja dayalı güven, doğrudan yabancı yatırımlar ve diasporalar olduğunu ifade etmiştir. İçsel faktörler içinde fikri mülkiyet kavramı Taşçı (2012)'ya göre fikri mülkiyet ülkeler için önemli ve değerli görülmekte, özellikle küresel anlamda büyük sermayelerin elinde bulunan ve büyük bir etkiye sahip işletmelerin korunmasının bir gelişmişlik düzeyi olarak görüldüğü, ayrıca bu ülkelerde kanunlarda fikri mülkiyetin yer almasından ziyade bu yasaların uygulanıp uygulanmamasına göre fikri mülkiyet hakları değerlendirilmektedir.

Marka, tasarım, faydalı model gibi geleneksel ürün adlarına ilişkin hakların korunması ve bu suretle teknolojik, ekonomik ve sosyal ilerlemenin gerçekleştirilmesine katkı sunmayı amaçlayan Sınai Mülkiyet Kanunu (2017) tüm diğer sektörlerde olduğu gibi yazılım firmalarını pazarda faaliyetlerini de sağlıklı bir şekilde sürdürülmesi ve haksız rekabetin engellenmesi için korumaya almıştır. Bunlardan birisi de marka hakkıdır. İlgili kanunda pazarda daha önce faaliyetlerini sürdüren firmaların haklarında mağduriyet yaşanmaması için şu madde eklenilmiştir: *“Tescil başvurusu yapılan markanın başkasına ait kişi ismini, ticaret unvanını, fotoğrafını, telif hakkını veya herhangi bir fikri mülkiyet hakkını içermesi hâlinde hak sahibinin itirazı üzerine başvuru reddedilir.”*

Ekonomide verimliliği artırmak yenilikçi politikalar ile gerçekleşebilir. Sürdürülebilir yenilikçi politikalar da iyi işleyen fikri mülkiyet sistemi ile sağlanabilir ve bu sisteme gereksinim vardır. İyi işleyen bir fikri mülkiyet sistemi birtakım yapısal unsurlara sahiptir ve Şekil 1 üzerinde ifade edilmektedir.



Şekil 1: Fikri Mülkiyet Sisteminin Unsurları

Kaynak: Suluk vd., 2018, s.23

Altyapıyı oluşturan unsurlardan birinin aksaması tüm sisteminin işleyişini olumsuz yönde etkilemektedir. Sistemi oluşturan unsurların eşgüdümünün sağlanması, sistemin iyi işlediğini göstermektedir. Fikri mülkiyet korumasından beklenen yararların gerçekleşmesi ihtiyaçlara göre tasarlanmış ve uygulanabilir fikri mülkiyet sistemine bağlıdır (Suluk vd., 2018, s.22). Sağlıklı işleyen bu sistem, ülke ekonomisine ve kültürüne önemli katkı sağladığı gibi kötü işleyen sistemlerin ülke ekonomisine, ticaretine ve imajına zarar vereceği de ortadadır. Ayrıca, küresel ölçekte korunan büyük şirketlerin hakları pazara giriş yapmak isteyen, pazardan pay almak isteyen yazılım firmaları için değerlendirilmesi, ulusal ve uluslararası pazarda yer alabilmek ve haklarının korunmasını sağlamak, küresel hukuk sisteminden zarar görmemek her geçen gün tartışılması gereken bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

2.2. Ekonomi, Teknolojik Gelişme ve İnovasyon Yönünden Önemi

Telif hakkı ve fikri mülkiyet, ekonomik gelişmeyi pek çok şekilde etkileyebilir. Birincisi, fikri haklar, araştırma ve geliştirmeye yapılan yatırımları ve dolayısıyla yeni yararlı fikirlerin yaratılması anlamında dar anlamda ise yeniliği etkileyebilir. Daha fazla getiri olasılığı, yeni fikirler geliştirmek ve pazarlamak için teşvik etmelidir. İkinci olarak, fikri haklar, yeni fikirlerin yayılmasını ve uygulanmasını da etkileyebilir. Taklit ve taklit yolu ile gelen yeniliği kısıtlayacaktır. Dengeyi doğru kuran yeterli bir fikri mülkiyet sistemi, yüksek nitelikli işler yaratmaya, mevcut endüstrilerin üretkenlik artışlarını teşvik etmeye veya yeni pazarların ortaya çıkmasını kolaylaştırmaya yardımcı olabilir (Handke, 2011, s.12).

Fikri mülkiyet içinde ekonomik değere yol açan ve sahiplerine kazanç getiren, buluş ve icatlar, bunların sahiplerince pazarda korunmasını, ar-ge harcamalarını ve sürdürülebilirliğini sağlanabilmesi için lisans hakları, fikri mülkiyetin veya patent haklarının korunması önemlidir. Daha güçlü fikri mülkiyet haklarının gelişmekte olan ülkelerde doğrudan yabancı yatırımı teşvik edip edemeyeceğine dair bazı anlaşmazlıklar vardır. Ancak kanıtlar, doğrudan yabancı yatırım kompozisyonunun etkilenebileceğini göstermektedir. Özellikle, daha yüksek koruma standartları, üretim ve ar-ge tesislerinin satış ve dağıtım noktalarına oranını artırabilir. Gelişmiş ülkelerde, daha güçlü fikri mülkiyet hakları, doğrudan yabancı yatırım üzerinde tersine çevrilmiş bir U etkisine sahip gibi görünmektedir. Bu, yüksek bir koruma düzeyine ulaşıldığında, çok uluslu firmaların daha fazla pazar gücü kullandığını ve üretimi (veya yan kuruluşların sayısını) azalttığını göstermektedir (Park, 2008, s.46-47). Ayrıca, patent korumasının yerel yenilik üzerindeki etkisini ele alan ve bu yönde literatürü değerlendiren bazı çalışmalarda, belirli endüstrilerde ve ülkelerde artan patent gücüne bağlı etkiye rastlanmamıştır (Örneğin, Scherer & Weisburst, 1995; Sakakibara & Branstetter, 2001).

2.3. Fikri Mülkiyet Hakları ve Yazılım Sektörü İçin Önemi

Sınai haklar yönünden, buluş, marka ve tasarımlar kural olarak ilgili ülkelerin patent ofislerinde gerçekleştirilmektedir. Türkiye’de marka, patent tescil işlemleri Türk Patent ve Marka Kurumu (TPE) tarafınca yapılmaktadır. Ülkesellik ilkesi gereğince gerçekleştirilen buluş, tasarım veya marka için hangi ülkelerde korunma isteniyorsa o ülkelere başvuru yapılması gerekmektedir. Bununla birlikte dünyadaki ülke sayısı değerlendirildiğinde, dünya genelinde faaliyet göstermek isteyen, buluşunu ticari bir ürüne dönüştürmek bundan kar elde etmek isteyen bir işletmenin iki yüzün üzerinde ülkede başvuru yapması gerekmektedir. Bunun önüne geçilebilmek için Dünya Fikri Mülkiyet Teşkilatı (WIPO: World Intellectual Property Organization) kurulmuştur. Tüm dünyada geçeli olabilecek bir başvuru için ilgili kurumun ofisleri aracılığı ile başvuru yapılabilir. Bunun yanında dünya genelinde değil, sadece belirli coğrafyalarda faaliyet gösteren ve bölgesel patent kuruluşları da mevcuttur. Bunlara, Avrupa Patent Ofisi (EPO: European Patent Office), Avrupa Birliği Fikri Mülkiyet Ofisi (EUIPO: European Union Intellectual Property Office), Afrika Sınai Mülkiyet Hakları Teşkilatı (OAPI: Organizasyon Africa de la Propriété Intellectuelle), Afrika Bölgesel Fikri Mülkiyet Örgütü (ARIPO: African Regional Intellectual Property Organization) örnek gösterilebilir (Suluk vd., 2018, s.6-7). Türkiye’de faaliyet göstermek isteyen bir işletmenin, WIPO, EPO veya TPE üzerinden marka, buluş ve tasarımını tescil ettirmesi gerekmektedir.

Dalyan (2008), bilgisayar programlarının korunması için fikri hukuk koruması, patent hukuk koruması, haksız rekabet hukuku koruması ve borçlar hukuku koruması olmak üzere dört başlık altında değerlendirildiğini ifade etmiştir. Eker Erkekoğlu (2019, s.15) ise, yazılımın hukuki niteliği konusunda yazılımı eşya olarak kabul eden ve kabul etmeyen iki farklı görüşün literatürde olduğunu belirtmiştir. Bu durumun nasıl teslim edildiğine bakılmaksızın, yazılımların fikrî hak konusu olarak kabul edildiği ve FSEK kapsamında eser olarak tanımladığı göz önüne alındığında, yazılım şüphesiz gayri maddi bir maldır. Yazılımın yüklendiği harici veri taşıyıcısı ise maddi bir varlık olup, eşya niteliğinde olduğunu ifade etmiştir.

İçli (2019), bilgisayar programı sahibinin fikri haklarını manevi haklar ve mali haklar olarak iki farklı başlıkla değerlendirmektedir. Manevi hakları; umuma arz hakkı (kamuya sunma hakkı), ismin kullanılmasını yahut gizli tutulmasını tercih hakkı, eserde değişiklik yapılmasını yasaklama hakkı, eser sahibinin zilyede ve malike karşı hakları olarak sınıflandırmıştır. Bilgisayar programları üzerindeki mali hakları ise; bilgisayar programını işleme hakkı, bilgisayar programını çoğaltma hakkı, bilgisayar programını yayma hakkı, bilgisayar programlarının ikinci el pazarlarda devri ve tükenme prensibi, bilgisayar programını temsil hakkı, bilgisayar programını işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla umuma iletim hakkı, olarak belirtmiştir.

Karaman ve Kayalı (2020, s.144) günümüz dünyasında rekabetin yerel veya iki üç ülkeyi içine alan bir olgudan çıkarak küresel boyuta taşındığını, tüm dünya ülkelerini ilgilendiren bir yapıya büründüğünü, ifade etmiştir. Böylelikle işletmeler dünya ölçeğinde hem mal ve hizmet üretimi gerçekleştirirken hem de rekabet eder konuma gelmişlerdir. Bu da tüm diğer sektörlerde olduğu gibi yazılım sektöründeki firmaları da haksız rekabete yönlendirebilmektedir. Örneğin, yazılımların oluşturduğu bağımlılık veya ek yükümlükler buna örnek gösterilebilir. Bazı donanımlar sadece bazı firmaların ürettiği yazılımla satılabilmekte veya sadece o yazılımla çalışabilmektedir. Karaman (2015, s.64), ek yükümlülük koymak, alıcı bir malı talep ederken bu malı alıcıya ticari ilişkinin gereği olmaksızın veya alıcı istememesine ve hatta alıcının yararına olmamasına karşın bir başka malla alımının şart koşulması olarak ifade etmiş ve bilgisayar programının bilgisayar makinesi ile birlikte kullanılması şartını buna örnek vermiştir.

