



**T.C.
ANKARA SOSYAL BİLİMLER ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**FİKRÎ MÜLKİYET HUKUKUNDA BİLGİSAYAR
OYUNLARININ KORUNMASI**

Yüksek Lisans Tezi

Emin Hamdi UYSAL

Yüksek Lisans Tezi

Özel Hukuk Tezli Yüksek Lisans Programı

Kasım 2021



**T.C.
ANKARA SOSYAL BİLİMLER ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**FİKRÎ MÜLKİYET HUKUKUNDA BİLGİSAYAR
OYUNLARININ KORUNMASI**

Yüksek Lisans Tezi

Emin Hamdi UYSAL

Özel Hukuk Anabilim Dalı

Prof. Dr. Mehmet Emin BİLGE

Kasım 2021

ÖNSÖZ

İşbu yüksek lisans tez çalışması, eser türlerinden hiçbirisine dahil edilemeyen bilgisayar oyunlarının fikrî mülkiyet hukuku çerçevesindeki durumunun incelenmesi amacıyla kaleme alınmıştır. Bilgisayar oyunlarının hukukî durumu incelenirken sadece bilgisayar oyunu olarak isimlendirdiğimiz oluşum üzerinden bir inceleme ile yetinilmemiştir. Bu kapsamda bilgisayar oyunlarının hedef kitlesi olan oyuncuların oyunlardaki hak sahipliği sorunu başta gelmek üzere, çok yönlü bir inceleme ve detaylı bir anlatım sunulmuştur.

Tezin hazırlık sürecinde yerli ve yabancı öğretinin yanı sıra Türkiye'deki ilk derece ve üst yargı mercilerinin kararları ile yabancı mahkeme kararları da incelenmiştir. Henüz hiçbir hukuk sisteminin tatmin edici cevaplar veremediği bir konu olması sebebiyle pek çok farklı belirleme, pek çok farklı görüş çalışmaya eklenmiştir. Ancak hazırlık çalışmalarımızın bize gösterdiği kadarıyla yabancı doktrinin bu konuda ileride olduğu bir gerçektir.

Bu kadar yeni ve klasik hukuk anlayışını, kavramlarını, sınırlarını zorlayan bir konuda böyle bir çalışmayı hazırlayabilmiş olmaktan ise kıvanç duyduğumu belirtmek istiyorum. Hukukumuzun karşılaştığı yeni konularda, çok daha bol yerli kaynaklarla, araştırmalar yapmak ve yayınlar çıkarmak ümidiyle bu çalışmamın hukuk öğretimimize ufak da olsa bir katkı sunmasını temenni ediyorum.

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam boyunca sorduğum tüm sorulara sabırla ve ilgiyle cevap veren, bana zaman ayıran saygıdeğer hocam Prof. Dr. Mehmet Emin BİLGE'ye, *Mission Parlementaire sur le Régime Juridique du Jeu Vidéo en Droit d'Auteur* isimli belgenin ilgili kısımlarını çevirerek tezde kullanabilmemi sağlayan kıymetli babam Ahmet Salih Nebi UYSAL'a ve tüm çalışma boyunca benden desteğini eksik etmeyen canım annem Şeküre UYSAL'a teşekkürü bir borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
TEŞEKKÜR.....	ii
İÇİNDEKİLER.....	iii
ÖZET	vii
ABSTRACT	viii
KISALTMALAR (KISALTMALAR LİSTESİ)	ix
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM	3
BİLGİSAYAR OYUNU KAVRAMI, TANIMI, UNSURLARI, TARİHÇESİ VE ÖNEMİ.....	3
1.1. KAVRAM VE TANIM	3
1.1.1. Kavram	3
1.1.2. Tanım	6
1.2. BİLGİSAYAR OYUNLARININ UNSURLARI.....	9
1.2.1. Zorunlu Unsurlar.....	11
1.2.1.1. Yazılım Unsuru / Programlama/ Kod.....	11
1.2.1.2. Oyun Tasarımı.....	14
1.2.1.3. Etkileşim Unsuru	15
1.2.2. Talî Unsurlar	16
1.2.2.1. Senaryo/Hikâye.....	16
1.2.2.2. Puanlama/Kazanma Sistemi.....	17

1.2.2.3. Ses/Müzik	18
1.2.2.4. Görsellik	18
1.3. BİLGİSAYAR OYUNLARININ TARİHÇESİ	20
1.4. BİLGİSAYAR OYUNLARININ ÖNEMİ	22
2. BÖLÜM	25
BİLGİSAYAR OYUNLARININ HUKUKİ NİTELİĞİ SORUNU	25
2.1. GENEL OLARAK	25
2.2. BİLGİSAYAR OYUNLARININ BİLGİSAYAR PROGRAMI OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ.....	26
2.3. BİLGİSAYAR OYUNLARININ SİNEMA ESERİ OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ	27
2.4. BİLGİSAYAR OYUNLARININ İŞLEME ESER OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ.....	28
2.5. BİLGİSAYAR OYUNLARININ VERİ TABANI OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ.....	32
2.6. BİLGİSAYAR OYUNLARININ MULTİMEDYA (ÇOKLU ORTAM) OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ.....	33
3. BÖLÜM	36
BİLGİSAYAR OYUNLARININ FİKRÎ MÜLKİYET HUKUKUNDA KORUNMASI.....	36
3.1. GENEL OLARAK	36
3.2. FSEK KAPSAMINDA KORUMA	37
3.2.1. Bilgisayar Oyunlarının Bilgisayar Programı Hükümlerince Korunması	42
3.2.2. Bilgisayar Oyunlarının Sinema Eseri Hükümlerince Korunması	50
3.2.2.1. Etkileşim Unsuru ve Bilgisayar Oyunlarındaki Önemi	52

3.2.2.2. Hareketli Görüntü Dizisi Bakımından Değerlendirme.....	56
3.2.3. Bilgisayar Oyunlarının Multimedya (Çoklu Ortam) Eser Olarak Korunması	58
3.2.4. Bilgisayar Oyunlarının Görsel/İşitsel Eser Olarak Korunması.....	61
3.2.5. Bilgisayar Oyunlarının Her Bir Unsurunun Ayı Ayrı Korunması	64
3.2.5.1. İlim ve Edebiyat Eser Türüne Giren Unsurların Korunması.	65
3.2.5.2. Musiki Eseri Türüne Giren Unsurların Korunması	67
3.2.5.3. Güzel Sanat Eseri Türüne Giren Unsurların Korunması ..	68
3.2.5.4. Sinema Eseri Türüne Giren Unsurların Korunması	71
3.2.5.5. Ayı Ayrı Korumanın Sonuçları	71
3.2.6. Bilgisayar Oyunlarının Sözleşmelerle Korunması.....	72
3.2.6.1. Oyunlardaki Fikrî Mülkiyet Anlaşmaları.....	73
3.2.7. Oyun İçi Varlıkların Korunması/ Oyuncuların Hak Sahipliği Sorunu.....	76
3.2.7.1. Oyuncuların (Kullanıcıların) İcracı Sanatçı Sayılması.....	80
3.2.7.2. Çalışan Buluşlarına Nispetle Çözüm	83
3.2.7.3. Oyuncuların Katkısının İşleme Eser Sayılması	85
3.2.8. Korumadan Yararlanamayacak Öğeler.....	88
3.2.8.1. Scènes à Faire Doktrini.....	88
3.2.8.2. Merger (Birleşme) Doktrini.....	89
3.2.8.3. Oynanış/Oyun Mekaniği (Gameplay).....	90
3.2.8.4. Adil Kullanım (Fair Use)	91
3.3. SMK KAPSAMINDA KORUMA	92
3.3.1. Marka Koruması	92
3.3.2. Tasarım Koruması.....	93

3.3.3. Patent Koruması	95
3.4. HAKSIZ REKABET HÜKÜMLERİNCE KORUMA	99
3.5. ULUSLARARASI HUKUKTAKİ DURUM.....	102
3.5.1. Amerika Birleşik Devletleri	102
3.5.1.1. Önemli Bir Vaka: Yonatan Cohen Davası.....	104
3.5.2. Belçika.....	105
3.5.3. Brezilya	106
3.5.4. Çin	107
3.5.5. Fransa	108
3.5.6. Hindistan	110
3.5.7. İtalya	111
3.5.8. Milletlerarası Hukuk.....	112
3.6. TÜRK HUKUKU İÇİN ÖNERİMİZ	113
SONUÇ	118
KAYNAKÇA	125
ÖZGEÇMİŞ	139

ÖZET

Bu çalışmada kimi insanlar için günlük yaşamlarının ayrılmaz bir parçası haline gelen bilgisayar oyunlarının fikrî mülkiyet hukuku çerçevesinde nasıl korunduğu, daha doğru ifadeyle nasıl korunabileceği incelenmiştir. Tercih edilen bilgisayar oyunu tabiri dijital oyun, video oyunu, ses oyunu, mobil oyun gibi kavramların hepsini kapsar şekilde bir üst kavram olarak kullanılmıştır. İnceleme yapılırken Türk hukukunun yanı sıra, yabancı hukuk sistemleri ve uluslararası hukukî durum da izah edilmiş; yerli ve yabancı mahkeme kararları ile anlatım güçlendirilmeye çalışılmıştır. Çalışmamız yalnızca Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu çerçevesinde değil, Sınai Mülkiyet Kanunu ve sair mevzuat da göz önünde tutularak kaleme alınmıştır. Bilgisayar oyunlarının giderek genişleyen sosyal ve ekonomik etkileri, Twitch, YouTube gibi yayın platformlarında yapılan oyun yayınları, oyuncuların geliştirdiği modlar, e-spor müsabakaları gibi hususlar dikkate alındığında bu alanın kendi haline bırakılamayacağı çok daha net görülecektir. Çalışmanın odağını bilgisayar oyunlarının fikrî mülkiyet hukukunda korunması bağlğında tutabilmek için oyunların türlerinin incelenmesi, oyun platformlarının tek tek izahı gibi gerekli olmayan değerlendirmelerden kaçınılmıştır. Bu sebeple çalışmada bilgisayar oyunlarının tarihi ve oyun geliştirme süreçleri kısaca izah edilmiş, bilgisayar oyunlarının mevcut mevzuatlar kapsamında nasıl korunabileceği açıklanmış, korumaya dair yerli ve yabancı doktrin irdelenmiş, bilgisayar oyun sektöründe akdedilen sözleşmeler hakkında bilgi verilmiş ve buna ek olarak tespit edilen sorunların nasıl giderilebileceğine ilişkin çözüm önerileri sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Fikrî Mülkiyet Hukuku, Bilgisayar Oyunu, Multimedya Eser, Dijital Oyun.

ABSTRACT

In this study, it has been examined how computer games, which have become an inseparable part of the daily lives of some people, are protected within the framework of intellectual property law or rather how they can be protected. The term computer game has been used as an inclusive concept for digital games, video games, audio games, and mobile games. While examining the topic, foreign legal systems and international situation were set forth in addition to Turkish law, and The narrative has been strengthened with the help of domestic and foreign court decisions. The study has been penned not only with the consideration of the Law on Intellectual and Artistic Works but also by paying regard to the Industrial Property Law and other legislation. Considering the ever-expanding social and economic impacts of computer games, game broadcasts on broadcast platforms such as Twitch and YouTube, modes developed by players, e-sports competitions, it will be seen much more clearly that this field cannot be left to itself. To keep the focus of the study on the topic of protection of computer games in intellectual property law, unnecessary evaluations such as examining the types of games and singly explaining the game platforms were avoided. For this reason, in this study, the history of computer games and game development processes are briefly explained, the protection status of computer games within the scope of current legislation, domestic and foreign doctrines regarding protection are examined, information is given about the contracts concluded in the computer game sector, and in addition to this, recommendations on how to solve the determined problems are offered.

Keywords: Intellectual Property Law, Computer Game, Multimedia Work, Digital Game.

KISALTMALAR (KISALTMALAR LİSTESİ)

ABAD	: Avrupa Birliği Adalet Divanı
b.	: Bakınız
C.D.	: Ceza Dairesi
CD	: Kompakt Disk
CD-ROM	: Kompakt Disk – Salt Okunur Bellek
CGK	: Ceza Genel Kurulu
DVD	: Çok Amaçlı Sayısal Disk
E.	: Esas
e-spor	: Elektronik Spor
EULA	: Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi
FSEK	: Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu
HD	: Hukuk Dairesi
K.	: Karar
md.	: Madde
MMORPG	: Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları
NDA	: Gizlilik Sözleşmesi
RKHK	: Rekabetin Korunması Hakkında Kanun
SMK	: Sınai Mülkiyet Kanunu
TBK	: Türk Borçlar Kanunu

TBMM	: Türkiye Büyük Millet Meclisi
TRIPS	: Ticaretle Bağlantılı Fikri Mülkiyet Anlaşması
TTK	: Türk Ticaret Kanunu
TÜDOF	: Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu
USPTO	: Birleşik Devletler Patent ve Marka Ofisi
v.	: -e karşı
vb.	: Ve benzeri, ve başkası
vd.	: Ve diğerleri
WCT	: WIPO Telif Hakları Antlaşması
WIPO	: Dünya Fikri Mülkiyet Örgütü

GİRİŞ

Bilgisayar oyunları veya farklı söyleyişlerle dijital oyunlar/video oyunları, günümüzde gerek ekonomik gerek kültürel anlamda birçok insanın günlük yaşamının en önemli parçalarından birisi haline gelmiştir. Detayları ileride açıklanacak olmakla, bilgisayar oyunu sektörü film sektörünü dahi geride bırakarak ne denli önemli bir ekonomik ve kültürel güç ve daha da önemlisi potansiyel barındırdığını net şekilde göstermiştir.

Bilgisayar oyunu kavramı, bu tür oluşumların niteliği, bilgisayar oyunu olarak nitelenebilen oyunlara uygulanacak hukuk rejimi gibi temel başlıklar uluslararası hukukta geçmişi çok eskiye dayanmamakla birlikte, bir süredir tartışılmaktadır. Bu konu ülkemiz için ise henüz oldukça yenidir.

Bilgisayar oyunlarının hukukî niteliği konusunu ulusal mevzuatlar ve yargı kararları kimi zaman birbirlerine benzeşen kimi zaman da birbirinden ayrılan yaklaşımlarla çözüme kavuşturmaya ve hak sahiplerini korumaya çalışmaktadır. Bu sebeple önceki paragrafta sayılan konu başlıklarının neredeyse hiçbirisi için uluslararası geçerliliği bulunan, standartlaştırılmış düzenlemeler mevcut değildir.

İşbu çalışmada hukuk düzenimiz için yeni kabul edilebilecek ancak önemi sebebiyle göz ardı edilmemesi gereken bilgisayar oyunları ve bu oyunların fikrî hukuk semsiyesi özelinde hukuk çatısı altında nasıl korunduğu, uluslararası hukuktaki mevcut durumu ve daha da önemlisi bilgisayar oyunlarına sağlanması gereken korumanın nasıl olması gerektiği tartışılmıştır. Bu tartışmalar yapılırken fikrî mülkiyet hukuku kavramı dar manasıyla değil, FSEK ile beraber SMK'yı da içine alacak şekilde geniş anlamda kullanılmıştır.¹ Ancak bilgisayar oyunlarının fikrî mülkiyet hukuku çerçevesinde nasıl

¹ Fikrî mülkiyet ile fikrî sınâî mülkiyet kavramlarının aynı manayı taşıdıkları yönünde bk. Ünal Tekinalp, *Fikrî Mülkiyet Hukuku* (İstanbul: Arıkan, 2006), 1; Savaş Bozbel, *Fikri Mülkiyet Hukuku* (İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 2015), 1.

korunacađına dair tartıřmalara girmeden 6nce bilgisayar oyunu kavramı ile ne ifade edildiđinin, bu kullanımın yeterli olup olmadıđının ve var ise daha dođru bir tabirin tercih edilip edilemeyeceđinin incelenmesi gerekmektedir.



1. BÖLÜM

BİLGİSAYAR OYUNU KAVRAMI, TANIMI, UNSURLARI, TARİHÇESİ VE ÖNEMİ

1.1. KAVRAM VE TANIM

1.1.1. Kavram

Ele aldığımız konu hukuk dünyası için ve özellikle Türk Hukuk literatürü adına oldukça yeni bir alan olduğundan, henüz bu başlıkta resmi tanımlar mevcut değildir. Dolayısıyla bu kavramı karşılamak için gerek doktrinde gerek uygulamada farklı tabirler kullanılabilmektedir. Bu sebeple kavram kargaşasının önüne geçilmesi adına, teknolojik imkânlar dahilinde oynanan oyunlar için ilk olarak kapsayıcı bir üst kavram belirlenmesi ve bu kavramın tanımının doğru yapılması önemlidir.

Bilindiği üzere günlük yaşantıda genel olarak “bilgisayar oyunu” tabiri ile ifade edilen oyunlar, esasen bizim yine günlük yaşantımızda “bilgisayar” olarak isimlendirdiğimiz cihazda oynananlarla sınırlı değildir. Bilgisayarda oynanan oyunların yanı sıra *PlayStation*, *Xbox* gibi oyun konsollarında oynanan oyunlar, hatta mobil cihazlarda oynanan oyunlar da mevcuttur. Peki bu platformlarda oynanan tüm oyunları ifade etmek için kullanabileceğimiz tabir nedir? Video oyunu, dijital oyun, bilgisayar oyunu, mobil oyun tabirlerinden hangisi en doğru ifade biçimi olacaktır? Aslında bu başlıkla ilgili, başka bir söyleyişle tanım konusunda henüz büyük bir tartışma ortaya çıkmamış olmakla beraber, uygulamada birliği sağlamak için bir tespit yapılması gereklidir.

Türkiye'de oyun sektörünün geliştirilmesi ve bu sahada ülkenin bölgede lider bir konuma yükselmesi gibi hedeflerle 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu

(TÜDOF) kurulmuştur.² TÜDOF'un bu konuda kullanmayı uygun gördüğü ifade dijital oyundur. Ancak Eylül 2013'te Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu kapsamına alınarak lağvedilen³ TÜDOF'un bu belirlemesinin güncel bir değeri olduğunu söylemek zordur.

Yargıtay, verdiği kararlarda “bilgisayar oyunu” kavramını bazen video oyunu kavramı ile birlikte “bilgisayar (video) oyunu” şeklinde kullanmayı tercih etmiştir.⁴ Buna karşılık Yargıtay'ın dijital oyun ifadesine yer verdiği kararları da mevcuttur.⁵ Ancak genel görünüm itibarıyla baktığımızda buradan çıkardığımız sonuç, Yargıtay'ın bilgisayar oyunu kavramını tercih ettiği ve kast ettiği hususun net anlaşılabilmesi için bazı durumlarda video oyunu tabirine parantez içinde yer verdiğidir. Dolayısıyla, Yargıtay'ın bu alanla ilgili hem bilgisayar hem dijital oyun kavramlarını kullandığı, lakin baskın şekilde kavram olarak kabul ettiği ifadenin bilgisayar oyunu olduğunu söylemek hatalı olmayacaktır.

Bu kullanımın doğru olup olmadığının incelenmesine geçmeden önce “video oyunu” ifadesine değinmek yerinde olacaktır. Bizce Türk Hukuku'na yeni terim kazandırmaya çalışırken, Türkçe karşılığı bulunabilecek bir terimin olduğu durumda İngilizce *video game* ifadesini aynen çevirmek suretiyle kabul etmek doğru bir yaklaşım değildir ve aslında bir nevi kolaycılıktır. Ek olarak video çıkışı olmayan, gerek evlerdeki bilgisayarlarda gerekse diğer oyun platformlarında oynanabilen ses oyunları⁶ da mevcuttur. Bu sebeple video oyunu kullanımı kanaatimizce uygun değildir.⁷

Oyunların oynanabildiği pek çok farklı platform bulunmaktadır. PlayStation, Xbox, *Nintendo Wii Console* gibi platformlar, mobil cihazlar ve bilgisayarlar birlikte düşünüldüğünde, dijital oyun kavramının daha kapsayıcı olduğu ve bu tabirin

² *Bilişim*, “Bakanlık, Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu'nu kapattı! Yönetim “göreve devam” dedi” (10.2013), 83.

³ Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu, “Dijital Oyunlar As Başkanlığı Yeni Yönetimi Hk.” (Erişim 09.09.2021); Internet Archive Wayback Machine (Wayback Machine), “Bakan Kılıç'tan İki Federasyonu Lağ(vetti)” (Erişim 03.07.2021).

⁴ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi (Yargıtay HD), E. 2007/7355 K. 2008/9425 (17.07.2008).

Yargıtay Ceza Genel Kurulu (Yargıtay CGK), E. 2017/7-642 K. 2018/295 (19.06.2018).

Yargıtay Ceza Genel Kurulu (Yargıtay CGK), E. 2018/19-398 K. 2018/413 (09.10.2018).

⁵ Bursa Bölge Adliye Mahkemesi 4. Ceza Dairesi (Bursa BAM C.D.), E. 2018/2027 K. 2019/2585 (27.11.2019); Yargıtay 8. Ceza Dairesi (Yargıtay C.D.), E. 2019/28939 K. 2020/12742 (08.06.2020).

⁶ Bu konu ilerleyen bölümlerde incelenmiştir. Bk. 1.2.2.4. Görsellik

⁷ Aksi görüş için bk. Selva Kaynak Koç – Mete Tevetoğlu, “Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması”, *Fikrî ve Sınai Haklar Dergisi* 8/30 (2012), 57, dipnot:2.

kullanılmasının yerinde olacağı sonucuna varılabilir. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük’e göre dijital kelimesi: “*Verileri bir ekran üzerinde elektronik olarak gösteren.*”⁸ şeklinde tanımlanmaktadır. Buradan hareketle bu gibi farklı platformlarda oynanan oyunların ortak yönlerinden en önde gelenin dijital nitelikleri olduğu kolayca savunulabilir.

Bizce de bu doğrultuda bir kabul aslında yerindedir. Fakat burada birkaç nedenden ötürü bilgisayar oyunu ifadesinden yana olduğumuzu belirtmek isteriz. Her şeyden önce bilgisayar kelimesinin sözlük manasına bakmamız faydalı olacaktır. “*Çok sayıda aritmetiksel veya mantıksal işlemlerden oluşan bir işi, önceden verilmiş bir programa göre yapıp sonuçlandıran elektronik araç, elektronik beyin*”⁹ olarak tanımlanan bilgisayar ile esasen kastedilen, kendi başına otomatik vasıtalarla faaliyet yürütebilen cihazların tümüdür. Daha açıkça ifade etmemiz gerekirse PlayStation oyun konsolu, Xbox oyun konsolu veya bir mobil cihaz yahut sanal gerçeklik gözlükleri esasen bilgisayardır. Dolayısıyla yalnızca dizüstü veya masaüstü bilgisayarlarda oynanan oyunlara bilgisayar oyunu denmesi gerektiği, bu tabirin diğer cihazları kapsamayacağı şeklinde bir düşünce hatalı olacaktır.

İkinci olarak, bilgisayar oyunu ifadesi günlük yaşamımızda en çok tercih ettiğimiz hatta mahkemelerimizin dahi kullandığı bir tabirdir. Özellikle belirli yaştan üstündeki kişilerin mobil oyun veya dijital oyun tabirine uzak duracakları ancak bilgisayar oyunu ifadesine daha aşina oldukları savunulabilir.

Buna ek olarak, en büyük oyun yapım şirketlerimiz dahi bilgisayar oyunu terimini tercih etmektedir. Gerçekten ülkemizin önde gelen oyun geliştirici şirketi *TaleWorlds* kullanım olarak bilgisayar oyunu tabirini tercih etmekte, bu seçimini terimin yaygın oluşu ve yerleşik hale gelmesine bağlamaktadır.¹⁰

Bu görüşe karşı bir görüş olarak dijital oyun kullanımının daha kapsayıcı olacağı, her tür oyun ortamını içine alabilecek geniş bir alan sunacağı savunulabilir. Buradan yola çıkarak bilgisayar oyunu ifadesindeki “bilgisayar” tanımının her ne kadar benzer işlemi yerine getiren tüm aygıtlar için geçerli olduğu kabul edilse de, halk arasındaki algıda ilk

⁸ *Güncel Türkçe Sözlük*, “dijital” (Erişim 03.07.2021).

⁹ *Güncel Türkçe Sözlük*, “bilgisayar” (Erişim 04.07.2021).

¹⁰ TaleWorlds Hukuk Müşavirliği, “Fikrî Mülkiyet Hukukunda Bilgisayar Oyunlarının Korunması başlıklı tezle ilgili sorular” (Görüşmecisi: Emin Hamdi UYSAL, mail üzerinden yazılı, Görüşme 14.06.2021).

başta yalnızca evlerimizdeki dizüstü veya masaüstü bilgisayarların anlaşılacağı, bu sebeple bilgisayar oyunu kullanımının karışıklığa yol açabileceği düşüncesi akla gelebilir. Ancak gerek bu tür oyunlar için geçmişten beri “bilgisayar oyunu” ibaresinin kullanılıyor olması gerek Yargıtay’ın ağırlıklı olarak “bilgisayar oyunu” kullanımına kararlarında yer vermesi karşısında, bilgisayar oyunu ifadesinin daha uygun olacağını kabul etmekteyiz.

Elbette dijital oyun tabiri de hatalı bir kullanım olmayacaktır, ancak açıkladığımız sebeplerle ve çalışmamızda ahengi sağlamak adına bundan sonraki bölümlerde; çok sayıda aritmetik ve mantıksal işlemi önceden yazılan programlarla yerine getiren, her türden elektronik cihaz vasıtası ile oynanan bütün oyunlar için bilgisayar oyunu ifadesi tercih edilmiştir. Fakat bu belirlememiz gerek günlük konuşmada gerek akademik yazılarda diğer ifadelerin kullanılmasının tamamen yanlış olduğu şeklinde anlaşılmalıdır. Konuşmada ahengi sağlamak veya spesifik durumları daha iyi belirtmek adına dijital oyun veya mobil oyun hatta video oyunu ifadelerinin kullanılması somut duruma göre kabul edilebilecektir.

1.1.2. Tanım

Bilgisayar oyunu için pek çok farklı tanım yapılabilir. Bu tanım yukarıda bahsettiğimiz çeşitli platformlarda geliştirilen oyunlar için ayrı, dizüstü veya masaüstü bilgisayarlarda oynanan oyunlar için ayrı olarak da yapılabilir. Ancak burada, mevcut ve/veya geliştirilecek bütün oyun platformları için cari olabilecek bir bilgisayar oyunu tanımı yapmaya çalışacağız. Fakat elbette bu amaca ulaşabilmemiz için öncelikle oyunun ve bilgisayarın tanımını yapmamız gerekmektedir.

Bilgisayar, tanımı yukarıda yapıldığı üzere, “çok sayıda aritmetiksel veya mantıksal işlemlerden oluşan bir işi, önceden verilmiş bir programa göre yapıp sonuçlandıran elektronik araç, elektronik beyin”¹¹ şeklinde ifade edilmektedir. Oyun ise Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlükte, “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”¹² olarak tanımlanmaktadır.

¹¹ Güncel Türkçe Sözlük, “bilgisayar”.

¹² Güncel Türkçe Sözlük, “oyun” (Erişim 04.07.2021).

Genel geçer ve hiçbir potansiyel unsuru dışarıda bırakmayan bir bilgisayar oyunu tanımını yapabilmek zordur. Böyle bir tanımını yapabilmek için hem bilgisayarı hem oyunu klasik günlük bakış açısından farklı şekilde ele almak gerekmektedir.

Bilgisayar oyunları için yapılan tanımlar genelde dijital oyun başlığı altında yapılmış tanımlar olup, esasen çoğunlukla İngilizce “video game” ifadesinin çevirisidir. Video oyunu olarak dilimize çevrilen video game genelde, “*Görsel geri bildirim oluşturmak için bir kullanıcı ara yüzü veya joystick, kontrolör, klavye veya hareket algılama cihazı gibi giriş aygıtları ile etkileşimi içeren elektronik oyun.*”¹³ şeklinde tanımlanmaktadır. Ancak doktrinde haklı olarak ifade edildiği üzere video game kavramının net ve tek bir tanımını yapmak pek olanaklı değildir ve bu alanda belki de ayrımlı/alternatifli tanımlar yapılması da gerekebilir.¹⁴

Dijital oyun başlığı altında yapılan tanımlar ise yine benzer şekildedir. Güvenli İnternet Merkezinin 2019 tarihli Dijital Oyunlar Raporu’nda dijital oyun, “... *bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımıdır.*”¹⁵ şeklinde ifade edilmektedir.

Başka bir kaynakta dijital oyun, “*oyuncunun elektronik bir sistem veya bilgisayarla kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntü sistemi aracılığı ile gösterilmesidir...*”¹⁶ şeklinde tanımlanmaktadır.

Konu hakkında hukukumuzda yapılmış ilk çalışmalardan birisinde ise bilgisayar oyunu, “*bir video cihazı ile görsel geri bildirim oluşturmak için kullanıcı ara yüzleri ile etkileşimi içeren elektronik bir oyun*”¹⁷ biçiminde tanımlanmıştır. Benzer tanımlar çoğaltılabilir ve başka örnekler de verilebilir fakat örnekler arasında büyük farklar bulunmamaktadır.

¹³ Vikipedi, “Video Games” (Erişim 03.07.2021).

¹⁴ Grant Tavinor, “Definition of Videogames”, *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)* 6 (2008).

¹⁵ Güvenli İnternet Merkezi (GİM), *Dijital Oyunlar Raporu 2019*, (Erişim 03.07.2021), 7.

¹⁶ Derya Doğan – Gürkan Özocak, “Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler”, *Özocak & Erdoğan Avukatlık Bürosu*, (Erişim 10.06.2021), 3.