Şekil 2 üzerinde Prosel Yazılım firmasının yazılım ürünü kullanım sözleşmesi görülmektedir. Üç sayfa olarak hazırlanan sözleşmede “Yazılım ve dokümantasyonun telif hakları 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, Türk Ceza Kanunu, Türk Ticaret Kanunu ve muhtelif Vergi Kanunu hükümleri ile koruma altına alındığı” açıkça sözleşmenin tarafına belirtilmiştir.

dikkat çekici bir noktadır. Tüm dünya üzerinde faaliyet gösteren bir yazılım firmasının ürün kullanımından doğan hakların bölgesel farklılıklara göre, farklı yasalar ile koruduğunu gösteren dikkat çekici bir ifadedir.

Fikri mülkiyet konusunda yazılım sektöründeki durum için ise, bilgisayar yazılımlarının sözde korsanlığı ile ilgili çalışmalar, genellikle telif hakkı ve patent ihlallerini birlikte değerlendirmektedir. Kaydedilmiş müzik veya filmlerin izinsiz dijital kopyalanması üzerine yapılan araştırmanın aksine, yazılım korsanlığı konusundaki kapsamlı literatür, satışlar ve hak sahiplerinin gelirleri üzerindeki etkisine ilişkin birkaç orijinal değerlendirmeyi içermektedir. Literatür çoğunlukla korsanlık oranlarını (yasal yazılım veya korsan yazılım kullananların oranı) tartışır. Ancak hak sahiplerinin gelirleri üzerindeki olası etkisini ölçmemektedir. Bilgisayar yazılım pazarının hızlı büyümesi, korsanlıktan kaynaklanan satışların yer değiştirmesi endişesini azaltabilir. Hızlı gelir artışı, büyük yenilik yoğunluğu ve kapsamlı korsanlığın tesadüfi olması, ağ etkilerinin korsanlığın herhangi bir olumsuz etkisini nasıl azaltabileceğine dair birçok araştırmayı motive etmiş gibi görünmektedir. 1990'ların başında Birleşik Krallık'ta her altı iş yazılımı kullanıcılarından birinin korsan sürüm kullandığını tahmin etmektedir. Ancak bu, doğrudan bir kayıp satış ölçüsü anlamına gelmez, çünkü yasal olmayan kullanıcıların ödeme istekliliği yazılımın perakende fiyatından daha düşük olabilir (Handke, 2011, s.19).

Marron ve Steel (2000) çalışmalarında, fikri mülkiyetin gelişmiş ekonomilerde daha fazla korunduğunu; yüksek gelirli ülkelerde korsanlık oranlarının daha düşük olduğunu, ayrıca fikri mülkiyet korumasının kültürel faktörler ile de ilişkili olduğunu ortaya koymuştur. Bireyci kültüre sahip ülkeler, kolektivist kültüre sahip ülkelere göre daha düşük korsanlık oranlarına sahip olduğunu belirtmiştir. Fikri mülkiyete yönelik ulusal politikaların sadece ekonomik kaygıları değil, aynı zamanda ulusal kültür ve kurumları da yansıttığını değerlendirmiştir.

Fikri mülkiyet hakları üzerine gerçekleştirilen yaptırımların, ortaya konulan kural ve kanunların da dikkatle konulmasında fayda vardır. Bu konunun önemi ve alanda gerçekleştirilen farklı temadaki çalışmalar ile açıklanabilir. Marron ve Steel (2000), yetmiş yedi ülkeyi kapsayan çalışmada, işletme yazılımları için farklı korsanlık oranlarını patent gücü ve ekonomik gelişmeye bağlı değerlendirmiş, sonuçlara benzer şekilde, gelişmiş ülkelerin daha düşük korsanlık oranları sergilediğini bulmuşlardır. Bezmen ve Depken (2006) tarafından yapılan bir araştırmada, Amerika Birleşik Devletleri (ABD)'nde eyaletleri arasındaki yazılım korsanlığındaki farklılıkları değerlendirilmiş ve kişi başına gelirdeki % 1'lik bir artışın, ortalama eyaletin yazılım korsanlığı oranında yaklaşık yüzde 0.25'lik bir düşüşle ilişkili olduğu ortaya konulmuştur (Bezmen

& Depken, 2006, s.359). Bunlara ek olarak Gopal ve Sanders (1997) korsanlığa karşı teknik önlemlerin yazılıma olan talebi azalttığını bulmuşlardır.

Fu ve diğerleri (2011), fikri mülkiyetin korumasının yazılım sektörü için temel amacını, piyasaya yeni ürünler getirmek için kaynak yatırımı yapmaya teşvik sağlamak, yerel firmaları yeni çözümler geliştirmeye teşvik etmek, yerli inovasyonu ve bunun ticarileştirilmesini teşvik etmek ve daha sürdürülebilir istihdamı teşvik etmek olarak ifade etmiştir. Fikri mülkiyet koruması, yazılım bağlamında dikkate alınması gereken düzenleyici bir alandır. Fikri mülkiyet sistemi içindeki paydaşlar, fikri mülkiyet düzenlemesinden farklı şekilde etkilenmektedir. Az sayıda bilgi ve iletişim teknolojisi üzerine çalışan yazılım birliği, yetersiz fikri mülkiyet korumasını büyümenin önündeki bir engel olarak tanımlarken, Latin Amerika ve geçiş ekonomilerindeki birkaç dernek, yazılım korsanlığını önemli bir zorluk olarak görmüştür. Bir fikri mülkiyet çerçevesi tasarlarlarken, hükümetler, ulusal yazılım sisteminin geliştiğini görmeyi tercih edecekleri geliştirme yolunun yanı sıra yazılım yeteneklerinin seviyesini de hesaba katmaları gerektiğini ifade etmişlerdir (UNCTAD, 2002, s.99).

Bir ekonomide yazılımı kimin ürettiği ve yazılım hizmetlerini kimin sağladığına ve ne tür bir yazılım üretildiğine ilişkin sorular fikri mülkiyet stratejisinin seçimi için çok önemlidir. Yerel yazılım geliştiricilerin ve işletmelerin yetenekleri geliştikçe fikri mülkiyet politikalarının ve bunların uygulanmasının önemi artmaktadır.

Tiftik ve Özdal (2008)'a göre yazılım için üç çeşit sözleşme yapılabilir. Bunlardan birincisi; donanım ile bütünleşik olan ve donanımı çalıştıran yazılımları konu alan sözleşmelerdir. Bu türdeki sözleşmeler için, ilgili yazılım söz konusu donanıma ilişkin sözleşmeye dahil olmakta ve bir bedel ödenmeksizin donanımın sahibine kullanma hakkı verilmektedir. İkinci tür sözleşme, yazılımın tüm haklar ile devrini öngören satış sözleşmesidir. Üçüncüsü tür sözleşme ise, yazılım kullanıcıları kişiye yazılımın yalnızca eser sahibinin öngördüğü haklar doğrultusunda kullanımına imkân veren sözleşmedir.

Bu durum sektörde faaliyet gösteren firmalar için önemli bir dezavantaj oluşturmaktadır. Özkaya ve Samet (2020, s.17), yazılım yaratıcısının emeği ve yaptığı masraflar değerlendirildiğinde, üretilen ürünlerin hukuken korunması önemli ve gerekli bir konu haline almaktadır. Dünyada bazı ülkeler, yazılımı, programları ve kodları buluş sayarak patent ile korumaktadır. Türkiye'de ve bazı ülkelerde ise telif hakkıyla korunmaktadır. Teknolojik gelişmeler, bu önemli sektör için hukuksal zorlukları ve çözümsüzlükleri doğurabilme potansiyelini doğurmuştur. Bu durum hem Türkiye'ye yazılım sektörü için girmek isteyen uluslararası firmalar için hem de Türkiye'den uluslararası pazara girmek isteyen

firmalarımız için geçerlidir. Yazılım sektöründe faaliyet gösteren işletmeler için, aşılması gereken önemli bir unsur olarak değerlendirilmelidir.

2.4. Türkiye’de Yazılım Sektörü ve İkinci El Yazılım

Türkiye’de bilgi teknolojileri sektörü dokuz milyar dolarlık büyüklüğe ulaşmış ve bu büyüklük içinde yazılım ve hizmet kalemleri Türkiye’nin genç ve dinamik nüfus yapısı sayesinde özel bir yer edinmiştir. Pazar büyüklüğünde 5,8 milyar dolara ulaşan yazılım ve yazılım hizmet sektörü 650 milyon doları (Hizmet ihracatı:51,4 milyon dolar ve yazılım ihracatı:602 milyon dolar) aşan ihracat payında sahiptir. Dijital çağ ile birlikte pek çok sektörü yeniden inşa eden bilgi ve iletişim teknolojileri, dünyada olduğu gibi ülkemizde de dijital dönüşüme öncülük etmektedir (İGEME, 2021). Yazılım sektörü tek başına büyük, hızla gelişen ve önemli bir sektördür. Fakat asıl etkisini ve büyüklüğünü kendisiyle ilişkide olan ve kendisinden etkilenen diğer ürün ve hizmetlerde göstermektedir. Yazılım ekosistemi dijital dönüşüm hızlandıran şekillendiren bir yapıya sahiptir ve dijital ürün ve hizmetler pazarı, küresel düzeyde yaklaşık iki trilyon dolar büyüklüğe yaklaşmıştır. Sektörün oluşturduğu piyasa değerinin bu rakamın sekiz-on katı üstünde olduğu tahmin edilmektedir (Deloitte, 2021). Fakat Türkiye’de üretilen farklı amaçlara dönük yazılımlar yanında özellikle sistem yazılımları diye adlandırabileceğimiz ofis yazılımları, işletim sistemleri, veri tabanı ve sunucu hizmet yazılımları yanında uygulama geliştirme yazılımları konusunda önemli bir dışa bağımlılık söz konusudur. Bu tür yazılımlar her ne kadar ülkemizde fark edilmese de ikinci el kullanıma açık ve son kullanıcının çeşitli kurallara bağlı maddi kazanç sağlayabileceği ürünlerdir. İkinci el veya kullanılmış yazılım pazarı olarak da ifade edilebilecek bu pazar dünyada önemli bir büyüklüğe de sahiptir.

Yazılım endüstrisindeki uzmanlara göre, şirketlerde kullanılmayan yazılımlar oldukça önemli bir yere sahiptir. Yazılımların kullanılmamasının temelde iki ana nedeni vardır. Birincisi, iş süreçlerinde personel sayısını azaltma, iş birleşmesi veya bilgi sistemindeki değişiklikler nedeniyle gereksinimin ortadan kalkmasıdır. İkincisi ise, ihtiyaçlar fazla tahmin edildiğinden veya bilgi sistemi stratejisindeki sürekli değişiklikler nedeniyle bazı yazılımların ilk satın alımlarından bu yana hiç kullanılmamasıdır. İlk senaryoda, yazılım gerçekten kurulu olduğundan ve herhangi bir nedenle kullanım dışı kaldığından, ürüne kullanılmayan yazılım denilmektedir. İkinci durumda ise, ürüne yaygın olarak rafta, yani doğrudan rafa konan ve asla dağıtılmayan bir yazılım denir. Bir şirkette kullanılmayan yazılımlar aslında diğer kuruluşlar için hala değerli olabilir. Perakende endüstrisinin Almanya merkezli bir enstitüsü olan EHI Retail Institute tarafından yapılan bir araştırmaya göre, şirketler maliyetten tasarruf etmek için ikinci el yazılım ticaretine büyük ilgi duymaktadır ve bu pazar önemli bir

büyükliğe ulaşmıştır. İkinci el yazılım lisansları, yenilerine kıyasla indirimli olarak satın alınabilir. Kullanılmış lisansların yeniden satışı, bilgi işlem harcamaları konusunda işletmelere bir sermaye kazancı oluşturabilir. Şirketleri ikinci el yazılıma bakmaya iten diğer nedenler, yazılım istikrarını sağlamak ve yazılım satıcılarından sürekli yükseltmeye daha az bağımlı olmaktır, bu tür değişimlerde maliyet avantajı sağlayabilmektedir (Siapartners, 2020). Ülkemiz gibi gelişmekte olan, işletmelerin rakiplerine karşı önemli maliyet avantajı sağlamaları gerektirdiği noktalarda yazılım lisansları konusunda ikinci el kullanımı özendirilebilir ve bu tür faaliyet gösteren işletmelerin faaliyetleri desteklenebilir.

Yazılım ürünlerinin kullanımında yıpranma veya tükenme soyut olarak olmamaktadır. Sadece müşteri ihtiyaçlarına bağlı değişimlerin karşılanıp karşılanmadığı sorusuna ideal sonucu verip vermediği değerlendirilir. Analistler bu nedenle ikinci el yazılım kullanımını (Özellikle Türkiye gibi ülkeler için geri dönüştürülmüş yazılım olarak ifade edilebilir.) satın alınmasını şiddetle önermektedir. Yeni lisanslar yerine kullanılmış lisanslara yönelenler, işletme bütçelerindeki yükü önemli ölçüde azaltabilir. Çünkü yazılım aşınmaz, kendine özgü bir değere sahiptir ve ilk kurulduğu gün sahip olduğu işlevlerle donatılmış olarak gelir. Tedarikle ilgili temel maliyetlere ek olarak, işletmelerin bakım maliyetleri de standardizasyon yoluyla önemli ölçüde azaltılabilir (Li-x, 2021).

Dünyanın en büyük yazılım üreticisi, Microsoft Windows işletim sistemi yazılımları, sistem yazılımları, sunucu hizmetleri için kullanılan yazılımlar ve ofis yazılımları ile tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de önemli bir pazara sahiptir. Microsoft’un Türkiye’de yıllık kazancı 150 milyon dolardır ve Türkiye hızlı ve gelişen bir pazardır. Bu rakamın her geçen gün daha da artacaktır. İkinci el yazılım pazarına verilecek önem sayesinde zorunlu gider olarak görülen bu yazılımlara ayrılan bütçenin azalacağı ve ekonomimize büyük bir katkı sağlanacağı ifade edilmiştir. Münih Belediyesi’nin ikinci el Microsoft ürünleri kullanarak on binlerce dolar tasarrufta bulunduğu ayrıca ifade edilmesi gerekmektedir (HukukiHaber, 2012). Bu rakam ve gerçeklikler ışığında, belediyelerden, tüm kamu kurumlarına, internet kafeler gibi küçük işletmelerden büyük holdinglere kadar bilgisayar kullanımının olduğu her noktada, ikinci el yazılım ürünlerinin kullanımı özendirilmeli ve ekonomiye getireceği katkının artması için bu tür faaliyetlerde bulunan firmalara özel destekler sunulması gereği ortaya çıkmaktadır.

Şekil 3 üzerinde, ikinci el satış sitesinden alınan ekran görüntüsü ile orijinal ürün ve aynı ürünün ikinci eli arasındaki fiyat farkı gösterilmektedir. Fiyat farkları değerlendirildiğinde konunun önemi daha iyi ortaya çıkmaktadır. Türkiye gibi gelişmekte olan, özellikle de yazılım sektörü gibi rekabetin yoğun

olduğu, gelişmiş ülkelerin sahada baskın olduğu bir pazarda yer alabilmesi ve rekabet edebilmesi için sektörde kendini ön plana çıkaracak eylemler içinde bulunması gerekmektedir. Fikri mülkiyet hakları konusunda yazılım sektöründe faaliyet gösteren kurumlarımızın örnek ulusal ve uluslararası davaların, sektörü küresel ölçekte koruyan uluslararası kanunları Türkiye’de uygulanabilirliği üzerine saha dinamiklerini göz önüne alarak değerlendirmelerin yapılması, alanda bu konularda uzman yetiştirilmesi, sektörün uluslararasılaşması konusunda olumlu etki yaratabilir.

3 Top Products. Save up to 70%.

Here we present our current top offers of software licences with an outstanding price-performance ratio.

Our comprehensive range of used software includes current and previous licences. We trade server licences, operating systems, Microsoft Office licences as well as products of many other providers such as Adobe.

Product	You Save *	Your Price
Microsoft Office Professional Plus 2016	€303.00	€169.00
Microsoft Office Standard 2016	€127.00	€219.00
Microsoft Office Professional Plus 2019	€394.00	€238.00

* Compared to the recommended retail price of the new product.

Şekil 3: İkinci El Satış Sitesi Üzerinde Yazılımın Orijinal ve İkinci El İçin Fiyat Görünümü

Kaynak: Li-x, 2021

Çalışmamız bu yönde bir katkı sunarak, örnek davalar ile ikinci el yazılım pazarını değerlendirmektedir. İkinci el yazılım ürünlerin kullanımı, lisanslı yazılım ürünlerinin zorunlu olduğu yazılım üreticisi olan veya sektöre tasarım konusunda destek olan firmalarımız için (Visual Studio .Net 2019 veya Adobe Master Collection gibi) maliyet avantajı kazandıracak bir unsurdur. Aynı zamanda Türkiye’deki diğer firmaların genel olarak ofis uygulamaları, sunucu lisanslarını veya işletim sistemi gibi sistem yazılımları gereksinimini yurtdışı firmalardan (Örneğin; Adobe, IBM, Oracle veya hatta CAD yazılımı) karşıladığı da düşünülürse önemli bir döviz girdisi, ekonomik kazanç da sağlanacağı görülebilir.

İkinci yazılım pazarı, sistem yazılımı, ofis yazılımları, oyun yazılımları gibi pek çok alanı kapsamaktadır. ABD’de önceden sahip olunan video oyun yazılım pazarı, video oyunları yayıncıları için son derece stratejik bir öneme sahiptir. Her yıl ABD’de 47 milyondan fazla kişi bir veya daha fazla kullanılmış oyun satın almaktadır (Viusally, 2021). Video oyunları, küresel eğlence

sektöründe hızla büyük bir güç haline gelmiştir. 2015 yılında, dünya çapındaki video oyunları pazarından yıllık gelirlerin yaklaşık 91 milyar dolar civarındadır. Bu toplamın yaklaşık 22 milyar doları yalnızca ABD’de üretilmiştir. Günümüze gelindiğinde bu pazar büyüklüğü sadece iki ülkenin (Çin ve ABD) pazar payı toplamına neredeyse denk olmuştur. Günümüzde ilk beş ülke oyun gelirlerine göre sırlandığında; birinci sırada 44,2 milyar dolar ile Çin, 42,1 milyar dolar ile ABD, ardından 20,6 milyar dolar ile Japonya, 7,3 milyar dolar ile Güney Kore ve 6 milyar dolar ile Almanya yer almaktadır (NewZoo, 2021). Video oyun endüstrisinin büyüklüğü 2019’a göre %9,3’lük bir artışla 2020’de 159,3 milyar dolar değerine ulaştığı tahmin edilmektedir. Mevcut tahminler, video oyun endüstrisinin 2023 yılına kadar 200 milyar dolar değerinde olacağını göstermektedir (WePC, 2021; Cox, 2017).

Capital (2021) verilerine göre; 2020 yılı bilgisayar (masaüstü veya notebook benzeri) satışları 2019’a yılına göre %40 artarak 2,2 milyon sayısına yükselmiştir. Pandemi yılında tablet bilgisayar ürün pazarı 2020 yılında %140 artış ile 710 bin adet satış rakamına ulaşmıştır. Aynı zamanda, dünyadaki bilgi ve iletişim sektörü pazarının büyüklüğü 5 trilyon dolar seviyesine ulaşmıştır. Türkiye bu pazarda 27 milyar dolar bir büyüklüğe sahiptir. Bu ürünler üzerindeki lisanslı sistem ve ofis yazılımlarının maliyeti düşünüldüğünde ikinci el pazarının büyüklüğü ve önemi çok daha iyi anlaşılabilir. İkinci el yazılım pazarı karlı ve önemli bir pazardır. Bu pazar içinde yukarıdaki bilgiler ile de görüleceği üzere sadece ikinci el oyunların satış pazarı 2 milyar dolar hacminindedir. Walmart, Target, Toys R Us ve Amazon gibi perakendeciler bu alanda önemli faaliyetler göstermekte, bu pazarda müşterilerine elektronik ticaret üzerinden sağladıkları al-sat ortamı sayesinde ve aldıkları komisyonlar aracılığı ile yoluyla önemli gelirler elde etmektedir. Trautman ayrıca, Amerikan evlerinde neredeyse bir milyar oyunun tozlu raflarda yerini aldığını ifade etmiş, 2013 yılı için her on oyundan sekizinin oynanmadığını ve israf durumunda raflarda yerini aldığını ifade etmiştir. Oyunlar da bir yazılım ürünüdür. Tüm diğer ikinci el ürünlerde olduğu gibi uygun şekilde muamele gördükleri sürece yıpranmayacak ve tekrar ekonomiye kazandırılabilir (Trautman, 2014).

3. YÖNTEM

Türkçe literatür değerlendirildiğinde, fikri mülkiyet hakları kapsamında yazılım sektörü ile ilgili çok az çalışmaya rastlanmış, fikri mülkiyet hakları çerçevesinde konunun değerlendirilmesinde fayda görülmüştür. Yazılımlar için hangi unsurlarının korunup hangilerinin korunmayacağı konusu tartışmaya açık ve zor bir konudur. Teknolojik gelişmeler, her sektörde olduğu gibi organik bağı olan yazılım sektörü içinde zorluklar çıkarmakta, hukuki düzenlemeler yetiştirememekte ve eksik kalabilmektedir. Hızla gelişen teknoloji kopyalama ve

yazılım lisanslarını kırmayı kolaylaştırabilmekte, yazılımların ara yüz tasarımlarından kaynak kodlarına kadar pek çok unsurunun kopyalanmasını da mümkün kılmaktadır. Bu durum sektörde faaliyet gösteren firmalar için dezavantaj oluşturabilmektedir. Fakat müşteriler için de lisans ücretlerini ödedikleri ürünlerden olası durumlarda ikinci el satışından maddi kazanç elde etme söz konusudur. Bu kazancın elde edildiği pazar, özellikle sistem yazılımları ve ofis yazılımları konusunda dışa bağımlı olan Türkiye gibi gelişmekte olan ülkeler için önemlidir.