¹⁷ Koç – Tevetoğlu, “Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması”, 57.

Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde detaylı olarak açıklanacağı üzere bilgisayar oyunlarının bazı unsurlarından söz edilebilir. Her ne kadar eski bir bakış açısı ile bilgisayar oyunlarının unsurları şunlardır, denilerek bir liste halinde belirli unsurların sıralanması ve gösterilen liste ile sınırlı bir bakış açısının verilmesi tarafımızca doğru görülme de pek çok bilgisayar oyunu için ortak olan belirli unsurlar bulunabilir. Örneğin, bir bilgisayar oyununun altında bilgisayar programının, başka bir söyleyişle bir yazılımın olacağı aşîkârdır. Yazılımın gelişmiş, yeni, eski, oyun için özel olarak yazılmış veya başka bir yazılımdan uyarlanmış olması gibi hususların yazılımın varlığı noktasında bir ehemmiyeti yoktur. Bunun haricinde oyunların etkileşimli olması gerekmektedir. Bir başka ifadeyle bilgisayar oyunu ile oyuncunun veya buna ek olarak oyuncular ile diğer oyuncuların birbiri ile etkileşimi bulunmaktadır ve etkileşim her oyun için geçerlidir. Ancak bunun haricinde oyunların tamamının eğlence amacıyla yapıldığını, oyunların sonunda kazanmak veya kaybetmek olduğunu yahut bütün oyunların görsel bir çıktısının bulunması gerektiğini¹⁸ dahi söylemek her zaman doğru olmayacaktır.

Şu durumda bilgisayar oyunu tanımlanırken hem mevcut durum hem de gelecekte doğabilecek hususlar göz önüne alınmaya çalışılmalıdır. Elimizdeki bilgiler ışığında bilgisayar oyununun temelinde bir yazılım bulunduğunu, görsel ve/veya işitsel çıktıların olduğunu, oyunların etkileşimli olduğunu biliyoruz. Bu halde yukarıdaki tanımlardan da yararlanarak bir tanım yaparsak bilgisayar oyunu: *“Bilgisayar oyunu, herhangi bir görüntü aktarım ortamı ile görsel geri bildirim çıkarmak için kullanıcı arayüzleri ile etkileşimi içerebilen, bilgisayar programı tarafından yönetilen ve böylece bilgisayar programının arka planda kaldığı fakat görüntü ve/veya ses olarak oluşan sonuçların görüntü aktarım ortamı ile ses iletim ortamı üzerinde biçimlendiği; eğlendirici, yetenek-zekâ-motor kabiliyet geliştirici, yer yer eğitici, iyi vakit geçirmeye yarayan etkileşimli eğlencelerdir.”* şeklinde tanımlanabilir.

¹⁸ Ses oyunları hakkında detaylı bilgi için bk. American Foundation for the Blind (AFB), “The World Of Audio Games: A Crash Course (Erişim 09.09.2021).

1.2. BİLGİSAYAR OYUNLARININ UNSURLARI

Bilgisayar oyunları pek çok farklı şekilde meydana getirilebilir ve buna göre unsurlarında farklılıklar gözlenebilir. Tek kişi tarafından hazırlanan bir mobil oyun ile AAA oyun¹⁹ olarak tabir edilen büyük bütçeli ve çeşitli konsollar için geniş bir ekip tarafından hazırlanmış bir oyunun süreçleri aynı değildir. Gerçekten günümüzde, tek kişi veya küçük ekiplerle hazırlanan oyunlar bulunmakla birlikte,²⁰ birçok oyun büyük bir ekibin emeği sonucunda ortaya çıkmaktadır. Yine bilgisayar oyunlarının pek çoğu geliştirici, dağıtıcı ve yayıncı olmak üzere üç farklı şirketin çabası sonucu ortaya çıkmaktadır.²¹ Somut olaya bağlı olarak değişmekle beraber bazen geliştirici şirket veya ekip, diğer şirketlerden bağımsız olarak bir oyun geliştirmekte ve sonrasında bu şirketlerle irtibata geçmekte, bazen de sipariş üzerine oyun geliştirmektedir. Bazı durumlarda buradaki üç rolün ikisini veya hepsini bir şirket üstlenebilmekte, daha açık bir ifadeyle tek şirket oyunu hem geliştirip hem dağıtımını yapıp hem de yayıncılığını üstlenebilmektedir.

Tez kapsamının sınırlarını aşmamak adına çeşitli oyun türlerinden ve oynanış özelliklerinden detaylıca bahsedilmeyecek olup, yalnızca yeri geldikçe bu konulara değinilecektir. Ancak tezin devamındaki fikirlerin daha iyi anlaşılabilmesi adına oyun geliştirme süreçlerinden özet olarak bahsetmemiz gerekmektedir.

Oyun geliştirme süreci genellikle *Game Development Life Cycle (GDLC)*²² olarak adlandırılmaktadır. Türkçe'ye "Oyun Geliştirme Yaşam Döngüsü" şeklinde çevirebileceğimiz bu tabir dahi tek başına, bir oyun geliştirme sürecinin aslında ne kadar meşakkatli olabileceğini bize anlatmaktadır. Ancak şunu da belirtmek isteriz ki, oyun geliştirme süreçlerinin uluslararası olarak standardize edilmiş yazılı kuralları

¹⁹ Büyük bütçeleri sebebiyle "AAA Oyun" şeklinde ifade edilen oyunlarla ilgili daha detaylı bilgi için bk. David Greenspan vd., *MASTERING THE GAME Business and Legal Issues for Video Game Developers* (WIPO, 2013), 26, 29, 147.

²⁰ Bk. Steam, "Bright Memory" (Erişim 04.07.2021).

²¹ Konu hakkında ayrıntılı bilgi için bk. Greenspan vd., *MASTERING THE GAME*.

²² Sumit Jain, "Game Development Life Cycle.", *LinkedIn* (Erişim 05.07.2021).

bulunmamaktadır.²³ Buna ek olarak burada ifade edeceğimiz oyun geliştirme süreci her oyun için zorunlu olarak uyulması gereken bir yol haritası değildir.

Bilindiği üzere her fikrî ürün için öncelikle ortada bir fikir olması gerekmektedir.²⁴ Bu durum bilgisayar oyunları için de geçerlidir. Her şeyden önce elde bir fikir bulunmalı, bu fikre ilişkin bir çerçeve oluşturulmalıdır.

Oyun fikri netleştğinde oyunun tasarımına geçilir. Burada henüz bilgisayar programları tam manasıyla devreye girmiş değildir. Bu aşamada bilgisayar oyununda çevrenin nasıl olacağı, hikâyenin nasıl ilerleyeceği, karakterler, oyunun seviyeleri, zorluk dereceleri, seslerin kullanımının nasıl yapılacağı gibi hususlar belirlenmelidir. Oyun tasarım dosyasının hazırlanabilmesi sanat yönetmeninin, lider oyun tasarımcısının ve proje yöneticisinin koordineli çalışmasını gerektirir.²⁵

Oyun tasarımı tamamlandıktan ve tasarım dokümanı hazırlandıktan sonra teknik gerekliliklere ilişkin bir analiz yapılmalıdır. Oyunda kullanılacak yapay zekâ, oyun geliştirme sürecinde faydalanılacak yazılımlar, oyun içi fizik detayları vb. konular bu aşamada netleştirilmelidir.

Sonraki aşama ise bir önceki adımda ortaya konulan teknik gerekliliklerin programlanması, bir başka söyleyişle oyunun geliştirilmesine başlanmasıdır. Bu aşamada artık, önceki tüm adımlarda elde edilen bilgiler ışığında oyun, bilgisayar üzerinde geliştirilmeye başlanır. Oyun tasarım dosyasında ve teknik gereklilikler dosyasında belirtilen tüm hususlar artık burada hayata geçirilir. Oyunun grafikleri tasarlanır, animasyonları yapılır, müzik ve sesleri kaydedilir ve bunların hepsi bilgisayar programı ile bir araya getirilerek oyun ortaya çıkartılır.

Sonrasında ise test aşaması gelir. Bir bilgisayar oyununun test edilmeden veya eksik testler sonucu piyasaya sürülmesi birçok teknik aksaklığa²⁶ meydan verebilir, bu durum oyunun başarısını ve elbette geliştiricinin ününü olumsuz etkiler.²⁷

²³ Jain, “Game Development Life Cycle.”

²⁴ Ahmet M. Kılıçoğlu, “Eser Sayılmayan Fikri Ürünler ve Eserin Adı ve Alametleri Üzerindeki Haklar”, *Yaşar Üniversitesi E-Dergisi* 8/Özel (Haziran 2013), 1586.

²⁵ Jain, “Game Development Life Cycle.”

²⁶ Greenspan vd., *MASTERING THE GAME*, 35.

²⁷ Testbytes, “15 Failed Games That Will Show Us Why Testing is Important” (Erişim 06.07.2021).

Testlerden geçen oyun artık, piyasaya sürülmeye hazırdır.²⁸ İşbu tezin konusu olmadığı için daha fazla ayrıntısına²⁹ girilmeyecek olmakla beraber, burada kısaca açıkladığımız oyun geliştirme süreci bile bilgisayar oyunlarının ne denli girift yapıda oluşumlar olduğunu gözler önüne sermektedir.

Buradan da anlaşılacağı üzere tüm bilgisayar oyunları için istisnasız uygulanabilecek, genel geçer bir unsurlar listesi sunmak olanaksızdır. Zira bilgisayar oyunu bir mobil cihaz için veya bir oyun platformu için yahut birden çok oyun platformunda oynanması amacıyla yapılmış olabilir. Ek olarak, bilgisayar oyunu geliştirilirken farklı yazılımlar kullanılmış olabilir. Ancak bu demek değildir ki bilgisayar oyunları için temel, zorunlu ve ortak unsurlar bulunmamaktadır. Yine aynı zamanda bu zorunlu unsurlar haricinde pek çok bilgisayar oyunu için büyük oranda geçerli olabilecek genel bazı unsurlardan da bahsetmek mümkündür. Her ne kadar bilgisayar oyununun unsurları dendiğinde akla gelen başlıklar zamanla farklılık gösterebilirse de günümüz için geçerli olduğunu düşündüğümüz unsurları açıklamaya çalışacağız.

1.2.1. Zorunlu Unsurlar

Bir bilgisayar oyunu için kanaatimizce olmazsa olmaz üç unsur bulunmaktadır. Bunlar; yazılım (bilgisayar programı), oyun tasarımı ve etkileşimdir.

1.2.1.1. Yazılım Unsuru / Programlama/ Kod

Her oyunun altında bir yazılım, daha doğru ifadeyle bilgisayar programı bulunmaktadır. Bir oyuncu oyunu bilgisayarına yükleyip açtığında gördüğü tek şey yüzeyde ona yansıtılan görüntüler ve iletilen seslerdir. Ancak fantastik oyun dünyalarının, büyük Orta Çağ savaşlarının, ünlü sporcuların ekrandaki görüntülerinin altında yatan ve pek çok kişi için hiçbir şey ifade etmeyen kodlar, oyunun atan kalbidir. Bilgisayar programı olmadan bilgisayar oyunundan söz edilemez. Türk yargısı da bu hususa kararlarında dikkat çekmektedir. Yargıtay'ın vermiş olduğu bir kararda kullandığı

²⁸ Konu hakkında ayrıntılı bilgi için bk. Jain, "Game Development Life Cycle."

²⁹ Konu hakkında detaylı bilgi için bk. Katie Salen - Eric Zimmerman, *Rules of Play - Game Design Fundamentals* (Massachusetts London: The MIT Press Cambridge, 2004).

ifadeler akıllarda bir fikir oluşması için yeterlidir.³⁰ Söz konusu kararda Yargıtay: “... *Bu nedenlerle; içerdikleri birçok unsur bakımından karma nitelikli bir eser özelliği gösteren bilgisayar oyunlarının yazılım tabanlı olmaları, diğer bir anlatımla bilgisayar programı özelliğinde olan bir bilgisayar yazılımı üzerine inşa edilerek kurgulanmaları sebebiyle...*” şeklinde ifadelere yer vererek önemli bir bakış açısı sunmuştur.

Bilgisayar oyununun altında yatan yazılımlar oyunun programlanması, arayüzün programlanması, oyun motoru, yapay zekâ, oynanış programlama gibi pek çok değişik şekillerde karşımıza çıkabilir. Yazılımlama olarak da adlandırabileceğimiz programlama ise yukarıda ifade ettiğimiz yazılım unsurunun en genel görünümüdür. Bir problemin çözümü için bilgisayar diline çevrilmiş bilgilerden oluşan komutların bir araya getirilip derlenmesi ve çalıştırılması sonucunda meydana gelen işlem algoritmaları,³¹ şeklinde tanımlanan programlama, bilgisayar oyunları için olmazsa olmazdır.

Aşağıda açıklayacağımız çeşitli yazılım türlerinin hepsinin bir oyunda zorunlu olarak bulunması gerektiği gibi bir düşünceye kapılmaya gerek yoktur. Zira bilgisayar oyunundan söz edebilmek için oyunu teknolojik bir vasıta ile açmaya yarayan çok basit bir yazılım dahi, bu şartı sağlamaya yetecektir. Temel yazılım unsurları şu şekilde sıralanabilir:

a. Oyun Motoru

Oyun motorları temel olarak oyun geliştiricilerinin bir oyun yaparken kullanacakları ana öğeleri hazırlayan, oyunlardaki temel hususları her defasında baştan yapmanın önüne geçerek geliştiricilere kolaylık sağlayan, önceden hazırlanmış ayarlarla oyunun basit fizik kuralları, oyun içi nesnelerin gerekli etkileşimleri gibi konularda geliştiricilerin işini kolaylaştıran yazılımlardır.³² Bu sayede geliştiriciler her defasında bütün işi en baştan yapmak yerine, zamandan tasarruf etmekte ve emeklerini oyunlarını biricik kılan noktalara daha çok aktarabilmektedir.

³⁰ Yargıtay CGK, K. 2018/295.

³¹ Faruk Demir, Programlama Öğretiminde Eğitsel Programlama Dilinin Farklı Kullanımlarının Programlama Başarısı ve Kaygısına Etkisi (Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, 2015), 12.

³² Game Career Guide, “What is a Game Engine” (Erişim 04.07.2021).