Çalışmada yöntem olarak, ikinci el yazılım davaları konu edinilmiş ve iki farklı dava hakkında değerlendirme ortaya konulmuştur. Yazılım ürünlerini koruyan kanun ve mevzuatlar üzerinde bir değerlendirme sunulmuştur. UsedSoft ve VeriSil davaları üzerinden konu tartışılmış, konunun Türkiye gibi gelişmekte olan ve özellikle sistem yazılımları boyutunda dışa bağımlı olan bir ülke için ekonomik boyutu ve önemi değerlendirilmiştir.

Çalışmada, aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmaktadır:

- Fikri mülkiyetin yazılım ürünleri ve ekonomik gelişme için önemi nedir?
- Ulusal ve uluslararası literatürde ikinci el yazılım ile ilgili ne tür çalışmalar gerçekleştirilmiştir ve Türkiye gibi gelişmekte olan ülkeler için taşıdığı önem nedir?
- Bu yönde Türkiye ve dünyada ne gibi davalar yürütülmüş ve dava sonuçları nasıl neticelenmiştir?

Veri toplama yöntemi olarak, nitel araştırma içerisinde ele alınan belge analizi yaklaşımı benimsenmiştir. Belge analizi, araştırma kapsamında bulunan basılı, elektronik ya da web tabanlı kaynakları gözden geçirmeyi ve değerlendirmeyi kapsayan sistematik bir işleyiş sunmaktadır. Bu sayede incelenen dokümanlardan anlam çıkarmak, anlayış kazanmak ve deneysel bilgiyi geliştirmek için verilerin incelenmesini ve yorumlanmasını gerektirir. Literatür araştırması da bu işleyişin bir parçası olup, araştırmacıya konunun bilimsel çerçevesinin çizilmesinde destek olmaktadır (Bowen, 2009; Corbin & Strauss, 2008; Labuschagne, 2003; Damar vd., 2020).

4. BULGULAR: ÖRNEK HUKUKİ OLAYLAR ÇERÇEVESİNDE DEĞERLENDİRME

Yazılımın ve bilgisayarların hayatımızın her noktasına girmesi ve kullanımının yaygınlaşması, daha önemlisi kolay ve ucuz çoğaltılabilme özellikleri ile hukuksal olarak korunması gerekliliğini doğurmuştur. Bu özellikler nedeniyle yazılımın hukuksuz kullanımı, suç unsurunu, mağduriyeti, faileri ve suçun manevi boyutunu ortaya çıkarmaktadır. Bu durumu suç unsurundan hak sahibinin iznini ortadan kaldırmaktadır (Başlar, 2012, s.245-251). Hak sahibinin

izni, yazılım üretici firmasının yazılım kullanım lisans hakkını ücretli veya ücretsiz vermesi ile birlikte başlamakta, bu hak devredilebilmektedir (Başlar, 2012). Yazılım sektöründe üretilen ürünlerin kanunlar ile korunması ülke içinde faaliyet gösteren yazılım firmalarının haklarını koruyacağı gibi yurtdışından ülkemize giriş yapmış ve ürünlerinin satışını gerçekleştiren, vergisini ödeyen uluslararası sektör temsilcileri için bir güven ve olumlu imaj oluşturacağı ortadadır.

Altmışlı yıllarda bilgisayar programları bilgisayar sisteminin bir parçası olarak piyasaya sunulmaktadır. Bilgisayar cihazları satıldığında veya kiralandığında bunlarda bulunan bilgisayar programı için ayrıca bir ücret alınmaktadır. RCA firmasının, IBM'in 360 sistemini neredeyse aynısı ürünü geliştirerek pazarlamaya başlaması ile yazılım sektörü için fikri mülkiyet ve bunun haksız kullanımı ile ortaya çıkan haksız rekabet gündeme gelmiştir. Bu olay ile başlayan tartışmalarda, bilgisayar programlarının bilgisayar cihazından ayrı olarak değerlendirilebileceği sonucuna varılmıştır (Topaloğlu, 2021). Bu şekilde yazılım ürünleri donanımdan farklı tartışılmaya başlamış ve yasal hakları konusunda tartışılmaya başlanmıştır.

İki binli yıllar ile birlikte internetin dünyanın her noktasına erişilebilir olması, yazılım, kitap, müzik gibi fikri mülkiyete tabi ürünlerin kopyalanmasını, dolaşımını kolaylaştırmıştır. İnternetin içinde barındırdığı potansiyel nedeniyle, fikri mülkiyet dâhilinde yer alabilecek, ekonomik değere sahip ürünler, üçüncü kişiler tarafından faydalanılmaya, ticari kazanç haline getirilmeye çalışılmıştır. Bu durum internet ile ilgili telif hakkı davalarında patlama yaşatmış ve dijital bin yıl telif hakkı yasasının yürürlüğe girmesine neden olmuştur (Litman, 2006, s.163-166). 1960'larda gündeme gelen yazılımın telif hakları, dijital bin yıl telif hakkı yasası ile daha güçlü koruma altına girmiştir. İlgili yasa dijital ürünler için bir koruma oluşturmayı hedeflese de, bu yönde pek çok tartışma ve dava konusu ortaya çıkmıştır. Hukuksal olarak telif hakkı sahipleri hak arayışlarına girmişlerdir. Aşağıda bu davalardan bazılarına değinilmekte ve davalara yönelik değerlendirmeler sunulmaktadır.

4.1. VeriSil Davası, Türkiye

Microsoft firması tarafından korsan yazılım satışı yaptığı gerekçesi ile VeriSil firması için savcılığa suç duyurusunda bulunulmuştur. Microsoft ve VeriSil arasında görülen dava, 2014 yılında İstanbul 1. Fikri ve Sınai Haklar Hukuk Mahkemesinde görülmüştür. VeriSil davasının dava konusu olmasının nedeni, yurtdışında gerçekleştirmiş olduğu ikinci el yazılım satış faaliyetlerini, Türkiye'de de gerçekleştirmek istemesi ve Microsoft firmasının bu ticari faaliyet konusunda hukuksuz olduğu iddiası ile mahkemeye başvurmasıdır. Görülen dava sonrasında ikinci el yazılım ticareti yasallaşmış, ikinci el yazılım ticaretinin

hukuksal olarak yasalara uymayan bir yönünün olmadığına karar verilmiştir. Görülen dava sonrasında Microsoft Firması görülen dava sonucunda alınan karar itiraz etmiş ve konuyu Yargıtay'a taşımıştır. 11. Hukuk Dairesi ilgili başvuru üzerine, dosyayı tekrar değerlendirmiş ve şu kararı vermiştir: “*Bilgisayar programının ikinci el satışını yasaklayan OEM lisans Sözleşmesi 16. Maddesinin, 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanununun 23/2 Maddesindeki emredici hüküm karşısında geçerli olmamasına göre, Davalı Microsoft’un tüm itirazlarını reddederek, Türkiye’de de ikinci el yazılım satışının hukuka uygun olduğu*” kararına varmıştır. Alınan kararlar birlikte Türkiye’de ikinci el yazılım satışı yasallaştırılmıştır (Teknolojioku, 2015).

VeriSil firmasının avukatı tarafından davanın kazanımının getirdiği etki ve önem şu şekilde ifade edilmiştir (Dinçer, 2011): “*İkinci el yazılım satışı tüm dünyada tartışılan güncel bir konudur. Türk Mahkemeleri dava kapsamında yaptığı incelemeler neticesinde Avrupa Adalet Divanı Kararlarını, uluslararası sözleşmeleri ve 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu genel hükümleri çerçevesinde karar verdi. Yazılım üreticisi Microsoft’un ikinci el yazılım satışını engelleyici hükümler içeren lisans sözleşmelerinin geçersiz olduğuna hükmetti. Türkiye’de ikinci el yazılım satışının hukuka uygun olduğu yönünde karar verdi. Microsoft’a karşı kazandığımız bu dava Türkiye’de ilk ve tek olup emsal karar niteliğindedir. Artık son kullanıcılar, özel sektör, devlet kurum ve kuruluşları dâhil her dileyen eskimiş ya da kullanmak istemedikleri bilgisayarında yüklü lisanslı ürünlerini o bilgisayardan tamamen silmek koşuluyla istedikleri şekilde değerlendirebilirler.*”

Şekil 4 üzerinde ilgili sitenin web sitesi görünümü görülebilmekte, tıpkı aşağıda Usedsoft firmasında olduğu gibi müşterilere kazanılan hak ve durumun yasalılığı konusunda detaylı bilgi sunulduğu görülebilir.



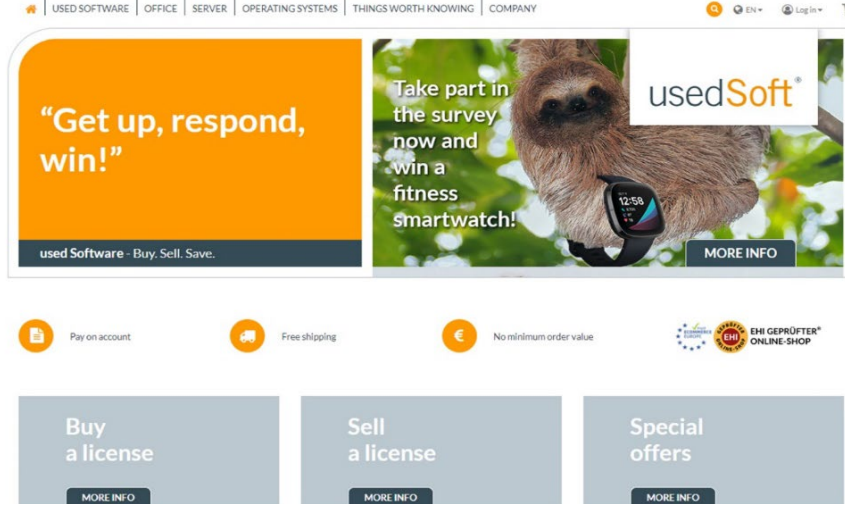
Şekil 4: VeriSil Bilgisayar Elektronik İletişim Teknolojileri Şirketi Web Sitesi Görünümü
Kaynak: VeriSil, 2021

Microsoft'a karşı kazanılan bu dava, yazılım lisansları üzerine Türkiye'de ikinci el yazılım pazarının yasallaşması için kritik öneme sahiptir. Girişimcilerin pazara girmesi için uygun yasal zemin oluşturulmuştur. Emsal niteliğindeki bu karardır. İkinci el yazılım sektörünün ülkemizde önünü açtığı, özellikle ofis yazılımları, sunucu ve işletim sistemleri yazılımlarının kullanımından doğan döviz kaybını azaltmada etki yaratacağı ifade edilebilir.

4.2. UsedSoft GmbH ve Oracle International Corp Davası, Almanya

Almanya ikinci el pazara önem verilen hareketli pazarlardan birisidir. Bräutigam (2012), Alman hükümetinin ikinci el yazılım satışlarında yazılım üreticilerinin ve tüketicilerinin zarar görmeden pazarın haklarını gözetilerek sürdürülebilmesini üç şarta bağlamıştır. Bunlar, *birincisi*, dağıtım hakkının tüketilmesine dayalı olarak, ikinci edinenin dolaylı olarak bir çoğaltma hakkı elde edip etmediği, *ikinci olarak*, eğer öyleyse, yazılım orijinal edinen tarafından indirme yoluyla edinilmiş olsa bile dağıtım hakkının tükenip tükenmediği ve *üçüncü olarak*, bir yazılım lisansının ikinci alıcısının, ilk edinen yazılımı devretme ve yalnızca sonunda silse bile yazılımı kullanma hakkını elde edip etmediği, durumlarda ikinci el satışa izin verilebilmektedir.

Şekil 5 üzerinde UsedSoft firmasının web sitesi görünümü paylaşılmaktadır. İlgili site üzerinde firmanın müşterilerine konu hakkında detaylı bilgi verdiği, kazanılan dava hükümleri ve yazılım lisansları konusunda detaylı bilgi paylaştığı da ayrıca görülebilmektedir.



Şekil 5: UsedSoft Firmasının Genel Web Sitesi Görünümü
Kaynak: UsedSoft, 2021

Yazılımı dağıtmak için münhasır hak, üretici olarak Microsoft, Oracle veya herhangi bir yazılım üreticisi tarafından yapılan ilk satışla sona ermektedir. Bu, sadece ülkemizde değil Alman Federal Adalet Divanı ve Avrupa Adalet Divanı'nın kullanılmış yazılımın yeniden satışına açıkça izin veren kararları ile onaylanmıştır.

UsedSoft ve Oracle arasındaki dava, lokal bir mahkeme, ülkeler üstünde bir yapı olan Avrupa Birliği yasaları ve uluslararası yasaların ve kuralların birlikte değerlendirilmesi gerektiren bir dava olmuştur. İlgili dava bilgileri şu şekildedir: Dava C128 / 11, Mahkeme Kararı (Büyük Daire), 3 Temmuz 2012 [ECLI: EU: C: 2012: 407]. Çok uluslu ve çok yönlü bir davadır. Fikri mülkiyet hakkının uluslararası yönüyle değerlendirilebildiği bir davadır.

UsedSoft, ikinci el bilgisayar programlarının ticareti konusunda faaliyet gösteren, merkezi İsviçre'nin Zug kentinde bulunan ikinci el yani kullanılmış yazılım ticareti alanında faaliyet gösteren şirkettir. UsedSoft halihazırda Avusturya, Polonya, Çek Cumhuriyeti, İtalya, Fransa, İspanya, Benelüks ülkeleri ve İskandinav ülkelerinde faaliyet göstermektedir. UsedSoft kazandığı dava sonucunu sitesinde; *“bir yazılım üreticisi, kullanılmış lisanslarının yeniden*

satışına karşı çıkamaz” ifadesi ile kazandığı davayı referans göstererek paylaşmaktadır (UsedSoft, 2021).

UsedSoft davasını gören mahkeme şu kararlar konuyu açıklığa kavuşturmuştur (InfoCuria, 2012):

- Avrupa Parlamentosu ve Konseyinin 23 Nisan 2009 tarihli ve 2009/24 / EC Direktifinin bilgisayar programlarının yasal korumasına ilişkin 4(2) maddesi, bir bilgisayar programı için bir kopyasının dağıtım hakkı olarak yorumlamaktadır. Söz konusu kopyanın internette bir veri taşıyıcısına indirilmesine, ücretsiz bile olsa yetki veren telif hakkı sahibi, ekonomik karşılığı olarak bir ücret almasını sağlamak amacıyla (bir ücret ödenmesi karşılığında) hibe vermiştir. Eser nüshasının değeri, yani bu nüshayı sınırsız bir süre için kullanma hakkı bu şekilde tükenmiştir.
- 2009/24 sayılı direktifin 4(2) ve 5(1) maddeleri, telif hakkı sahibinin web sitesinden indirilen bir bilgisayar programının bir kopyasının yeniden satışını gerektiren bir satışta, kullanıcı lisansının yeniden satılması durumu söz konusudur. Sonradan satın alan herhangi bir kişi, söz konusu direktifin 4(2) maddesi kapsamındaki dağıtım hakkının tüketilmesine güvenebilecektir. Yani bu ürün daha önce olduğu gibi lisans hakkını yazılım firmasından alan kişiden başlayarak, lisansın ve ürününü tek bir kişide olması kaidesi ile dolaşıma sahip olabilir.

Avrupa Birliği telif hakkı yasasının ve Dünya Fikrî Mülkiyet Örgütü Antlaşmalarının evrimini takip edenler için, bu karar şaşırtıcı ve endişe verici görülmüştür. Yazılım direktifi ve bilgi toplumu direktifindeki telif haklarının korunmasına yönelik kapsamlı referanslara rağmen, fikri mülkiyet haklarının korunmasına karşı hizmet kavramlarının, serbest dolaşımının bir zaferini temsil etmektedir. Bu davanın, Yazılım Direktifini Dünya Fikrî Mülkiyet Örgütü telif hakkı anlaşmasına uygun olarak güncelleyen yeni mevzuatla tartışmalı hale getirilmesi mümkündür. Markalı farmasötik ürünlerin paralel ithalatı dünyasında yenilikçiler ve jenerikler arasında bir menfaat dengesini belirlemek için pek çok dava olduğu gibi, telif hakkının menfaatlerinin nasıl olduğuna dair bir dizi dava olması muhtemeldir. Ayrıca, bu kararın bilgisayar programlarının ötesine geçip, dijital formdaki diğer iş türlerine yönelik sonuçları olup olmayacağı konusu da belirsizdir. Yazılım satıcılarının (ve potansiyel olarak dijital formdaki diğer ürün tedarikçilerinin), ürünü satmadıklarına ilişkin argümanlarını en üst düzeye çıkarmak için lisans koşullarını değiştirmeleri muhtemeldir (Vinje vd., 2012, s.102).

Avrupa Birliği Adalet Divanı kararı, toplu lisanslara ve bunların bölünmesine de uygulanmalıdır, şeklindedir. Frankfurt Yüksek Bölge Mahkemesi, ilgili davada bunu doğrulamıştır. Kararlarını gerekçelendirirken, Büyük Daire'nin on üç yargıcı, tükenme ilkesinin her ilk yazılım satışı için geçerli olduğunu açıkça belirtmişlerdir. Hatta mahkeme, ikinci alıcıların, çevrimiçi olarak aktarılan lisanslarla yazılımı üreticiden tekrar indirebileceklerine bile karar vermiştir. Avrupa Birliği Adalet Divanı ayrıca, çevrimiçi olarak aktarılan yazılımlarla kullanılmış yazılımların ticaretine de izin verildiğine hükmetmiştir (UsedSoft, 2021). UsedSoft'un gerçekleştirdiği girişim sonucunda, Avrupa Birliği'nin en üst hukuki organı olan Avrupa Birliği Adalet Divanı, kararıyla nihai netlik sağlanmıştır. Kullanılmış bilgisayar programlarının ticaretinin temelde meşru olduğunu ilan edilmiştir.

5. TARTIŞMA

Münhasır haklar yoluyla otorite kontrolü, önemli ekonomik teşvikler sağlar ve yazarlara yaratıcı çalışmalarından geçimini sağlama imkanı verir. Bu da kültür ve yaratıcıların karşılıklı olarak gelişmesine izin verir. Telif hakkının ekonomik mantığı, bu koruma olmadan başkalarının yaratıcıların çabalarını özgürce sürdürebilmesi ve dolayısıyla yaratıcı eserlerin arzını bastırabilmesidir. Buna göre, yeterli, iyi yapılandırılmış ve uygun şekilde uygulanan telif haklarının eksikliği, yeni edebi, sanatsal ve yaratıcı eserlere gelecekteki yatırımları caydıracaktır. Telif hakkının bu açık ekonomik gerekçesi, hukuka iyi yansıtılır. "Orijinal bir kitap, film, müzik kompozisyonu veya diğer herhangi bir edebi ve sanatsal çalışmanın yaratılmasının zor, ancak kopyalanmasının kolay olduğu" gerçeğine dayanmaktadır (Raustiala & Sprigman, 2006). Telif hakkının teknolojiyle yönetilmesi, ihlali zorlaştırmayı, dolandırıcıları ihlal kanıtı oluşturmaya zorlamayı ve giderek daha karmaşık hale gelen koruma sistemleri aracılığıyla yetkisiz çoğaltmayı engellemeyi amaçlamaktadır. Elektronik yayıncılığın adil kullanımının gelecekteki uygulanabilirliği, telif hakkının ihlal edilmediğini garanti altına alan teknik yöntemlerin (şifreleme, e-imza, güvenlik duvarı, dijital filigranlama gibi.) teşvik edilmesi ve kullanılması halinde artacaktır. Özel mülkiyet haklarını yönetirken, bilgiye erişim için kamu haklarını nasıl koruyacağımızı çözümlenmemiz gerekmektedir. Güçlü siyasi ve ekonomik çıkarlarla çatışmaya başladığında, teknolojik inovasyonun nasıl koruyacağını bulmak ve bunu düşünmek önemlidir (Dong & Wang, 2002, s.31).

Takalo ve Kannianen'de (2000) ileri sürüldüğü gibi, daha güçlü fikri mülkiyet hakları beklemenin opsiyon değerini artırır. Rakip giriş tehdidi azaldıkça, yenilikçi daha sonra ticarileşmeyi seçebilir. Bu gecikme değeri, teknolojinin yayılımı ile fikri mülkiyet hakkı arasında ters U ilişkisini açıklayabilir. Özellikle, fikri mülkiyet hakları çok güçlü olduğunda, geciktirme

teşvikleri, pazarın genişleme etkilerinde daha ağır basabilir. Telif hakları patentler, faydalı modeller, tasarımlar, markalar, coğrafi işaretler, yeni bitki çeşitleri, hayvan ırkları, entegre devre topografyaları, biyoteknolojik buluşlar, bilgisayar programları ve veri tabanları fikri mülkiyet şemsiyesi altında incelenmektedir. Kavram ayrıca giderek genişleme eğilimindedir (Suluk, vd., 2018, s.1). Örneğin son dönemlerde uluslararası arenada geleneksel bilgi birikimi ve hatta nanoteknolojik buluşlar yoğun şekilde tartışmaya açılmakta, ulusla ve uluslararası seviyede yeni kurallar kabul edilmektedir.