Ancak pek çok şirketin aynı oyun motorlarını kullanmasının bir sonucu olarak günümüzde oyunların birçoğu aynı kaynak kodları kullanabilmektedir. Bu sebeple bilgisayar oyunlarını gerçek anlamda ayıran temel özellikler oyunların görsel/işitsel unsurları ile çok az miktardaki özel yapım oyun kodları olarak karşımıza çıkmaktadır.³³

b. Yapay Zekâ

Yapay zekâ (*Artificial Intelligence - AI*), görevleri yerine getirmek için insan zekâsını taklit ederek derledikleri bilgilere göre yinelemeli olarak kendilerini iyileştirebilen sistemler veya makineler anlamına gelir.³⁴ Diğer bir söyleyişle yapay zekâ, hem bilişsel sistemleri taklit etmeyi hem de akıllı sistemleri yapılandırmayı kendisine amaç edinmiş bir disiplindir.³⁵ Genel itibarıyla yapay zekâ çalışmalarıyla amaçlanan şey, insanların koyduğu hedefleri akılcı ve insana benzer usullerle otomatik olarak yerine getirebilen yazılımlar, robotlar yapmaktır.³⁶ Yapay zekâ uygulamaları bilgisayar oyunları ile sınırlı olmamak üzere, fikrî mülkiyet hukukunu pek çok yönden etkilemektedir.³⁷

Yapay zekâ ile bilgisayar oyunlarında oyuncuların kontrolü dışında gerçekleşen olayların vuku bulması, diğer karakterlerin hareket etmesi ve oyuncu ile oyunun mantıklı bir etkileşim kurabilmesi sağlanır. Oyunlarda oyuncu dışındaki karakterler, oyuncu olmayan karakter manasındaki “*Non Playing Character*” (*NPC*) ifadesi ile isimlendirilmektedir. Yapay zekâ tarafından kontrol edilen bu karakterler kendi ortamlarını algılayabilmeli, bir noktadan diğerine oyundaki başka nesnelere takılmadan gidebilmeli ve oyuncu için rekabet ortamını oluşturabilmelidirler.³⁸ Hatta yapay zekâ, oyuncunun yönettiği karaktere/karakterlere de yer yer oyuncu kontrolü dışında müdahale edebilir. Pek çok oyun için yapay zekâ hayati önemi haizdir. Zira gelişmemiş, hantal, kötü yapay zekâlı bir oyunun oyuncular için çekici olması, oynamaya başlayan oyuncuyu

³³ Andy Ramos vd., *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* (WIPO, 2013), 11.

³⁴ Oracle, “Yapay zeka (AI) nedir?” (Erişim 03.07.2021).

³⁵ Günther Görz – Bernhard Nebel, *Yapay Zekâ*, çev. Özgür Pozan (İstanbul: İnkılâp Kitabevi, 2005), 11.

³⁶ Görz – Nebel, *Yapay Zekâ*, 11.

³⁷ Yapay zekâlı varlıkların (robot) fikrî mülkiyete etkileri ile ilgili detaylı bir inceleme için bk. Çağlar Ersoy, *Robotlar, Yapay Zekâ ve Hukuk* (İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 2018), 51-70.

³⁸ Nils J. Nilsson, *Yapay Zekâ Geçmişi ve Geleceği*, çev. Mehmet Doğan (İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2018), 633.

oyunda tutabilmesi son derece güçtür. Doğru yapay zekâ tekniklerinin kullanımı ise, bilgisayar oyunlarını daha cazip kılabilir.³⁹

Oyun motoru ve yapay zekâ yazılımları ile aslında oyunun oynanışı da programlanmaktadır. İngilizce “*gameplay*” ibaresi ile karşılanan oynanış mekaniklerinin programlanması ve programlamanın düzgün yapılması da oyunun başarısında önemli bir etkindir.

1.2.1.2. Oyun Tasarımı

Yabancı bazı yazarlara göre oyun tasarımı, oyunun altında yatan sanat ve bilimdir. Kod veya grafikler değil; fikirler, hikâyeler, dünyalar, karakterler, oynanış mekanikleri oyunu oyun,⁴⁰ daha doğru ifadeyle başarılı bir oyun yapar. İşte yabancı doktrin tarafından bu denli önem verilen oyun tasarımı bir bilgisayar oyunu için olmazsa olmazdır.

Oyun tasarımı dendiğinde akla, yalnızca oyunun içindeki binaların çizimi veya karakterlerin çizimi gibi bir düşünce gelmemelidir. Bu alan oyunun grafik tasarımı ve ses tasarımı ile ilgilidir. Oyun tasarımı çok daha geniş bir şey ifade etmektedir. Oyun tasarımı ile oyunun hikâyesinin nasıl ilerleyeceği, karakterlerin birbirleri ve oyun dünyası ile nasıl etkileşim kuracağı, oynanış mekaniklerinin nasıl olması gerektiği gibi bir oyunu oynanabilir kılan tüm hususlar tasarlanır.

Oyun tasarımı birçok alt başlıkta incelenebilir. Oyun dünyasının tasarımı, karakterlerin tasarımı, oyun seviyelerinin (*level*) tasarımı, oyun içi objelerin tasarımı, animasyon tasarımı, arayüz tasarımı bu alt başlıkların başlıcalarıdır.

Ancak burada da ifade etmek isteriz ki, bir oyunda saydığımız tasarım öğelerinin hepsinin bulunması gerektiği düşünülmemelidir. Sadece oyunun var olabilmesi için gerekli çok basit bir tasarım bile kanaatimizce bu şartı sağlamaya yetecektir.

Örneğin kullanıcı arayüzü bir bilgisayar oyunu ile oyuncunun iletişimini, oyuncunun oyunun çeşitli özelliklerine ulaşabilmesini, bunlarda kendi ihtiyaç veya isteklerine göre değişiklik yapabilmesini sağlayan, söz gelimi oyuna mola verilmesi

³⁹ Nilsson, *Yapay Zekâ Geçmişi ve Geleceği*, 633.

⁴⁰ Adam Hill vd., *Intellectual Property Rights and the Video Game Industry* (igda, 2003), 37.

gerektiğinde oyunun beklemesini ve oyuncunun istediği zaman oyuna dönebilmesini temin eden bir özellik gösterir. Genel itibarıyla kullanıcı arayüzü ise, programın kullanıcı ile iletişim/etkileşim kurduğu çeşitli unsurlara verilen ad şeklinde tarif edilmektedir.⁴¹ Buradan anlaşılabileceği üzere kullanıcı arayüzleri bir oyun için son derece önemlidir. Zira arayüzü kolay kullanılabilen, oyuncunun zevklerine hitap eden oyunların, oyuncuya cazip gelmesi ihtimali artacaktır.

Ancak bir oyunda kullanıcı arayüzünün bulunması zorunlu değildir. Söz gelimi oyuncu oyunun CD'sini bilgisayarına taktığında veya oyunun ikonuna tıkladığında oyun direkt olarak başlıyor ve hatta duraklatılamıyor olabilir. Bu durumda diğer şartları sağlaması halinde ortada bir oyunun olmadığından bahsedilebilir mi? Kanaatimizce bu soruya verilecek cevap, hayır olacaktır. Her ne kadar bir kullanıcı arayüzünün tasarlanmamış oluşu, oyun için oldukça büyük bir eksiklik olsa da bu durum onun bir bilgisayar oyunu olma halini etkilemez. Zira oyunun meydana gelebilmesi için en azından oyun içi karakterler ve/veya oyun mekaniği tasarlanmış olacaktır ki, bu durum da oyun tasarımı şartının yerine geldiği anlamına gelecektir. Ayrıca bu kısımda bahsettiğimiz arayüzün, oyuncunun oyun ayarlarını gerçekleştirdiği ekran olduğu unutulmamalıdır. Ancak bu tarzda bir oyunun sinema eserine son derece yaklaştığı hatta sinema eserinden farkı kalmadığı da iddia edilebilir, ne var ki oyunlardaki etkileşim unsuru bu belirlemeyi boşa çıkartmaktadır.

1.2.1.3. Etkileşim Unsuru

Etkileşim Güncel Türkçe Sözlükte, “*Birbirini karşılıklı olarak etkileme işi*” biçiminde tanımlanmaktadır.⁴² Gerçekten de bilgisayar oyunlarını insanlar için bu denli çekici kılan, bu sektörün günümüzdeki boyutlarına ulaşmasını sağlayan belki de en önemli özelliği etkileşimli bir eğlence imkânı sunmasıdır. Bu özelliği sayesinde oyuncular kendilerini karakterlerin yerine koymakta, bir aidiyet hissetmektedirler.⁴³ Bilgisayar oyunlarında her iki taraf da aktif bir katkı sunmaktadır. Bir kitapta kitabı

⁴¹ Margreth Barrett, *Emanuel Law Outlines: Intellectual Property* (New York: Wolters Kluwer Law & Business, 2012), 125.

⁴² Güncel Türkçe Sözlük, “etkileşim” (Erişim 04.07.2021).

⁴³ Prezi, “Bilgisayar Oyunlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması” (Erişim 04.07.2021).

okuyan kiři bir fiil icra eder, kitap ise pasiftir. Bir tiyatro gösterisinde veya sinemada ise izleyici pasiftir her řey sahne/ekranda cereyan etmektedir.⁴⁴

Bilgisayar oyunlarında ise durum tamamen farklıdır. Bilgisayar, oyuncunun hareket ve tercihlerine göre tepkiler vermekte, oyuncu da bilgisayarın yapacaklarını tahmin ederek ona uygun karřı hamleler geliřtirmektedir. Hatta bilgisayar oyunlarındaki etkileřim bununla da sınırlı deęildir. Gerçekten tek kiři ile (*single-player*) oynanabilen oyunlar⁴⁵ olduęu gibi çok kiřinin aynı anda oynadıęı çok oyunculu (*multiplayer*) oyunlar⁴⁶ da mevcuttur. Çok oyunculu oyunlarda etkileřim bir üst seviyeye geçmektedir ve artık oyuncular yalnız bilgisayarla deęil, dięer oyuncularla da etkileřim içine girmektedir. Oyuncular birbirlerinin hareketlerini öngörmeye çalıřmakta, takım halinde ve/veya karřılıklı bir mücadeleye girmekte, bu mücadeleye zaman zaman oyunun yapay zekâlı karakterleri de dahil olmaktadır. Görüldüęü üzere etkileřim unsuru, bilgisayar oyunları için olmazsa olmazlardandır.

1.2.2. Talî Unsurlar

Burada bahsededeęimiz unsurlar ise aslında hemen hemen her oyunda bulunan, fakat bulunmamaları durumunda bilgisayar oyununun nitelięini deęiřtirmeyecek konumdaki unsurlardır. Bunlar; senaryo/hikâye, puanlama/kazanma sistemi, ses ve müzik ile görselliktir.

1.2.2.1. Senaryo/Hikâye

Bir bilgisayar oyunu için senaryo önemli bir unsurdur ancak vazgeçilmez deęildir. Bu belirleme ile ilk karřılařıldığında bunun imkânsız olduęu, her oyunun bir řekilde senaryosunun bulunacaęı düşünülebilir fakat bu düşünce yanlıřtır. Gerçekten de

⁴⁴ Bu duruma bir istisna olarak Komedi Dükkanı isimli proje örnek verilebilir. Bu formatta seyirci de oyuna dahil edilmekte, bazen seyirciler koltuklarından bazen sahneye çıkmak suretiyle oyuna katkı sunmaktadır. Ayrıntılı bilgi için bk. Aygöl Uçar – Cezmi Koca, “Gölme Düzleminde Komedi Dükkanı ile Ortaoyunu Arasındaki Baę ve Dilsel Komik (Söz Komięi) Açısından Bir Karřılařtırma”, *Dil ve Edebiyat Dergisi* 8/2 (2011), 46-48.

⁴⁵ Tek oyunculu oyunlara bir örnek: PlayStation.Store, “God of War” (Eriřim 05.07.2021).

⁴⁶ Çok oyunculu oyunlara bir örnek: Riot Games, “Valorant” (Eriřim 05.07.2021).

senaryosu bulunmayan oyunlar mevcuttur. *Second Life*⁴⁷ bu tür oyunlara verilebilecek en güzel örneklerden biridir.

Second Life oyuncuların, oyun geliştiricilerinin tabiri ile sakinlerin (*resident*), *avatar* (oyun karakteri) adı verilen kendi temsillerini oluşturdukları ve diğer avatarlar, nesneler ve mekânlarla etkileşime geçtikleri çevrimiçi bir dünyadır.⁴⁸ Second Life isimli oyunda oyuncular avatar ismi verilen bir karakter oluşturur ve oyuna başlar. Oyunda hiçbir görev, ulaşılması beklenen hiçbir amaç veya son bulunmamaktadır. Oyuncular bu sanal dünyada tamamen özgürdür. Kendi avatarlarını bir insan, bir goblin veya bir ejderha olarak seçebilecekleri gibi, kıyafetlerini istedikleri gibi belirleyebilirler. Oyun içi standart sunulan objeleri ve karakterleri kullanabilecekleri gibi, oyun için diğer oyuncuların geliştirdikleri objeleri veya karakterleri satın alabilirler. Yahut tamamen kendi üretimleri olan karakter, nesne veya diğer şeyleri oyuna yükleyip kullanabilirler. Bu oyunda kendinizi bir boksör veya pilot yapabilir yahut orta çağ temalı bir mekâna giderek savaşımlara katılabilir veya kendinize oyun içi bir arsa kiralayarak burada feodal dönem temalı dünyanızı kurabilirsiniz.

Görüldüğü üzere, söz konusu oyunda herhangi bir senaryo veya hikâye bulunmamaktadır. Oyuncular, oyun içinde tamamen serbesttir. Bir senaryosunun bulunmayışı ise Second Life’yi diğer oyunlara göre hiç de geri plana atmamıştır. Aralık 2020’de Second Life’nin sitesini ziyaret eden kişi sayısı 12.7 milyon civarında olup, bu sayı Aralık 2018’de neredeyse 21 milyondur.⁴⁹ Ayrıca 2021 itibarıyla oyunun toplam kayıtlı kullanıcı sayısı 70 milyonu aşmış vaziyettedir.⁵⁰

1.2.2.2. Puanlama/Kazanma Sistemi

Doktrinde bilgisayar oyununun unsurları sayılırken içinde bir ödül/ceza veya kazanma/kaybetme sisteminin olması ve oyunun bir sonuca bağlanması⁵¹ gerektiğinden

⁴⁷ Daha fazla bilgi için bk. IGI Global, “What is Second Life” (Erişim 31.07.2021).

⁴⁸ Howstuffworks, “How Second Life Works” (Erişim 25.06.2021).

⁴⁹ New World Notes (NWN), “New World Notes” (Erişim 04.07.2021).

⁵⁰ Wordpress, “Daniel Voyager” (Erişim 04.07.2021).

⁵¹ Doğan – Özocak, “Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler”, 3.

bahsedilmektedir. Bu belirleme esasen klasik oyunlar için doğru kabul edilebilir. Ancak günümüzde bu özelliği bilgisayar oyununu tanımlamak için kullanmak gereksizdir.