Bahsi geçen tüm bu bilgiler üretici firmaları daha fazla koruyan, işletmelerin üretimden doğan hakları çerçevesinde gerçekleşen durumlardır. Fakat özellikle yazılım sektöründe firmalar, lisans hakkı ile kullanıcılara hak devri gerçekleştirmekte ve bu hak devrinin sürdürülmesi açısından kullanıcılara çeşitli haklar vermektedir. Yukarıda da bahsi geçen ve örnek olay olarak açıklanan VeriSil firmasının Microsoft'a karşı kazandığı dava, Türkiye'de yazılım lisansları üzerine kazanılan ilk davadır. Bu davanın kazanılması ile lisanslı yazılım kullanıcıları, özel veya devlet kurumları, her dileyen, kullanmadığı ya da kullanmak istemediği ve bilgisayarlarındaki yüklü lisanslı ürünleri ilgili bilgisayardan tamamen silmek şartıyla, tekrar satışını gerçekleştirebilir. Yazılım üreticisi hiçbir şekilde, lisans ücretini ödeyen kullanıcıya, satış işleminden sonra, ilgili koşulları sağladığı takdirde, karışma hakkına sahip değildir. Firmalar yazılım lisansını sadece sana sattım, sadece bu bilgisayarda bu lisans kullanılabilir ve başka bir bilgisayarda kullanımı yasaktır, gibi bir uygulama yürütemezler. Lisans kişiye bağlı değildir ve kişiler arası devir olabilir ve aktivasyon vermeme gibi bahane üretilerek yazılımın tekrar satışı engellenemez. Bu karara uymayan yazılım firmalarının lisansı elinde bulunduran kullanıcıya ürünün güncel bedelini ödemekle yükümlü olduğu ifade edilmesi gerekir. Elde edilen bu hakkın, ikinci el pazar yoluyla ticarileşmesi ve yaygınlaşması ile korsanlığın önüne geçebilir. Yeni lisans ücreti alımı azaltılarak yurtdışına çıkacak döviz azaltır ve ayrıca oluşan pazarın etki ve büyüklüğü doğrultusunda orijinal lisans satan firmaların ücretlerinde indirim gitmesini sağlanabilir. Tüm bu nedenler, ilgili sektörün dikkate değer ve özel destekler verilmesi gereken bir sektör olduğunun kanıtı niteliğindedir.

İkinci el yazılım kullanımı, özellikle küçük ve orta ölçekli veya satın alma gücü daha düşük olan, bilgi ve iletişim teknolojileri harcamalarına daha az para harcamak isteyen işletmeler için önemli bir sektördür. İkinci el ürünler bu tür düşük bütçeli işletmeler için bir tercih nedeni olabilmektedir. Ayrıca bilgisayar kullanımında hızlı bir değişim döngüsüne sahip internet kafeler ve yazılım sektöründe faaliyet gösteren firmaları için de önemli bir avantaj sağlamaktadır.

Keyofchange (2021) haberine göre, Türkiye’de internet kafeler her iki-üç yılda bir bilgisayarları yenilenmekte ve daha önce lisans almış olsalar da yeniden lisans almak zorunda kalmaktadır. Türkiye’de internet kafelerde 650-700 bin adet masa üstü bilgisayar olduğu, bunların iki üç yılda bir değiştirildiği ve yeni sürüm bir işletim sisteminin lisans ücretinin sadece 550 TL’ye satıldığını, ifade etmişlerdir. Sadece bu veriler ışığında üç yılda bir bilgisayar başına 500 TL civarındaki lisans maliyetinin beş yüz bin bilgisayar için oluşturduğu maliyet 250.000.000 TL kadardır ve bu büyüklük sadece internet kafeler için ülke dışına giden lisans ücreti maliyetidir. Bu gider sadece internet kafelerdeki bilgisayarlara göre hazırlanmıştır. Türkiye’de sadece beş milyon altı yüz bin bilgisayar 2014 yılında satıldığı düşünüldüğünde durumun önemi daha iyi anlaşılabilir. Kamu kurumlarında kullanılan bilgisayarlardaki ofis programları, işletim sistemleri, sunucular için ödenen lisans ücretleri değerlendirildiğinde konunun maddi boyutu çok daha iyi anlaşılabilir. YÖK (2021), yükseköğretim kurumu bütçe rakamları değerlendirildiğinde pek çok üniversitenin bütçesi (Örneğin; Amasya Üniversitesi:170.945.000 TL; Afyon Kocatepe Üniversitesi: 280.793.000 TL; İzmir Demokrasi Üniversitesi: 64.381.000 TL; İzmir Katip Çelebi Üniversitesi: 240.911.000 TL) internet kafeler için üç yılda bir harcanan ve direk yurtdışına giden lisans ücretlerinin altında kalmaktadır. Üstelik ortaya konulan rakamlar iyimser rakamlardır ve buzdağının görünen kısmı olarak kesinlikle değerlendirilmelidir.

Kullanılmış yazılımların satılması, satışının izin verilmesi, kamu kurumları tarafından bu pazarın desteklenmesi ve ikinci el satış hizmeti yürüten firmaların desteklenmesi önemlidir. Fakat bu tür firmalar, belki özel bir akredite kuruluş tarafından hizmet ve faaliyetleri denetlenebilir ve bu sektörde faaliyet göstermeleri desteklenebilir. Bu sayede hem yazılım ürünü üreten firmaların hakları korunmuş olur hem de Türkiye gibi gelişmekte olan ve özellikle sistem ve ofis yazılımları konusunda dışa bağımlı olan bir ülkede yurtdışına çıkacak döviz çıkışın azaltılması sağlanmış olur.

Yazılımı dağıtmak için münhasır hak, üretici olarak Microsoft tarafından yapılan ilk satışla sona ermektedir. Bu, Türk Hukuk Sisteminde, Alman Federal Adalet Divanında ve Avrupa Adalet Divanı’nda onaylanmış ve satışına açıkça izin veren kararlar ile onaylamıştır. Bu tür ürünlerin satın alınması ile kurumlar, normal fiyata göre önemli oranda tasarruf edebilecekler, ürünün sınırsız kullanım süresine sahip olabilecek, orijinal ürün lisans haklarının aynısına sahip olabilecektir.

Telif hakkı, özellikle son dijital çağda, her zaman nispeten karmaşık bir kavramdır. Dünyadaki en eksiksiz yasaları taklit eder. Fakat telif hakkı yasaları bilinçsiz ve kasıtlı olarak çiğnenmesi en kolay yasa olarak da ifade edilmektedir.

Ploman ve Hamilton (1980) makalelerinde yaptığı açıklamada, telif hakkı hukukun en karmaşık, teknik olarak zor dallarından biri olmakla birlikte, neredeyse anlaşılmasız bir jargonun arkasına saklanan uzmanların yaşadığı bir esrarengiz alan haline geldiğini ifade etmiştir. Bu ifadede anlaşıldığı üzere gerek ulusal mevzuatın gerekse uluslararası mevzuatının Türkçeye çevrilmesinde hassas davranılmalı, bu yönde ulusal pazarın zarar görmemesine, uluslararası pazara açılmak isteyen işletme sahiplerinin de ön alması sağlanması gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Endüstri uzmanları, bulut bilişimin yeni trendini yazılım pazarlamacıları için yeni bir zorluk olarak görmektedir. Çünkü kullanıcılar yazılıma gerçekten sahip değildirlir ve bu nedenle yeniden satmaları önünde bir engel konulmaktadır (Siapartners, 2020). Yazılım sektöründe faaliyet gösteren küresel oyuncular, ikinci el yazılım sektörüne karşı, pazardan daha fazla pay almak için haklarını sadece hukuk aracılığı ile çözüm aramamakta, bununla birlikte gelişen teknolojinin de nimetlerinden faydalanarak, ikinci el ürün satışı için strateji ortaya koymaktadır. Gelişen bulut teknolojisi sayesinde yazılımların uzak bir sunucu üzerinden paylaşılması kullanılması tercih edilmektedir. Bulut teknolojisi yazılım lisansında ikinci el satışın önüne geçebilmek için stratejik bir araç olarak küresel oyuncular tarafından kullanılmaktadır. Belki de ilerleyen dönemlerde ortaya koyan bu tür hamlelerin son kullanıcı aleyhine olduğuna dönük olduğu görülerek, bu yöndeki girişimlerin son kullanıcı lehine olması sağlanabilir.

Yazılım firmaları bu durumdan faydalanabilmektedir. Bulut tabanlı yazılım, yazılım dağıtımı gerektirmez, bu nedenle yazılım geliştiricinin kontrolünü artırır ve fikri mülkiyet koruma ve uygulama rejimlerine olan ihtiyacı azaltır. Bununla birlikte, bulut bilişim, genel ekonomiyi yönlendiren aynı fikri mülkiyet hakları üzerine inşa edilmiştir. Bulut bilişim sözleşmeleri, müşterilere yazılım tedariki yerine hizmetlerin sağlanmasıyla ilgili olsa da, telif hakkı ihlali riski olmaksızın yazılımı yasal ve doğru bir şekilde kullanabilmeleri için müşterilere uygun yazılım lisanslarının yine de verilmesi gerekebilir. (UNCTAD, 2002). Yazılım sektöründeki fikri mülkiyet politikasına karar verirken, her ülke, fikri mülkiyet kanununu uygulama ve yasal başvuru sağlama kapasitesi de dahil olmak üzere, kendi gelişim düzeyi, yerel yazılım sektörü yeteneklerinin durumu ve fikri mülkiyet koruması için mevcut sistem üzerine düşünmelidir. Prensip olarak, daha güçlü fikri mülkiyet koruması, yeni ürünler - açık kaynak ve özel mülk yazılım - geliştirmek için daha güçlü teşvikler yaratır. Ancak yerel sanayinin bu tür bir korumadan yararlanabilmesi için, pazarın taleplerini üretebilecek yeteneklere ihtiyacı vardır.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Türkiye’deki yazılım sektörünün durumu, potansiyeli, örnek davalar ve literatür çerçevesinde konu değerlendirildiğinde, ikinci el yazılım sektörünün önemi ortaya çıkmaktadır. VeriSil davasının kazanılması ile birlikte lisanslı yazılım kullanıcıları, özel veya devlet kurumları her dileyen kullanmadığı ya da kullanmak istemediği ve bilgisayarlarındaki yüklü lisanslı ürünleri ilgili bilgisayardan tamamen silmek şartıyla tekrar satışını gerçekleştirebilir.

Bu değerlendirmenin ülke ekonomisine sağlayacağı katkı da ortadadır. Özellikle Türkiye gibi bu tür ürünlerde dışa bağımlı ülkeler için ikinci el yazılım satışı kritik öneme sahiptir. Hatta literatürde bilgisayar sayıları, bu tür lisansların kamu kurumlarına maliyeti, hangi tür yazılımlara lisans ücreti ödendiği ve miktarları, özellikle kamu kurumları tarafından açık veri şeklinde sunulması önerilebilir. Bu sayede ilgili veriden araştırmacılar daha fazla bilimsel çalışma üretebilecek, çözüm önerileri ve stratejiler ortaya koyabilecek, kural koyucu ve politika yapıcılar karar süreçlerinde bu araştırma bulgularından daha fazla faydalanabilecektir.

Telif hakkı, özellikle son dijital çağda, nispeten karmaşık bir kavramdır ve tüm insanlığı ilgilendirmektedir. Fakat telif hakkı yasaları bilinçsiz ve kasıtlı olarak çiğnenmesi en kolay yasa olarak da ifade edilmektedir. Bu nedenle uluslararası mevzuatın Türkçeye çevrilmesinde, Türkiye’deki işletmeleri ilgilendiren örnek davaların ulusal ve uluslararası yasa ve yönetmelikler ile değerlendirilmesi olası gerçekleşecek davalarda ön alınabilmesi için önemli görülmektedir. Ulusal pazarın zarar görmemesi, uluslararası pazara açılmak isteyen işletme sahiplerinin de ayrıca önlem alması, bu alanda uzmanların ve araştırmacıların yetiştirilmesi için de kritik önemdedir. Ayrıca hukuk, uluslararası işletmecilik, yazılım ve uluslararası ilişkiler gibi pek çok farklı disiplin ile ilişkili bu tür değerlendirmelerin literatüre kazandırılması önemli görülmektedir.

Yazılım teknolojilerine sahip olmanın bilgi toplumunu yakalamak ve ulusal düzeyde diğer endüstrilerde küresel rekabet gücüne ulaşmak için kritik önemdedir. Yazılım sektörü içinde hızlı bir büyüme yakalayabilmek için pek çok paydaşa sorumluluk düşmektedir. Özellikle yazılım danışmanlık şirketlerine, bilgi teknolojileri uzmanlarına ve sektördeki şirketlere, büyük sorumluluklar düştüğü gibi alandaki hukukçu akademisyenlere, uluslararası ilişkiler uzmanlarına ve ekonomi alanında çalışan diğer akademisyenlere de büyük ve önemli sorumluluklar düşmektedir. Yazılım sektörünü koruma altına alan, aslında fikri mülkiyet hakları altında sanki sınırlı ve kıyıda köşede kalmış görünen bir unsur olan yazılım, günümüz dinamikleri, ülkemizin gelişmekte olan genç ve dinamik bir nüfusa sahip bir ekonomi olmasının getirdiği durumla birlikte, kapsamlı ve daha detaylı, hatları daha açık, dışarıdan bu alanda yatırım

yapmayı düşünen şirketleri cezbeden bir yapıyla kanun ve mevzuatların şekillendirilmesinde fayda görüldüğü ifade edilebilir.

Fikri mülkiyet hususunda, olası haksız rekabet durumlarında mağdur duruma düşmemek için bu yöndeki tartışmaların içinde bulunulması, bu yönde ulusal akademisyenlerin, uluslararası tartışmaların daha fazla içinde yer alması için girişimlerde bulunulması, teşvik edilmesi gerektiği ifade edilebilir. Telif hakları içinde yer alan entegre devler, bilgisayar programlar, biyoteknolojik buluşlar, patent ile sahibinin haklarının korunduğu icat ve buluşlar hayatımızı her yönüyle etkilemekte ve gerek küresel sermayenin ülkemizde yapacağı yatırımlarda gerekse ulusal şirketlerimizin ürünlerini yurtdışı pazarlara açmaya çalıştıklarında karşılıklarına rekabet açısından karşılıklarına çıkma potansiyeli yüksek olan haklardır. Bu nedenle akademinin ulusal şirketlerimizin uluslararası pazarda telif hakkı ve fikri mülkiyet kanunlarından doğan zararlarının önlenmesi, ön alınabilmesi bu yönde kural koyucuların detaylı bilgilendirilebilmesi için, daha fazla akademik çalışma yapmaları önerilebilir.

Kullanıcılar lisanslı ürünleri kullanmak istemediklerinde başka bir kullanıcıya satma veya devredebilme hakkına veya eski bilgisayarlarındaki yazılımları tekrar kullanma hakkına sahiptirler. Ülke ekonomisi için konunun kritik önemde olduğunu ifade etmiş ve özel veya kamu kuruluşları bilgisayarlarını yenilemek istediklerinde mevcut var olan işletim sistemlerini veya lisanslı başka ürünleri yeni alınan bilgisayarlarda kullanabileceklerini değerlendirerek önemli bir ekonomik girdi sağlayacağını ifade etmiştir. Aksoy'un bu görüşü çalışmalarımızı desteklemektedir. Tüm veriler ve konunun önemi değerlendirildiğinde, içinde bulunduğumuz dijital çağ ile birlikte ülke ekonomisinden yurtdışına çıkacak ve yazılım lisansı için verilecek ücretler ortadır. Konunun öneminin daha iyi anlaşılabilmesi, daha iyi araştırmaların ortaya çıkabilmesi için, kamu ve özel sektörde kullanılan bilgisayar sayıları, harcanan lisans ücretleri, sistemli ve tek kaynaktan, mümkünse düzenli periyotlarda açık veri olarak sunulması önerilebilir. Bu tür verilerin kamuya açılması, hem buz dağının altında görünmeyen gider kalemlerinin şeffaflık ilkesi ile ortaya konulmasını, harcamalar üzerinde tartışma ve daha iyiye ulaşmak için araştırma şansını paydaşlara sağlayacaktır. Ayrıca ilgili pazarın kesinlikle sistemli bir şekilde desteklenmesi gerekmektedir.

Ortaya konulan dava örnekleri sayesinde küresel ölçekte büyük firmalara karşı kazanılan davaların aslında ülke ekonomisine nasıl etki yarattığı da bir başka çarpıcı sonuçtur. Hem yeni bir girişim alanı ortaya çıkarmış hem de Türkiye gibi gelişmekte olan ülkelerde zorunlu ihtiyaç ve zorunlu harcama olarak görülen lisans ücretlerine ayırdıkları bütçenin azalmasını sağlamıştır. Hukuk alanında çalışan araştırmacıların ve akademisyenlerin bu bağlamda bu tür farklı

ve ülke ekonomisine katkı sunma potansiyeli olan, emsal teşkil edecek davalar konusunda, yurtdışı örneklerini ve uluslararası literatürü takip etmeleri, yurtdışında emsal teşkil etmiş ve ülke ekonomisine katkı sunma potansiyeli olan davalar konusunda girişimlerde bulunmaları ayrıca önerilmektedir.

5 Ocak 2017 tarihli ve 29939 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanarak yürürlüğe giren Türkiye Yazılım Sektörü Stratejisi ve Eylem Planı (2017-2019) içinde yer alan (BSTB, 2017) ve yazılım sektöründe fikri ve sınai mülkiyet hakları konusunda yaşanan sorunların tespiti ve sorunların tartışılması, farkındalık oluşturulmasına yönelik amaca uygun bir çalışma olduğu da ayıca belirtilmesi gerekmektedir.

Çalışma tüm bu yönleri ile kapsamlı bir şekilde yazılım sektörünü içine alacak şekilde kavramları ortaya koymakta hem de fikri ve sınai hakların mülkiyeti konusunda davaya konu olmuş ulusal ve uluslararası iki dava ile konuyu açıklamaktadır. Çalışmanın fikri mülkiyet kanunlarından doğan zararlarının önlenmesi, ön alınabilmesi bu yönde kural koyucuların detaylı bilgilendirilebilmesi, farkındalık oluşturması adına önem taşıdığı ifade edilebilir.

7. ÇIKAR ÇATIŞMASI BEYANI

Yazarlar arasında çıkar çatışması bulunmamaktadır.

8. MADDİ DESTEK

Bu çalışmada herhangi bir fon veya destekten yararlanılmamıştır.

9. YAZAR KATKILARI

MD: Fikir;

DK, MD: Tasarım;

DK: Denetleme;

DK, MD: Kaynakların toplanması ve/veya işleme;

DK, MD: Analiz ve/veya yorum;

DK, MD: Literatür taraması;

DK, MD: Yazıyı yazan;

DK: Eleştirel inceleme

10. ETİK KURUL BEYANI VE FİKRİ MÜLKİYET TELİF HAKLARI

Çalışmanın verileri anket, görüşme vb. yollarla toplanmış olmayıp örnek olaylar, ulusal ve uluslararası yasalar çerçevesinde konunun araştırılması ve tartışılması, örnek olayları ile analizi metoduna dayanmaktadır. Verileri toplarken etik izne gerek duyulmadığı için çalışmada etik izinle ilgili bilgilere ve formlara yer verilmemiştir. Çalışma, herhangi bir tez çalışmasından üretilmemiştir. Bunun dışında çalışmada gerekli olan tüm etik kurul ilkelerine uyulmuştur.