Elbette oyunun içinde oyuncuların galip gelerek veya en azından bir sonuca vararak egosunu tatmin edeceği durumlar bulunur.⁵² Fakat her oyunun illa ki belirli bir sonuca ulaşmak veya belirli aşamaları geçtikten sonra kazanmak üzerine kurulduğu fikri artık geçerli değildir. Yukarıda bahsettiğimiz Second Life örneği bu konuya verilebilecek en güzel örnektir. Aslında kazananı veya kaybedeni olmayan oyunlara örnek olarak yalnızca bilgisayar oyunlarını saymak eksik kalacaktır. Klasik oyunlar arasında da herhangi bir kazananı veya kaybedeni olmayan oyunlar mevcuttur.⁵³

1.2.2.3. Ses/Müzik

Ses ve müzikler bilgisayar oyunları için elbette ki oldukça önemlidir. İyi bir sinema eserinin veya bilgisayar oyununun ses ve müziklerinin de son derece iyi olduğu pek çok defa gözlenmiştir. Hatta görsellik, senaryo ve seslerin uyumunu yakalayabilen eserlerin son derece başarılı ve kalıcı olduğu kanaatimizce doğrudur. Ne var ki, bu durumların hiçbirisi bizi ses ve müziklerin bilgisayar oyununun oluşturulması için zorunlu olduğu sonucuna ulaştırmaz.

Nasıl ki sessiz sinema eserleri, birer sinema eseridir.⁵⁴ Aynı şekilde müziksiz veya diyalogsuz oyunlar da diğer şartları sağlamaları durumunda bilgisayar oyunudur.

1.2.2.4. Görsellik

Bu başlık altında ifade etmek istediğimiz husus ise bir oluşuma bilgisayar oyunu diyebilmemiz için oyunun görselliğinin herhangi bir önemi olmadığıdır. Diğer başlıklarda da dile getirdiğimiz üzere, görsellik önemlidir ancak zorunlu değildir.

Elbette, çok basit birtakım yazıların ekranda belirmesi şeklinde olsa bile, bilgisayar oyununun bir görsel geri dönüşünün olacağı muhakkaktır. Lakin oyun içinde

⁵² Mehmet Emin Korkusuz – Ayşen Karamete, “Eğitsel Oyun Geliştirme Modelleri”, *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi* 7/2 (Aralık 2013), 83.

⁵³ Ayrıntılı bilgi için bk. Youthwork Practice, “Games without winners and losers” (Erişim 05.07.2021).

⁵⁴ Tekinalp, Fikri Mülkiyet Hukuku, 119.

grafik olarak tasarlanmış öğelerin bulunmaması bir oyunun oyun olma özelliğini ortadan kaldırmaz.

Bu duruma en iyi örnek, *audiogame* olarak isimlendirilen ses oyunlarıdır. Ses oyunları video oyunlarının⁵⁵ aksine, ana çıktısı görüntü olmayıp ses olan oyunlardır.⁵⁶ Bu tip oyunlara birkaç örnek vererek konuyu somutlaştırmamız gerekirse ilk örnek olarak *Atari* tarafından geliştirilmiş “*Touch Me*” isimli oyunu verebiliriz. Bu oyunda amaç belirli bir sıralamayla yanıp sönen fiziki tuşları takip edip, ona uygun biçimde tuşlara basmak ve oyunun istediği seslerin çıkmasını sağlayarak en yüksek puana ulaşmaktır.⁵⁷

Ses oyunlarına bir başka örnek olarak “*2095 Beyond the Human*”⁵⁸ isimli oyun verilebilir. Bu oyun dizüstü veya masaüstü bilgisayarlarda oynanabilen bir özelliktir. Oyuncu, *Axel Reeves* isimli bir dedektifi kontrol etmektedir. Oyunda ekrana yalnızca yazılar ve detektifin o anda nerede olduğunu gösteren çok basit bir kroki çıkmaktadır. Ekrandaki yazıların ve krokinin ise oyunun oynanışına bir katkısı yoktur. Oyun tamamen, oyun içi anlatıcının yönlendirmeleri neticesinde, oyuncunun ok tuşlarını kullanması suretiyle ilerlemektedir.⁵⁹

Bu örneklerden anlaşılabilceği üzere oyunlarda grafik tasarım olmazsa olmaz değildir. Doktrinde hatalı olarak gerçekliğe yakın görselliğin bilgisayar oyunları için olmazsa olmaz şartlardan biri olduğu⁶⁰ ifade edilmiştir. Bu belirleme hatalıdır zira, grafik tasarımı hiç kullanmayan veya fark edilmeyecek kadar düşük seviyede kullanan ses oyunları olduğu gibi, grafik tasarımda gerçekliğe yakın görüntüye değil kendi oyun anlayışına sadık kalan bilgisayar oyunları da mevcuttur.

Örneğin, *Minecraft*⁶¹ ve *Roblox*⁶² gibi oyunlardaki grafikler gerçeklikten oldukça uzaktır ve adeta eski bir çizgi film görüntüsü taşımaktadır. Bu oyunların grafiklerinde gerçekçi görüntüye ulaşmak gibi bir kaygı yer almadığı için son derece gerçekçi görüntü

⁵⁵ Kanaatimizce burada görüldüğü üzere ses oyunlarının varlığı, kavram olarak bilgisayar oyunu kullanımının video oyunu kullanımına nazaran daha kapsayıcı olacağına iyi bir örnektir.

⁵⁶ AudioGames.net, “Welcome at AudioGames.net!” (Erişim 04.07.2021).

⁵⁷ Museum of the Game, “Touch-Me” (Erişim 09.09.2021).

⁵⁸ Audiogame.store, “2095: Beyond the Human | Free Game | English Version” (Erişim 04.07.2021).

⁵⁹ Audio games olarak ifade edilen oyunlarla ilgili daha ayrıntılı bilgi için bk. Vikipedi, “Audio game” (Erişim 04.07.2021).

⁶⁰ Taylan Kılıç, *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği* (İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019), 13.

⁶¹ Minecraft, “Minecraft’a Hoş geldin” (Erişim 04. 07. 2021).

⁶² Roblox, “Powering Imagination” (Erişim 04.07.2021).

sunan pek çok oyuna göre bu tip oyunlar, yüksek sistem gereksinimleri talep etmemektedir. Dolayısıyla bilgisayar oyunları için gerçekçi görüntülerin bir şart olduğu fikri son derece hatalıdır.

Sonuç itibarıyla basit seviyede de olsa bir oyun tasarımı içeren, altında bir bilgisayar programı barındıran ve son derece ilkel düzeyde kalsa dahi oyunculara etkileşim imkânı tanıyan oluşumların bilgisayar oyunu olduğu kabul edilmelidir.⁶³ Diğer özelliklerinin olmayışı belki bir oyunun kötü, sıkıcı veya başarısız olarak nitelenmesine yol açabilir ancak bu durum, ortadaki oluşumun bilgisayar oyunu olduğu gerçeğini değiştirmez.

1.3. BİLGİSAYAR OYUNLARININ TARİHÇESİ

Her ne kadar bu tezin yazılış amacı bilgisayar oyunlarının tarihini anlatmak olmasa da bilgisayar oyunlarının süreç içinde nasıl bir gelişim gösterdiğini gözlemlemenin, bilgisayar oyunlarının hukuki açıdan geçirdiği dönüşümü ve eser türleri ile olan ilişkisini belirlemede önem taşıdığına inanıyoruz. Bu amaç doğrultusunda bu bölümde çok detaylı bir tarihçe verilmeyecek, yalnızca bilgisayar oyunları için mihenk taşı olarak değerlendirilen belli başlı olaylardan bahsedilecektir.

1962 yılında *PDP-1* sistemi üzerinde çalışabilecek şekilde *Stephen Russel* ve arkadaşları tarafından *MIT*’de geliştirilen “*Spacewar!*” isimli oyunun ilk bilgisayar oyunu olduğu kabul edilmektedir.⁶⁴ Bazı kaynaklar “*Tennis For Two*” isimli oyunu ilk oyun olarak kabul ederken,⁶⁵ diğer kaynaklar ise iki oyunu bir arada değerlendirmektedir.⁶⁶ *Yiğit Tezel* ise ilk bilgisayar oyununun “*Nim*” olduğunu ifade etmiştir.⁶⁷

⁶³ Benzer yönde belirleme için bk. Elnur Karimov, “Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu”, *Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi* 7/1 (Haziran 2021), 95.

⁶⁴ Ramos vd., *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, 7.

⁶⁵ Paul Göttlich, “Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law”, *IRIS Plus Legal Observations of the European Audiovisual Observatory* 2007-6 (Ekim 2007), 2.

⁶⁶ Ankara Kalkınma Ajansı, *Dijital Oyun Sektörü Raporu* (Ankara), 7.

⁶⁷ Yiğit Tezel, *Bilgisayar Oyunları Tarihi* (İstanbul: Sokak Kitapları Yayınları, 2016), 11. Ancak Nim isimli oyunun, diğer adıyla “*Nimatron*” ilk bilgisayar (yazarın kullanımı ile: video) oyunu olduğunu ifade etmek kanaatimizce yanlıştır.

“Spacewar!” oyununun duyurulması ve bilgisayar ile ilgilenen, özellikle de bilim alanında faaliyet yürüten kişiler tarafından büyük bir heyecanla karşılanmasının ardından, 1972 senesinde oyun sektöründe yön değişikliğine sebep olan⁶⁸ ve televizyona bağlanabilen ilk oyun olma özelliğini haiz “Pong” adlı oyun Atari Firması tarafından piyasa sürülmüş ve büyük bir popülerlik kazanmıştır.⁶⁹

80’li yıllarda piyasanın gelişimi hız kazanmış ve metin temelli macera ve rol yapma oyunları üretilmeye başlanmıştır. Bu dönemde “Siera, Lucas Arts, Access Software” gibi pek çok büyük oyun üreticisi firma ortaya çıkmıştır.⁷⁰ Bir süre sonra birbirinden ayrı pek çok oyun konsolunun varlığı, insanların evlerinde genellikle farklı oyun konsollarından yalnızca bir tanesinin bulunması ve oyunların giderek düşen kalitesi sebebiyle, firmaların oyun satışları istenen seviyelere ulaşamamış ve şirketler iflaslarını açıklamaya başlamıştır.⁷¹

Bu sorunu erken fark eden oyun geliştiricileri, farklı oyun platformlarında açılabilen özellikte oyunlar geliştirme yoluna gitmişler ve bu şekilde satışlarını artırmayı başarmışlardır. 80’lerin sonları ve 90’ların başlarında Amiga ve PC’ler (Personal Computer - Kişisel Bilgisayar) arasındaki rekabete IBM sistemlerinin dâhil edilmesi ile birlikte oyun piyasası git gide hızlanmıştır. 1981, 1984 ve 1987 yıllarında IBM kendi bilgisayarları için grafik adaptörleri ve yine 1987 yılında ses kartları geliştirmiştir.⁷² Bu durum IBM PC olarak ifade edilen bilgisayarların görsel olarak daha çok imkân sunmasına ve ayrıca oyuncuların ses efektleri gelişmiş oyunlar oynamasına olanak sağlamıştır.

1992’nin Aralık ayında yayınlanan *Computer Gaming World* isimli derginin aktardığına göre, 1991 yılında oyun piyasasının %82’si MS-DOS sistemlerini kullanan kişisel bilgisayarlar, %8’i Macintosh cihazlar ve yalnızca %5’i Amiga tarafından kontrol edilmekteydi.⁷³ Kanaatimizce Amiga’nın tarihe karışmasında Amiga sistemleri için

⁶⁸ Tezel, Bilgisayar Oyunları Tarihi, 28.

⁶⁹ Daha geniş bilgi için bk. Ashley Saunders Lipson - Robert D. Brain, *Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials* (Los Angeles: Carolina Academic Press, 2009). akt. Ramos vd., *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, 7.

⁷⁰ Koç – Tevetoglu, “Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması”, 61.

⁷¹ History, “Video Game History” (Erişim 05.07.2021).

⁷² Tezel, Bilgisayar Oyunları Tarihi, 107-108.

⁷³ Computer Gaming World The Premier Computer Game Magazine (Anaheim, California: Golden Empire Publications, 1992), sayı 101, 124.

geliştirilen oyun sayısının düşüklüğü önemli bir etkidir. Zannediyoruz ki tek başına bu örnek bile, bilgisayarların ve hatta teknolojinin gelişiminde oyunların ne denli ciddi bir etkisinin olduğunu gözler önüne sermeye yeter mahiyettedir.

Tüm bunlara ek olarak *CD-ROM* teknolojisinin 1980’lerin sonlarında gelişmeye başlaması da oyun sektörünü ciddi anlamda etkilemiştir. *Commodore*’nin geliştirdiği disket teknolojisinin yerine *CD-ROM*’ların geliştirilmesi ve 90’larla birlikte evlerde kullanılabilecek kadar ucuzlaması ile beraber bu teknoloji kişisel bilgisayarlarda ve diğer oyun platformlarında kullanılmaya başlanmıştır.⁷⁴

CD-ROM teknolojisini ilk kullanan oyun, günümüzde halen büyük bir oyun firması olan *Activision* tarafından üretilen “*The Manhole’dir*.”⁷⁵ Üç boyutlu oyunların ilk örneği “*Wolfstein*” olarak görülürken başarılı ilk örneği ise “*Doom*” olarak kabul edilmektedir.⁷⁶

CD-ROM teknolojisini tam anlamıyla kullanabilen ilk oyun ise 1994 senesinde geliştirilen “*Wing Commander III*” olarak kabul edilmektedir. Söz konusu oyun yeni teknolojinin sağladığı imkânlar sayesinde oyun içine çok daha iyi üç boyutlu grafikler eklemeyi başarmış ve sahne geçişlerinde gerçek videolar kullanarak bu alanda da bir ilki başarmıştır.⁷⁷

1.4. BİLGİSAYAR OYUNLARININ ÖNEMİ

Bilgisayar oyunları artık pek çok insan için günlük yaşamın ayrılmaz bir parçasıdır. İlk başlarda yalnızca basit eğlenceler olarak görülen bilgisayar oyunları, günümüzün en büyük sektörlerinden birini teşkil etmektedir. İnsanlar üzerindeki eğlendirici, vakit geçirmeye yarayan, eğitici ve hatta para kazanma vesilesine dönüşen

⁷⁴ Mark Alpert – Alicia Hills Moore, “CD-ROM: THE NEXT PC REVOLUTION CD-ROMs”, *FORTUNE Magazine* (29.06.1992). (Erişim 06.07.2021).

⁷⁵ Ayrıntılı bilgi için bk. Carl Therrien, "Chapter 21: CD-ROM Games", *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*, ed. Mark J. P. Wolf (Westport, Londra: Greenwood Press, 2008), 121-126. akt. Vikipedi, “History of Video Games” (Erişim 05.07.2021).

⁷⁶ Çağıl Ömerbaş, “Oyun Kültürünün Neredeyse Kronolojik Gelişimi”, *manifold* (Erişim 09.06.2019).

⁷⁷ Vikipedi, “Wing Commander III: Heart of the Tiger” (Erişim 05.07.2021).

bilgisayar oyunlarının sosyo-ekonomik yönü artık göz ardı edilemeyecek boyutlara ulaşmıştır.