11. KAYNAKÇA

- Adobe, (2021). Adobe Genel Kullanım Koşulları. Erişim Tarihi: 28.05.2021, <https://www.adobe.com/tr/legal/terms.html>
- Aksoy, O. (2018). Akademik Bilişim Konferansı 2018 Bildiriler Kitabı, 20. Akademik Bilişim 2018 Konferansı Bildirileri. Karabük Üniversitesi, 31.01.2018 - 02.02.2018. <https://ab.org.tr/kitap/ab18.pdf>
- Atılğan, D., & Yalçın, Y. (2009). Elektronik kaynakların seçimi ve değerlendirilmesi. *Türk Kütüphaneciliği*, 23(4), 769-802.
- Başlar, Y. (2012). Koruyucu Programları Etkisiz Kılmaya Yönelik Hazırlık Hareketleri Suçu. *Uyuşmazlık Mahkemesi Dergisi*, 2012(1), 243-259.
- Bezmen, T. L., & Depken II, C. A. (2006). Influences on software piracy: Evidence from the various United States. *Economics Letters*, 90(3), 356-361.
- Bowen, G. A. (2009). Document Analysis as a Qualitative Re-search Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40.
- Bräutigam, P. (2012). Second-Hand Software in Europe. *Computer law review international*, 13(1), 1-9.
- BSTB, (2017). Türkiye Yazılım Sektörü Stratejisi ve Eylem Planı (2017-2019). Erişim Tarihi: 05/08/2021, <https://www.alomaliye.com/wp-content/uploads/2017/01/turkiye-yazilim-sektoru-2017-2019.pdf>
- Canotilho, J. G., & Moreira, V. (2007). *Constituição da República Portuguesa: Anotada* (4th Edition). Coimbra, Portugal: Coimbra Editora.
- Capital, (2021). Türkiye’de 2020’de 2,2 milyon adet bilgisayar satıldı. Erişim Tarihi: 27.05.2021, <https://www.capital.com.tr/sectorler/teknoloji/turkiyede-2020de-22-milyon-adet-bilgisayar-satildi>
- Corbin, J., & Strauss, A. (2008). *Strategies for Qualitative Data Analysis. Basics of Qualitative Research. Techniques and Pro-cedures for Developing Grounded Theory*, 3. Los Angeles: Sage Publications.
- Cox, J. (2017). Play It Again, Sam? Versioning in the Market for Second-hand Video Game Software. *Managerial and Decision Economics*, 38(4), 526-533.
- Dalyan, Ş. (2008). *Bilgisayar Programlarının Fikrî Hukukta Korunması. (Yayınlanmamış Doktora Tezi)*. T.C. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Özel Hukuk (Medeni Hukuk) Anabilim Dalı, Ankara.
- Damar, M., Özdağoğlu, G., & Özveri, O. (2020). Bilimsel Üretkenlik Bağlamında Dünya Sıralama Sistemleri ve Türkiye’deki Üniversitelerin Mevcut Durumu. *Üniversite Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 107-123.
- Deloitte, (2021). Türkiye’de Yazılım Ekosisteminin Geleceği (Ocak 2021). Erişim Tarihi: 27.05.2021, <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/tr/Documents/consulting/turkiyede-yazilim-ekosisteminin-gelecegi.pdf>
- Diñçer, E. (2011). 2.El Yazılım Satan Firma Verisil, Microsoft’u Dava Etti. Erişim Tarihi: 27.05.2021, <https://turk-internet.com/2-el-yazilim-satan-firma-verisil-microsoft-u-dava-etti/>

- Dong, E., & Wang, B. (2002). Copyright of electronic publishing. *Information Services & Use*, 22(1), 27-31.
- Eker Erkekoğlu A. (2019). *Yazılım Lisans Sözleşmeleri. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). T.C. Özyeğin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Hukuk Bilim Dalı Özel Hukuk Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı, İstanbul.*
- Fu, X., Pietrobelli, C., & Soete, L. (2011). The role of foreign technology and indigenous innovation in the emerging economies: Technological change and catching-up. *World Development*, 39(7), 1204-1212.
- Gopal, R. D., Bhattacharjee, S., & Sanders, G. L. (2006). Do artists benefit from online music sharing?. *The Journal of business*, 79(3), 1503-1533.
- Handke, C. (2011). Economic effects of copyright, The empirical evidence so far. Report prepared for the Committee on the Impact of Copyright Policy on Innovation in the Digital Era (USA). Erişim Tarihi: 27.05.2021, <https://tinyurl.com/4xpm6584>
- HukukiHaber, (2012). ‘Yazılımda ikinci el olur mu?’ Davası. Erişim Tarihi: 27.05.2021, <https://www.hukukihaber.net/teknoloji/yazilimda-ikinci-el-olur-mu-davasi-h22981.html>
- InfoCuria, (2012). *UsedSoft GmbH. v. Oracle International*. Erişim Tarihi: 10/04/2021, <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?docid=124564&doclang=EN>
- İçli, Ş. (2019). *Fikri Mülkiyet Hukukunda Bilgisayar Programlarının Korunması. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Özel Hukuk Anabilim Dalı Özel Hukuk Yüksek Lisans Programı, İstanbul.*
- İGEME, (2021). *Yazılım İhracat Danışmanlığı*. Erişim Tarihi: 25.04.2021, <https://igeme.com.tr/yazilim-ihracati-kutuphane/>
- Journal, 1, 63-74.
- Karaman, D. (2015). Avrupa Birliğinin İşleyişine Dair Anlaşmanın 102 Vetürkiye'nin 4054 Sayılı Rekabetin Korunması Hakkında Kanununun 6. Maddeleri Açısından Bağlama Anlaşmaları. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (34), 63-73.
- Karaman, D., & Kayalı, C. A. (2020). İşletmelerin Sürekliliğinde Stratejik Bir Unsur Olarak Marka. *IDA Academia Muhasebe ve Maliye Dergisi*, 3(2), 143-152.
- Keskin, S. (2003). *Fikri (Düşünsel) Mülkiyet Haklarında Patent Ve Markanın Ceza Normları İle Korunması*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Keyofchange, (2021). *2ci El Yazılım Satışı*, Erişim Tarihi: 28.05.2021, <https://www.keyofchange.com/tr/1327/2ci%20El%20Yaz%20C4%B1%20C4%B1%20Sat%20C4%B1%20C5%9F%20C4%B1/>
- Kültür ve Turizm Bakanlığı, (2021a). *Telif Hakkı Nedir? Telif Hakları Genel Müdürlüğü*. Erişim Tarihi: 28.05.2021, <https://www.telifhaklari.gov.tr/Telif-Hakki-Nedir>
- Kültür ve Turizm Bakanlığı, (2021b). *Kanunlar. Telif Hakları Genel Müdürlüğü*. Erişim Tarihi: 28.05.2021, <https://www.telifhaklari.gov.tr/Kanunlar>

- Labuschagne, A. (2003). Qualitative Research: Airy Fairy or Fun-damental. *The Qualitative Report*, 8(1), 100-103.
- Litman, J. (2006). *Digital Copyright*. New York: Prometheus Books.
- Li-x (2021). Good reasons to buy used software licenses, Erişim Tarihi: 28.05.2021, <https://www.li-x.com/en>
- Marron, D. B., & Steel, D. G. (2000). Which countries protect intellectual property? The case of software piracy. *Economic inquiry*, 38(2), 159-174.
- NewZoo, (2021). Top 100 countries by game revenues 2021. Erişim Tarihi: 28.05.2021, <http://www.newzoo.com/free/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>
- Özkaya, P., & Samet, R. (2020) Yazılım Ürünlerinin Telif Hukuku Kapsamında Korunması. *Uluslararası Bilgi Güvenliği Mühendisliği Dergisi*, 6(1), 17-34.
- Park, W. (2008). Intellectual property rights and international innovation. Erişim Tarihi: 23.04.2021. https://www.american.edu/cas/faculty/wgpark/upload/elsevier_ipr_park2.pdf
- Pina, P. (2013). *Digital Copyright Enforcement: Between Piracy and Privacy*. (Ed.) Akrivopoulou, C. & Psygkas, A.E.) *Personal Data Privacy and Protection in a Surveillance Era: Technologies and Practices* (pp. 241-254). Newyork, ABD: IGI Global. DOI: 10.4018/978-1-60960-083-9.ch014
- Plant, A. (1934). The economic aspects of copyright in books. *Economica*, 1(2), 167-195.
- Ploman, E. W., & Hamilton, L.C. (1980). *Copyright: Intellectual property in the information age*. Routledge & Kegan Paul Books.
- Prosel, (2021). Yazılım Ürünleri Kullanım Sözleşmesi. Erişim Tarihi: 16/07/2021, <https://www.prosel.com.tr/public/upload/documents/Yazilim-Urunleri-Kullanim-Sozlesmesi.pdf>
- Raustiala, K., & Sprigman, C. (2006). The Piracy Paradox: Innovation and Intellectual Property in Fashion Design' (2006). *Virginia Law Review*, 92(8), 1687-1718.
- Sakakibara, M., & Branstetter, L. (2001). Do stronger patents induce more innovation? Evidence from the 1988 Japanese patent law reforms. *RAND Journal of Economics*, 32(1), 77-100.
- Scherer, F. M., & Weisburst, S. (1995). Economic effects of strengthening pharmaceutical patent protection in Italy. *IIC-International Review of Industrial Property and Copyright Law*, 26(6), 1009-1024.
- Sınai Mülkiyet Kanunu, (2017). Sınai Mülkiyet Kanunu, Kanun No: 6769. Erişim Tarihi: 24.04.2021, <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2017/01/20170110-9.htm>
- Siapartners, (2020). Why a used software market?, Erişim Tarihi: 27.05.2021, <https://www.sia-partners.com/en/news-and-publications/from-our-experts/high-potential-second-hand-software-market>
- Suluk, C., Karasu, R., & Nal, T. (2018). *Fikri mülkiyet hukuku*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Takalo, T., & Kannianen, V. (2000). Do patents slow down technological progress?: Real options in research, patenting, and market introduction. *International Journal of Industrial Organization*, 18(7), 1105-1127.
- Tamura, Y. (2009). *Rethinking Copyright Institution for the Digital Age*. WIPO

- Taşçı K. (2012). Yazılım Endüstrisinin Dinamikleri: Türkiye için Strateji Önerisi. Erişim Tarihi: 27.05.2021. https://www.oran.org.tr/materyaller/Editor/document/Kurumsal/GenelSekreterlik/Yazilim_Endustrisinin_Dinamikleri_Turkiy.pdf
- TechnoLogic, (2021). Microsoft ve Verisil Arasında 2. El Yazılım Savaşı. Erişim Tarihi: 27.05.2021. <http://www.technologic.com.tr/microsoft-ve-verisil-arasinda-2-el-yazilim-savasi>
- Teknolojioku, (2015). Yargıtay'dan Microsoft'u kızdıracak karar çıktı! Erişim Tarihi: 27.05.2021. <https://www.teknolojioku.com/guncel/yargitaydan-microsoftu-kizdiracak-karar-cikti-5a28f9d718e540630d1db99e>
- Tiftik, N., & Özdal Ö. (2008). Yazılımda Fikrî Mülkiyet Haklarının Korunması Protection of Intellectual Property Rights In Software. YKGS2008: Yazılım Kalitesi ve Yazılım Geliştirme Araçları 2008 (9-10 ekim 2008, İstanbul).
- Trautman, T. (2014). Why Used Video Games Are Such a Big Business. The New Yorker. Erişim Tarihi: 28.05.2021, <https://www.newyorker.com/business/currency/why-used-video-games-are-such-a-big-business>
- UsedSoft, (2021). Legal situation. Erişim Tarihi: 24.04.2021, <https://www.usedsoft.com/en/>.
- VeriSil, (2021). Yazılımın ikinci eli olur mu? Erişim Tarihi: 27.05.2021. <https://www.verisil.com.tr/>
- Vinje, T., Marsland, V., & Gärtner, A. (2012). Software Licensing After Oracle v. UsedSoft. Computer law review international, 13(4), 97-102.
- Viusally, (2021). The Used Video Games Market. Erişim Tarihi: 28.05.2021. <https://visual.ly/community/Infographics/technology/used-video-games-market>
- WePC, (2021). Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2021, Erişim Tarihi: 28.05.2021, <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>
- YÖK, (2021). 2021 Yılı Merkezi Yönetim Bütçesi, Erişim Tarihi: 28.05.2021, <https://www.yok.gov.tr/Sayfalar/DuyuruDetay.aspx?did=1039>.