Bilgisayar oyunları günümüzde artık sinema sektörünü dahi geride bırakarak, yüz binlerce insanın istihdam edildiği⁷⁸ büyük bir iş sahası haline gelmiştir. Dünya’da 2015 verilerine göre tahmini olarak; tüm müzik sektörü 15 milyar dolar, sinema sektörü 39 milyar dolar, oyun sektörü ise 91 milyar dolar hacme ulaşmıştır.⁷⁹

Entertainment Software Association’un 2019 raporu bize Amerika’daki oyun sektörü hakkında detaylı bilgi vermektedir. Bu rapora göre Amerika’da 2018 yılında bilgisayar oyunu satışlarından elde edilen gelir 43.4 milyar doları aşmıştır.⁸⁰ Amerikalıların %75’inin evinde en az bir kişi oyun oynamaktadır.⁸¹ Oyuncuların %78’i oyunların rahatlatıcı ve stres azaltıcı etkisi olduğunu düşünmektedir.⁸² Görülebildiği üzere bilgisayar oyunları oldukça yaygınlaşmış ve ciddi bir ekonomi halini almıştır. Ayrıca oyuncuların oynadıkları oyunlar sayesinde rahatladıklarını dile getirmeleri, oyunların insan psikolojisi üzerindeki etkisini göstermektedir.

Bununla birlikte bilgisayar oyunları geçmişte düşünüldüğü üzere yalnızca çocukların oynadığı birtakım basit eğlenceler olmaktan çıkmıştır. Amerika’da oyun oynayan kadınların yaş ortalaması 34, erkeklerin yaş ortalaması 32, genel ortalama 33’tür ve oyuncular ortalama 14 senedir oyun oynamaktadır.⁸³ Yetişkinler bu oyunları %63 oranında başkaları ile birlikte oynamaktadır. Ayrıca çalışma bizlere oyuncuların uyku, hobi edinme, spor yapma gibi konulara oyun oynamayan kişilerle hemen hemen aynı süreleri ayırdıklarını göstermektedir.⁸⁴

⁷⁸ 2020 yılında Amerika’da 241.389 kişi bilgisayar oyunu sektöründe istihdam edilmiştir. Ayrıntılı bilgi için bk. Statista, “Number of employees in the video games industry in the United States from 2010 to 2020” (Erişim 09.07.2021).

⁷⁹ Gönül Kültür ve Medeniyet Dergisi, “Oyun Sektörü, Film ve Müzik Sektörünü Geride Bıraktı / Oyungezer Dergisi Kurucusu Sinan Akkol” (Erişim 09.06.2019).

⁸⁰ Entertainment Software Association (ESA), *2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry* (ESA, Mayıs 2019), 3.

⁸¹ ESA, *2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, 5.

⁸² ESA, *2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, 6.

⁸³ ESA, *2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, 7.

⁸⁴ ESA, *2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, 8-9.

Statista internet sitesinde yayınlanan verilere göre ise bilgisayar oyunlarının dünya geneli hasılatı 2021 yılında 159.7 milyar dolar seviyesindedir. Piyasadaki hasılat payları şu şekildedir:

- Mobil oyunlar 79 milyar dolar,
- Konsol oyunları 49.2 milyar dolar,
- Bilgisayar (dizüstü, masaüstü) oyunları 33.3 milyar dolar,
- Tablet oyunları 11.6 milyar dolar ve
- Tarayıcı üzerinde oynanan oyunlar 2.6 milyar dolar.⁸⁵

Bu veriler ışığında oldukça net görüleceği üzere, bilgisayar oyunları bütün Dünya’da önemli bir yere sahiptir. Bu nedenle korumasız kalmaları çok ciddi ekonomik ve sosyal sorunlar çıkaracaktır.

Ayrıca bilgisayar oyunları yalnızca eğlence maksadıyla kullanılmamaktadır. *Harvard Üniversitesi*, Second Life isimli bilgisayar oyununu çevrimiçi ve toplu ders vermek maksadıyla deneme amaçlı kullanmıştır.⁸⁶ Hatta oyun sektörü öylesine büyümüş ve genişlemiştir ki e-spor olarak ifade edilen, oyuncuların belirli oyunları oynadığı, bu oyunların büyük bir izleyici kitlesine canlı yayınının yapıldığı turnuvalar düzenlenmeye başlamıştır. Bu önemi sebebiyle 24 Nisan 2018 tarih ve 277144 sayılı bakanlık makamı onayı ile Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanlığı kurulmuştur. Türkiye E-Spor Federasyonunun yaptığı tanıma göre ise e-spor: “*elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi veya çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktiviteyi kapsamaktadır.*”⁸⁷ Tüm bunlardan net şekilde görüleceği üzere bilgisayar oyunları, dünya hukuk sistemlerinin gündemine alması gereken son derece mühim bir konudur.

⁸⁵ Statista, “Video game market revenue worldwide in 2021, by segment” (Erişim 06.07.2021).

⁸⁶ Berkman Klein Center, “Second Life: Open Education and Virtual Worlds” (Erişim 06.07.2021); Ian Lamont, “Harvard's virtual education experiment in Second Life”, *computerworld* (Erişim 06.07.2021).

⁸⁷ Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED), “Hakkımızda” (Erişim 05.09.2021).

2. BÖLÜM

BİLGİSAYAR OYUNLARININ HUKUKİ NİTELİĞİ SORUNU

2.1. GENEL OLARAK

Bilgisayar oyunlarının güncel durumda nasıl korunduğu ve daha önemlisi nasıl korunması gerektiğinin incelemesine başlamadan evvel, bilgisayar oyunu olarak isimlendirdiğimiz oluşumların hukuki niteliklerinin tespit edilmesi gerekmektedir. Zira bir oluşumun türü tespit edilmeden nasıl korunması gerektiği hususunda sağlıklı bir bakış sunulamayacaktır.

Burada yapılacak belirleme, bilgisayar oyununa sunulan ve sunulması önerilen korumaları değerlendirdiğimiz bölümlerde de işimize yarayacaktır. Zira bilgisayar oyununun dahil edildiği eser türüne göre öngörülen koruma mekanizmaları değişmektedir.

Bilgisayar oyunları doktrin tarafından bilgisayar programı, sinema eseri, işleme eser, veri tabanı ve multimedya (çoklu ortam) olarak farklı türlere dahil edilmektedir. Bu bölümde öngörülen koruma ile ilgili detaylı bilgi verilmeyecek olup yalnızca bilgisayar oyununun hangi eser türüne dahil olduğu veya olması gerektiğine ilişkin birtakım tespitler yapılacaktır. Korumaya dair detaylı izahat sonraki bölüme bırakılmıştır.

2.2. BİLGİSAYAR OYUNLARININ BİLGİSAYAR PROGRAMI OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'na (FSEK) göre bilgisayar programı: *“Bir bilgisayar sisteminin özel bir işlem veya görev yapmasını sağlayacak bir şekilde düzene konulmuş bilgisayar emir dizgesini ve bu emir dizgesinin oluşum ve gelişimini sağlayacak hazırlık çalışmalarını...”*(FSEK md.1/B-g) ifade eder. Teknolojik ilerlemeyi olumsuz etkileyebileceği düşüncesiyle uluslararası anlaşmalarda ve AB Bilgisayar Direktifi'nde, bu kavramın tanımı yapılmamıştır.⁸⁸ Bilgisayar programı temel olarak Bern Sözleşmesi, TRIPS, WCT ve Bilgisayar Programlarının Hukukî Korunmasına İlişkin Direktif kapsamında korunmaktadır.⁸⁹ 5846 sayılı FSEK'e göre bilgisayar programları ilim ve edebiyat eseri grubu altında, dil ve yazıyla ifade edilen eser türleri arasında korunmaktadır. Bu belirlemeler Avrupa Birliği Bilgisayar Direktifi ve Bern Sözleşmesine uyumludur.

Bahsetmiş olduğumuz üzere her bilgisayar oyununun altında bir bilgisayar programı bulunmaktadır. Bu özellik sebebiyle doktrinde bazı yazarlar tarafından bilgisayar oyunlarının esasen bir bilgisayar programı olduğu kabul edilmektedir.⁹⁰

Çalışmamızın önceki bölümlerinde bahsi geçen bir kararında Yargıtay: *“... Bu nedenlerle; içerdikleri birçok unsur bakımından karma nitelikli bir eser özelliği gösteren bilgisayar oyunlarının yazılım tabanlı olmaları, diğer bir anlatımla bilgisayar programı özelliğinde olan bir bilgisayar yazılımı üzerine inşa edilerek kurgulanmaları sebebiyle bilgisayar programlarına dair koruma hükümlerine tabi olacaklarının kabulü gereklidir.”*⁹¹ şeklinde belirleme yapmıştır. Bu belirleme Türk yargısının en azından şu an için, bilgisayar oyunlarını birer bilgisayar programı saydığını bize göstermektedir.

Ancak kanaatimizce bu belirleme son derece hatalıdır. Her şeyden önce bilgisayar programına sağlanan koruma ile bir bilgisayar oyununun bütününe korunabileceği düşüncesi kesinlikle temelsizdir. Zira bilgisayar programlarına sağlanan koruma ile

⁸⁸ Temel Nal – Cahit Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku* (Ankara: Seçkin, 2018), 151.

⁸⁹ Şener Dalyan, *Bilgisayar Programlarının Fikrî Hukukta Korunması* (Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2008), 45-46.

⁹⁰ Cahit Suluk - Orhan Ali, *Uygulamalı Fikri Mülkiyet Hukuku* (İstanbul: Arıkan, 2005), 2/253.

⁹¹ Yargıtay CGK, K. 2018/295.

yalnızca program temelinde yer alan yazılım, kopyalanmaya karşı korunmaktadır.⁹² Şu durumda oyunun çok benzerinin farklı bir kodla yazılması durumunda sorun nasıl çözülecektir? Ayrıca bir bilgisayar oyunu yalnızca bilgisayar programından meydana gelmiş de değildir.

2.3. BİLGİSAYAR OYUNLARININ SİNEMA ESERİ OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ

Doktrinde bilgisayar oyunlarının nitelikleri itibarıyla sinema eseri korumasından yararlanmaları gerektiği, bu sebeple de sinema eserlerine nispetle korunabileceği savunulmaktadır.⁹³ Hatta ekrandaki görüntülerin korunması söz konusu olduğunda sinema eseri, altta yatan yazılım söz konusu olduğunda ise bilgisayar programı korumasının devreye gireceği de ifade edilmektedir.⁹⁴

Danıştay fikrin savunucularını destekler mahiyette verdiği bir kararında: “... Sonuç itibarıyla, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nun 2/1. maddesi kapsamında ilim ve edebiyat eseri niteliğindeki bilgisayar programlarından; belli bir mizansen veya senaryo çerçevesindeki hareketli ve sesli görüntüleri bilgisayarın yeniden üretmesini sağlayan komutlar kümesini içeren bilgisayar oyunları; kaset, disk ve benzeri hareketli görüntü ve ses taşıyıcılarına veya iletililere kaydedilmiş ifadesiyle, 3257 sayılı Sinema, Video ve Müzik Eserleri Kanunu Kapsamında bulunmaktadır.”⁹⁵ ifadelerine yer vermiştir.

Söz konusu kararın dayandığı 3257 sayılı Kanun, 2004 senesinde 5224 sayılı Kanun’un 14.maddesi ile ilga edilmiştir. Yargıtay daha önce aktardığımız kararın diğer

⁹² Koç – Tevetoğlu, “Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması”, 76.

⁹³ Doğan – Özocak, “Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler”, 9.

⁹⁴ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 72; Tekinalp de benzer yönde bir tespitte bulunmuştur. Buna göre, bilgisayar oyunları bir bilgisayar programına dayanır ancak saf bir bilgisayar programı olarak değerlendirilemezler. Bir bilgisayar oyunu somut olaya göre sinema eseri veya bilgisayar programı korumasından kıyasen yararlanabilir. Daha detaylı açıklama için bk. Tekinalp, *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 110.

⁹⁵ Danıştay 10. Daire, E. 1992/4550-K. 1994/1856, (27.04.1994).

bölümlerinde artık söz konusu Danıştay hükmünün dayanaksız kaldığı ve bu sebeple karardaki belirlemenin dikkate alınamayacağına kanaat getirmiştir.⁹⁶

Yine bu fikrin savunucularına göre bilgisayar oyunlarındaki etkileşim unsuru, bu tip yapımların sinema eseri sayılmalarına engel değildir. Zira bu fikirdekilere göre etkileşim unsuru esasen oyunun yaratıcısının oyuna önceden eklemiş olduğu belirli yolların izlenmesinden başka bir şey olmayıp, bu durum eserin niteliğini değiştirmez.⁹⁷

Kanaatimizce, bu belirlenmeler de hatalıdır. İleride daha ayrıntılı incelenecek olduğundan burada detaya girmeyi uygun görmüyoruz ancak bilgisayar oyunları sinema eserlerinde bulunmayan bazı öğeleri bünyesinde barındırmaktadır. Bunlardan etkileşim unsuru ise bilgisayar oyunları için son derece önemli olup, bilgisayar oyunu ile diğer eser türlerini birbirinden çok keskin şekilde ayırmaktadır. Bilgisayar oyunlarının sinema eseri statüsünde sayılması ancak geçici bir çözüm olarak kabul edilebilir.

2.4. BİLGİSAYAR OYUNLARININ İŞLEME ESER OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ

İşleme eser, bir eserden yararlanılarak meydana getirilip de bu esere nispeten bağımsız olmayan fikir ve sanat eserleridir.⁹⁸ Doktrinde multimedya oluşumlar ve bu sebeple de bilgisayar oyunları ile aslında ortaya yeni bir eser çıkarılmadığı, yalnızca mevcut birkaç eserin bir araya getirilerek yeniden yorumlandığı, bu sebeple de multimedya oluşumların müstakil bir eser türü olarak korunmasının gerekmediğine ilişkin görüşler mevcuttur.⁹⁹

⁹⁶ Her ne kadar doktrinde Danıştay'ın ilgili kararı aktarıldıktan sonra Yargıtay'ın sinema eseri korumasının önünü açan bir karar vermiş olduğundan bahsedilse de bu belirleme doğru değildir. Zira her şeyden önce buradaki kararı Danıştay vermiş olup, sonraki tarihli ve paylaştığımız Yargıtay kararları bunun aksini ifade etmektedir. Bahsedilen belirleme için bk. Taylan Kılıç, *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği*, 79.

⁹⁷ Yalçın Tosun, *Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları*, (İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 2009), 242.

⁹⁸ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 72-73.

⁹⁹ Tekinalp, *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 123.

İşleme eser, niteliği itibarıyla mevcut bir eserin aynı türden bir esere farklı şekilde aktarılması veya farklı türdeki bir esere dönüştürülmesi suretiyle oluşur. Ancak bilgisayar oyunlarındaki durumu bu kadar kolay açıklamak pek olanaklı değildir.

Bir örnek üzerinden konuyu netleştirmek yerinde olacaktır. *The Lord of The Rings, The Battle For Middle-Earth* isimli oyunu ele alalım. Bu oyun *J.R.R. Tolkien* tarafından kaleme alınmış meşhur fantastik kitap serisinden uyarlamadır. *J.R.R. Tolkien*'in oluşturduğu bu fantastik dünyanın haklarını elinde bulunduran kişiler tarafından bu dünyayı temel alan masa oyunları, bilgisayar oyunları, replika silahların yapılması için çeşitli lisans sözleşmeleri imza edilmiştir.¹⁰⁰

Oyunun geliştiricisi *EA* ilk başta 2001 senesinde söz konusu fantastik dünyanın *Peter Jackson* tarafından çekilen filmlerine ilişkin hakları lisanslamış ve ilk oyunu bu haklar çerçevesinde çıkarmıştır. 2005 senesine gelindiğinde *EA*, *Tolkien* kitaplarının sunduğu tüm fantastik dünyayı içine alan ayrı bir lisans sözleşmesi imzalayarak çok daha geniş bir lisans hakkı elde etmiş ve bu durum sonraki yıllarda geliştireceği oyunlar için *EA*'nın elini kuvvetlendirmiştir.¹⁰¹

Burada *The Lord Of The Rings* isimli serinin Türkçe tercümesi olan *Yüzüklerin Efendisi* kitabının bir çeviri eser olması sebebiyle işleme eser olduğunda şüphe yoktur. Peki aynı durum oyun serisi için de geçerli midir?

Elbette oyunun senaryosu tek başına ele alınırsa bir işleme eser olduğu, zira bir kitabın oyuna dönüştürülebilmesi için senaryolaştırıldığı söylenebilir. Peki bu durum bütün oyunu işleme eser kategorisine dahil eder mi?

Doktrinde FSEK'te sayılan eser türleri arasında yapılan geçişlerin özellikleri, ifade araçları ve sanatsal teknikleri bakımından eser grupları arasındaki farklar sebebiyle, esaslı değişiklik olarak görüleceği ifade edilmiş ve edebi eserdeki bir tasvirden yararlanılarak oluşturulan tablonun işleme eser olmayacağı söylenmiştir.¹⁰² Ancak elbette buradaki belirlemenin her olaya uygulanabileceği düşünülmemelidir. Zira FSEK md.6

¹⁰⁰ Greenspan vd., *MASTERING THE GAME*, 79.

¹⁰¹ Greenspan vd., *MASTERING THE GAME*, 79.

¹⁰² Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 76.

eser türleri arasındaki geçişlerin de işleme eser olabileceğini örnekler vermek suretiyle açıklamıştır. Gerçekten de FSEK md.6:

“Diğer bir eserden istifade suretiyle vücuda getirilip bu esere nispetle müstakil olmıyan ve aşağıda başlıcaları yazılı fikir ve sanat mahsulleri işlenmedir:

...

2. Roman, hikaye, şiir ve tiyatro piyesi gibi eserlerden birinin bu sayılan nevilerden bir başkasına çevrilmesi;

3. Musiki, güzel sanatlar, ilim ve edebiyat eserlerinin film haline sokulması veya filme alınmaya ve radyo ve televizyon ile yayıma müsait bir şekle sokulması; ...” ifadesine yer vererek bu durumu açıkça ortaya koymuştur. Buna göre kanaatimizce bir olayda işleme eser olup olmadığı her somut vaka için ayrı ayrı incelenmelidir.

Buraya kadar aktardığımız bilgiler yönlendirmesiyle bilgisayar oyunlarının birer işleme eser olduğu ve başka bir eser olarak görülmesinin gerekmediği sonucuna varılabilir. Ancak bu yanlış bir belirleme olacaktır. Gerçekten de Yüzüklerin Efendisi serisi için verilen örnekte ortada bir işleme eser olduğunun kabulü yerindedir. Zira oyunun senaryosu kitaptan uyarlanmış olup, oyun içi karakter ve olaylar kitaptakilerle örtüşmektedir. Dolayısıyla burada iki eser arasında güçlü bir bağlantı bulunduğu ve sonraki eserin önceki ile ilişkili kabul edilmesi gerektiği bizim de kanaatimizdir. Fakat bu tespitler bütün bilgisayar oyunlarının birer işleme eser olduğu yönünde bir algı oluşturmamalıdır. Bu yöndeki bir belirleme hiçbir önceki ilim/edebiyat, musiki, sinema eserinden esinlenmeden tamamen orijinal bir fikir üzerine kurulan sayısız oyunun hepsini aynı kefeye yerleştirir ve koruma kapsamını yalnızca işleme eser koruması ile sınırlar. Tezimizde şu ana kadar açıklamış olduğumuz üzere, sayısız oyun çeşidi bulunmaktadır ve bütün oyunların işleme eser kategorisine derç edilmesi bu mantıkla pek mümkün değildir.

Call Of Duty 4: Modern Warfare oyununu ele alalım. Bu oyunda oyuncular hem tekli olarak hem de çoklu olarak oynama imkânına sahiptir. Oyunun tek oyunculu özelliği kullanıldığında oyuncu belirli bir kurgusal hikâyeyi takip ederek bir sonuca ulaşmaya

çalışmaktadır.¹⁰³ Oyunda grafikler dönemine göre son derece ileri düzeyde, müzik ve sesler ise son derece ayrıntılıdır.¹⁰⁴ Böyle bir yapının bir senaryosu, yönetmenleri, altında yatan bilgisayar programları, grafik tasarımı, müzik ve sesleri başta olmak üzere birçok ögesi bulunmaktadır. Şu durumda ortada önceden var olan bir eserden işlenen yeni bir eser mevcut değildir. Ayrıca bu tip oyunların alelade bir derleme olduğu da iddia edilemez. Bu durumda bahsi geçen oyunun da yukarıdaki oyun ile aynı nitelemeye tabi tutulması isabetli olmayacaktır.

Burada FSEK m.6/10'da geçen, “...*Bir bilgisayar programının uyarlanması, düzenlenmesi veya herhangi bir değişim yapılması...*” ibaresi sebebiyle bilgisayar programlarının her oyunda bulunduğu ve oyunun yapılabilmesi için belirli aşamalardan geçirildiği, bu sebeple de bilgisayar oyunlarının birer işleme eser sayılacağı şeklinde bir savunma yapılabilir. Fakat bu belirleme de hatalı olacaktır. Her şeyden önce bu fıkra bilgisayar programı ile ilgilidir ve belirttiğimiz üzere bilgisayar oyunları birer bilgisayar programı değildir. Oyun temelinde yatan programın başka bir programdan işleme olduğu kabul edilse bile, bu durumda bilgisayar oyununu oluşturan öğelerden birisi işleme eser olup, bilgisayar oyununun bütünü işleme eser değildir. Aksi yöndeki bir belirleme bütün bilgisayar oyunlarının ve hatta belki yakın gelecekte birçok sinema eserinin dahi bu fıkra sebebiyle işleme eser olduğu gibi bir sonuca bizi götürebilecektir ki, kanaatimizce bu sonuç oldukça yanlıştır.

Nasıl ki somut olayın şartlarına göre sinema eserleri işleme eser sayılabiliyor ancak bu durum onların sinema eseri olma özelliklerini etkilemiyorsa, aynı belirleme bilgisayar oyunları için de yapılabilir. Başka bir ifadeyle, şartların varlığı durumunda bir bilgisayar oyununun öğelerinden bir veya birkaçının işleme eser olduğu söylenebilir. Lakin somut olay bağlamında yapılan bu belirleme ne söz konusu bilgisayar oyununun bir bilgisayar oyunu olarak elde etmesi gereken korumada bir daralmaya yol açar ne de bütün bilgisayar oyunlarını işleme eser kategorisine dahil eder. Şu durumda kategorik olarak, bilgisayar oyunları işleme eserdir şeklinde belirleme yapmak kesinlikle yanlıştır.

¹⁰³ Vikipedi, “Call Of Duty 4: Modern Warfare” (Erişim 07.07.2021).

¹⁰⁴ Ayrıntılı bilgi için bk. Steam, “Call of Duty 4: Modern Warfare” (Erişim 07.07.2021).

2.5. BİLGİSAYAR OYUNLARININ VERİ TABANI OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ

FSEK md.6/11’de ifadesini bulan veri tabanları esasen “işlemeler ve derlemeler” başlığı altında geçmektedir. Ancak farklı yapısı nedeniyle genelde işleme eserlerden ayrı, özel olarak da incelenmektedir. FSEK veri tabanını, “*Belli bir maksada göre ve hususi bir plan dahilinde verilerin ve materyallerin seçilip derlenmesi sonucu ortaya çıkan ... ve bir araç ile okunabilir veya diğer biçimdeki veri tabanları (Ancak, burada sağlanan koruma, veri tabanı içinde bulunan veri ve materyalin korunması için genişletilemez)*” ifadeleriyle açıklamıştır. Fikri Haklar Özel İhtisas Komisyonu’nun 2000 tarihli raporunda ise veri tabanı: “*sistematik (metodik) olarak organize edilmiş, elektronik veya diğer yollarla bağımsız olarak erişilebilir veri veya diğer materyalden oluşan derleme*” şeklinde tanımlanmıştır.¹⁰⁵

Ayrıca FSEK Ek 8. maddede de veri tabanlarına ilişkin düzenleme yer almaktadır. AB Veri Tabanı Direktifi’ne göre veri tabanları ikili bir koruma altındadır. Eser sahibinin fikrî yaratıcılığının ürünü olan veri tabanları derleme eser olarak, eser niteliği göstermeyen veri tabanları ise veri tabanı yapımcısının haklarının korunması düşüncesiyle *sui generis* bir korumadan yararlanır.¹⁰⁶ Öte yandan veri tabanlarına sağlanan koruma veri tabanının temelinde yer alan bilgisayar programlarına uygulanmaz.¹⁰⁷ FSEK’ten anladığımız üzere de veri tabanı koruması, içinde bulunan veri ve materyalleri kapsamaz.

Doktrinde bilgisayar oyunlarının veri tabanı olarak korunması fikrini savunanlar olduğu ifade edilmiştir.¹⁰⁸ Şu durumda öncelikle belirtilmelidir ki, bir bilgisayar oyununu veri tabanına benzetmek hatalı olacaktır. Zira her iki türün de bir şekilde etkileşim imkânı sunduğu aşikârdır ancak bilgisayar oyununun sunduğu etkileşim ile veri tabanının sunduğu etkileşim birbiriyle mukayese edilemeyecek düzeydedir. Bilgisayar oyununda etkileşim, oyuncunun oyunu oynaması, bitirmesi, belirli görevleri yapması, başkalarıyla etkileşim kurması, bir şeyler öğrenmesi, eğlenmesi gibi sayısız şekillerde kendini

¹⁰⁵ Devlet Planlama Teşkilatı (DPT), *Fikri Haklar Özel İhtisas Komisyonu Raporu* (Ankara: 2000), 85.

¹⁰⁶ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 155.

¹⁰⁷ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 156.

¹⁰⁸ Koç – Tevetoğlu, “Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması”, 59.

gösterebilirken; veri tabanındaki etkileşimin amacı, kullanıcının bazı bilgilere ulaşmasını sağlamak ve verileri belirli bir düzen içinde tutmaktır.¹⁰⁹ Ayrıca veri tabanı koruması FSEK’te açıkça ortaya konulduğu üzere, veri tabanının içindeki veri ve materyalleri kapsamamaktadır. Bu ihtimalde bilgisayar oyununun içindeki öğelerin korunmaması riski ortaya çıkacaktır.

Bilgisayar oyunu ve veri tabanlarının bir arada değerlendirilmesine kanaatimizce her ikisinin de materyallerin seçilip derlenmesi sonucu ortaya çıktığı fikri sebep olmaktadır. Ne var ki bilgisayar oyunu ile veri tabanı arasında iki esaslı fark söz konusudur.¹¹⁰ İlk olarak, bilgisayar oyununu oluşturan veri ve materyaller bağımsız haldeyken bir şey ifade etmemektedir. Bilgisayar oyununun unsurları birbirleriyle etkileşim halindedir, söz gelimi bir ses dosyası oyun dışına çıkarıldığında artık tek başına oyunun bağlamında bir şey ifade etmeyecektir.

İkincisi, bilgisayar oyunlarında kullanıcı oyunun öğelerine bağımsız olarak erişememektedir. Daha doğru ifadeyle geliştiricinin verdiği izin ölçüsünde erişebilmektedir. Bu durum veri tabanlarında farklıdır.

Görüldüğü üzere bilgisayar oyunu ile veri tabanlarını birbirlerine denk tutmak ve bilgisayar oyunlarının veri tabanı korumasından yararlanabileceğini savunmak son derece hatalıdır. Bilgisayar oyunları ne bazı öğelerin bir araya getirildiği bir derleme ne de basit bir işlemdir.

2.6. BİLGİSAYAR OYUNLARININ MULTİMEDYA (ÇOKLU ORTAM) OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ

Multimedia kavramı dilimizde “çoklu ortam” veya “multimedya” kavramları ile karşılanmaktadır. Çoklu ortam, “bilgisayarda metin, grafik, ses ve canlandırma öğelerini

¹⁰⁹ Veri tabanlarının amacının bilgiye kolay ulaşılabilmesi olduğu hakkında bk. Mustafa Ateş, *Fikrî Hukukta Eser* (Ankara: Turhan Kitabevi, 2007), 334.

¹¹⁰ Julian Stein, “The Legal Nature of Video Games: Adapting Copyright Law to Multimedia”, *Press Start* 2/1 (2015), 49-50.

birleştirek sunan ortam, multimedya”¹¹¹ olarak tarif edilmektedir. Ancak çoklu ortam (multimedya) için birçok değişik tanım bulunmaktadır.

Bu tanımlardan birine göre multimedya, “*bir bilgisayar programı yardımıyla ses, müzik, video, fotoğraf, üç boyutlu grafikler ve animasyon gibi araçlardan en az birinin metinle birlikte bir araya getirilmesi suretiyle oluşturulan ürüne...*” verilen addır.¹¹²

Bir başka tanımda ise multimedya eserleri karakterize eden özelliğin, “*birbirinden farklı eser kategorilerinin, yeni teknoloji kullanılarak entegre bir bütün haline getirilmesi*”¹¹³ olduğu ifade edilmektedir. Gerçekten de çoklu ortam veya multimedya eser diye tabir edebileceğimiz bu eserler, birden çok ve farklı unsuru etkileşim imkânı sunarak bir araya getiren oluşumlardır. Bu tip oluşumlara en çok verilen örnek internet siteleri ve bilgisayar oyunları olarak karşımıza çıkmaktadır.¹¹⁴

Kanaatimizce bilgisayar oyunlarının dahil olabileceği en uygun tür multimedya türüdür. Zira cinsi, niteliği, görsel efekt kalitesi gibi unsurları fark etmeksizin bütün bilgisayar oyunlarını altında toplayabilecek şemsiye kavram multimedya kavramıdır. Multimedya için yapılan değişik tanımların tümündeki unsurlar, bilgisayar oyunlarında var olan unsurlardır. Şu durumda bilgisayar oyunlarının birer çoklu ortam olduğunun kabulü yanlış olmayacaktır. Ancak ilerleyen bölümlerde detaylarıyla açıklanacağı üzere, multimedya oluşumlar bir eser türü olarak FSEK kapsamında korunmamaktadır. Aslında neredeyse dünyanın hiçbir hukuk sistemi tarafından multimedya koruması adıyla kapsamlı bir koruma bulunmamaktadır. Bu durum da doktrini bilgisayar oyunlarının niteliğini tespit etmeye çalışırken, sinema eseri veya bilgisayar programı üzerinden belirleme yapmaya yönlendirmektedir.

Belirttiğimiz üzere bilgisayar oyunları birer multimedya oluşumdur. Multimedya oluşumların henüz mevzuatımız tarafından korunmuyor oluşu bu durumu, daha doğru bir ifadeyle bilgisayar oyunlarının niteliğini etkilemez. Bilgisayar oyunları birer multimedya oluşumdur fakat burada multimedya eser veya çoklu ortam eserdir demekten özenle

¹¹¹ Güncel Türkçe Sözlük, “çoklu ortam” (Erişim 09.07.2021).

¹¹² Ateş, Fikrî Hukukta Eser, 161.

¹¹³ Mustafa Aksu, Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması (İstanbul: Beta, 2006), 130.

¹¹⁴ Koç – Tevetoğlu, “Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması”, 66.

kaçındığımızı belirtmek isteriz. Zira gerçekten de henüz FSEK tarafından böyle bir koruma öngörülmemiştir.

Sonuç itibarıyla bilgisayar oyunları niteliği gereği ne salt bir bilgisayar programı ne sinema eseri ne veri tabanı ne de basit birer işleme eserdir. Bilgisayar oyunları bunlardan çok daha karmaşık yapıdaki en yeni eser türüdür ve niteliği itibarıyla çoklu ortamdır. Fakat belirlememizi bu kadarlık bir bilgiyle sınırlamak ve tartışmayı sonlandırmak hatalı olacaktır. Önemi sebebiyle bilgisayar oyunlarının bilgisayar programı, sinema eseri ve çoklu ortam (multimedya) şeklinde kabulleri durumunda nasıl bir koruma öngörüldüğü ve sair mevzuatlar kapsamında nasıl güvencelerin mevcut olabileceği sonraki bölümde detaylıca incelenmiştir.¹¹⁵

¹¹⁵ Bk. 3. Bölüm Bilgisayar Oyunlarının Fikrî Mülkiyet hukukunda Korunması

3. BÖLÜM

BİLGİSAYAR OYUNLARININ FİKRİ MÜLKİYET HUKUKUNDA KORUNMASI

3.1. GENEL OLARAK

Bu bölümde ilk etapta Türk Hukukundaki durum ele alınacaktır. Burada öncelikle FSEK kapsamında öngörülen koruma değerlendirilecek, akabinde SMK kapsamında bilgisayar oyunlarının nasıl korunabileceği irdelenecek, sonrasında TBK, TTK ve RKHK çerçevesinde rekabet ve haksız rekabet hükümleri ile öngörülen korumanın sınırları ve bilgisayar oyunlarına uygulanışı aktarılacaktır. İkinci kısımda ise uluslararası hukukta öngörülen koruma ülke örnekleri üzerinden açıklanmaya çalışılacak ve kısaca milletlerarası anlaşmaların durumu izah edilecektir. Sonrasında Türk Hukuku için çözüm önerilerimiz tek başlık altında aktarılacaktır.

Ancak incelemeye geçmeden önce bir hususu belirtmekte yarar görmekteyiz. Bilgisayar oyunlarının daha ziyade perakende ürün şeklinde satıldığı ve dijital dağıtımın yaygın olmadığı 2015'lere kadarki dönemde, bilgisayar oyunlarının ihlali dendiğinde akla neredeyse yalnızca oyun CD veya DVD'lerinin kopyalanması gelmekteydi. Fakat oyun şirketlerinin son yıllardaki ciddi yatırımları ve şifreleme teknolojilerindeki gelişimler sayesinde¹¹⁶ artık bu konu sorun olmaktan çıkmaya başlamıştır. Oyun sektörünün de belirttiği üzere, kopyalama problemi kutulu oyunlarda eskisi kadar olmamakla beraber sorun teşkil etmeye devam etmekte ancak internette veya mobil oyunlardaki esas sıkıntı olarak zararlı yazılımlar ve taklit oyunlar karşımıza çıkmaktadır.¹¹⁷

¹¹⁶ Angus Morrison, "Could piracy be scuppered within two years?", *PC Gamer* (Erişim 12.09.2021).

¹¹⁷ TaleWorlds Hukuk Müşavirliği, "Fikrî Mülkiyet Hukukunda Bilgisayar Oyunlarının Korunması başlıklı tezle ilgili sorular" (Görüşme 14.06.2021).

3.2. FSEK KAPSAMINDA KORUMA

Bir fikrî ürünün Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nun sağladığı korumadan yararlanabilmesi için bazı şartları barındırması gerekmektedir. FSEK ikinci maddesinde: *“Bu Kanun, fikir ve sanat eserlerini meydana getiren eser sahipleri ile bu eserleri icra eden veya yorumlayan icracı sanatçıların, seslerin ilk tespitini yapan fonogram yapımcıları ile filmlerin ilk tespitini gerçekleştiren yapımcıların ve radyotelevizyon kuruluşlarının ürünleri üzerindeki manevi ve mali haklarını, bu haklara ilişkin tasarruf esas ve usullerini, yargı yollarını ve yaptırımları ile Kültür Bakanlığının görev, yetki ve sorumluluğunu...”* ifadeleriyle kapsamını açıklamıştır. Buna göre Kanun kapsamında korumadan yararlanabilmek için bir eserin sahibi olmak veya sayılan diğer kişi gruplarından birisine girmek gerekmektedir. Başka bir ifadeyle ortada bir eser bulunmalıdır.

Eser ifadesinden ne anlaşılması gerektiğini yine FSEK bize göstermektedir. FSEK md. 1/B-a'ya göre eser: *“Sahibinin hususiyetini taşıyan ve ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri olarak sayılan her nevi fikir ve sanat mahsullerini...”* ifade eder. Buradan anlaşıldığı ve doktrinde bazı yazarların da işaret ettiği üzere eser sayılmanın üç şartı vardır. Bunlar: şeklî şart, sübjektif şart ve objektif şart şeklinde ifade edilmektedir.¹¹⁸ Şeklî şart Kanun'da sayılan dört eser türünden birisine dahil olmak, sübjektif şart eserin hususiyetinin bulunması ve objektif şart ise oluşumun üçüncü kişiler tarafından algılanabilir şekilde somutlaşmış olmasıdır.¹¹⁹

i. Eser Sayılmanın Şartları: Şekil Şartı

Kanun eser türlerini belirlerken tahdidi (*numerus clausus*) bir yol izlemiş, tadadi (örnekleme) olarak tespit yapmamıştır. Bu ifade, şu anlama gelmektedir: bir fikrî ürün Kanun'da sayılan dört eser türünden birine (ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri) dahil edilemezse FSEK kapsamında eser olarak korunmayacaktır.

¹¹⁸ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 42; Dinç Barlas, “5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda Eser Sayılmanın Koşulları”, *Legal Fikrî ve Sınai Haklar Dergisi* 5/17 (04. 2009), 76.

¹¹⁹ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 42.

ii. Eser Sayılmanın Şartları: Hususiyet

Hususiyet şartı ise çok farklı şekillerde yorumlanabilmektedir. Doktrinde birtakım yazarlar hususiyetin kriterini çok üst seviyede belirlemiştir. Bu yazarlara göre bir ürünün eser niteliği kazanabilmesi için herkes tarafından meydana getirilemeyen,¹²⁰ her insanda müşterek bulunan bilgiyle ortaya çıkarılamayan,¹²¹ özellikli bir yapısı olması lazım gelmektedir. Bu görüşün karşısında duran yazarlara göre ise bu yönde bir belirleme hususiyet şartının sağlanabilmesini oldukça zorlaştıracak ve bu sebeple birçok fikrî ürün eser korumasından mahrum kalacaktır. İkinci fikirdeki yazarlara göre yaratıcı hayal gücü ve düşünce istisnadır. Bu nedenle bir fikrin yeni bir bakış açısıyla ortaya konulması ve fikrî üründe nispeten bağımsızlık bulunması hususiyet şartı için yeterlidir.¹²²

Doktrindeki bir başka görüşe göre ise hususiyet, içerik/anlatım/üslup ile aynı anlamda değildir. Bu fikre göre, üslup ve nispeten bağımsızlık özelliklerine ek olarak; eserde serbest biçimlendirme alanı, genelin üstünde bir nitelik ve amaca uygun olanın üstünde bir özellik aranmalıdır.¹²³ Serbest biçimlendirme alanının varlığı ifadesi ile anlatılmak istenen ise bir fikrî ürün vücuda getirilirken eser sahibinin hareket alanının geniş olmasıdır. Başka bir söyleyişle, eğer bir ürün işin mahiyeti veya teknik zorunluluklar sebebiyle başka şekilde ortaya çıkarılamıyor ve herkes o ürünü o şekilde yapmak zorunda kalıyorsa burada artık eser korumasından bahsedilemeyecektir. Zira böyle bir durumda hususiyet şartı sağlanmayacaktır.

Hususiyetin tespiti ile alâkalı düşüncelerimize geçmeden evvel yabancı bir mahkeme kararı üzerinden hususiyetin nasıl tespit edildiğini irdelemek yerinde olacaktır. Bu konuda ele alacağımız karar *Breakout* isimli oyun ile ilgilidir. Zira bu oyun, telif koruması için aranan asgari hususiyet şartının tespitinde son derece önemli belirlemelerin yapıldığı birtakım davalara konu olmuştur. *Atari* firması 1989 ila 1992 yılları arasında yaptığı telif tescil başvurularının reddedilmesi sebebiyle, *Breakout* isimli oyununu istediği gibi koruma altına alamamıştır. Bu durum seri davaların görülmesine sebep olmuştur. *Breakout* son derece basit bir oyundur. Oyuncu ekranın alt tarafına

¹²⁰ Ernst Hirsch, *Hukuki Bakımdan Fikrî Say* (İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları, 1943), 2/12; Ernst Hirsch, *Fikrî ve Sinaî Haklar* (Ankara: Ankara Basımevi, 1948), 131.

¹²¹ Nuşin Ayiter, *Hukukta Fikir ve Sanat Ürünleri* (İstanbul: Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Yayınları, 1972), 40.

¹²² Halil Arslanlı, *Fikri Hukuk Dersleri* (İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları, 1954), 2/6.

¹²³ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 45.

konumlandırılmış dikdörtgen biçimli renkli bir objeyi hareket ettirmektedir. Oyuncunun amacı ekranda rastgele belirerek kendisine doğru gelen ufak topa kontrol ettiği şekil ile dokunarak topun yukarı hareket etmesini sağlamak ve ekranın üst kısmında yer alan renkli diğer kutucukları kırmaya çalışmaktır. İşte bu oyuna ilişkin telif korumasının tesis edilmemesinin akabinde açılan “*Atari Games Corp v. Oman*” olarak bilinen bu davalarda mahkeme, üçüncü kişiler tarafından algılanabilen bir ortamda sabitlenmiş orijinal her ürünün korunabileceğine, korumadan yararlanmak için yaratıcılık veya sanatsal kalitenin aranmaması gerektiğine hükmetmiştir.¹²⁴

Yukarıdaki örnekten görülebileceği üzere, yabancı uygulamada hususiyet orijinallik olarak anlaşılmakta ve bir eserin diğerinin kopyası olmaması, bir fikre başka bakış açısıyla yaklaşılmış olması yeterli görülmektedir. Yabancı doktrine göre hususiyet mutlaka yenilik olarak anlaşılmamalıdır.¹²⁵

Kanaatimizce de hususiyet çok katı algılanmamalıdır. Bir fikrî ürünün eser olabilmesi için son derece yaratıcı olması, adeta bir şaheser olmasının beklenmesi korumanın sınırlarını çok daraltacak ve bu sebeple pek çok oluşum FSEK’te sağlanan güvencelerden mahrum kalacaktır. Bu denli katı bir hususiyet anlayışı bizce hatalıdır. Bir fikrî ürünün açıkça başka bir eserin kopyası veya karıştırılmaya mahal verecek yahut ününden faydalanacak derecede benzeri olmaması bizce yeterlidir. Fikrî mülkiyet hukuku ile fikirler değil, onların ifade ediliş biçimleri korunduğundan, önceki bir eserdeki fikrin kullanılmış olması bir ürünün eser olma özelliğini tek başına ortadan kaldırmaz. Eğer ürün sahibi, esinlendiği fikre kendi ifade biçimini katmış ve ortaya orijinal denebilecek bir ürün çıkarmışsa burada hususiyet şartının sağlandığı kabul edilmelidir.

Esasen FSEK’in yapısı da bizi desteklemektedir. FSEK güzel sanat eserlerini düzenlediği 4. maddesinde açıkça estetik değere sahip olmaktan bahsetmiştir. Kanun koyucunun bu ifadesi bir fikrî ürünün güzel sanat eseri sayılabilmesi için yukarıda sayılan üç şarta ek olarak dördüncü bir şartı, estetik olma şartını aradığını veya hususiyet şartını özelleştirdiğini açıkça göstermektedir. Kanun koyucu güzel sanat eserleri için hususiyete ek olarak veya hususiyet şartını sıkılaştırmak suretiyle estetiklik şartını da aradığına göre,

¹²⁴ Greenspan vd., *MASTERING THE GAME*, 76.

¹²⁵ John Kuehl, “Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection” *Cybaris* 7/2 (2016), 330.

diğer eser türlerinde estetik olma şartının aranmayacağı açıktır. Bu durum da hususiyete ilişkin fikrimizi desteklemektedir.

Yargıtay ise hususiyet kavramını kararlarında açıklamamaktadır. Ancak Yargıtay tarafından verilen bazı kararlarda bir çalışmanın eser kabul edilmesi için eser sahibi tarafından meydana getirildiğinin, başka kaynaklardan kopya olmadığı ve zihinsel bir çabanın neticesi olduğunun anlaşılmasının gerekli ve yeterli olduğu yönünde hüküm kurulmuştur.¹²⁶

Hususiyetin tespiti için aranması gereken kıstası bu şekilde belirtmiş olduk. Ancak doktrinde hususiyet tespitinin yanı sıra, hususiyetin kimde aranacağına ilişkin de bir tartışma bulunmaktadır.

Öncelikle belirtmek isteriz ki, geçmişten bu yana genel kabul eserin onu oluşturan kişinin hususiyetini yansıtmayı gerektirdiği yönündedir.¹²⁷ Bu belirleme kanaatimizce klasik eserler için doğrudur. Elbette bir romanda yazarın, bir heykelde heykeltıraşın dokunuşu bulunmalıdır. Zira burada eser sahipleri bir veya en fazla birkaç kişidir. Ancak konu sinema eseri veya bilgisayar oyunlarına geldiğinde, işin mahiyeti değişmektedir. Gerçekten de bir sinema eserin veya bilgisayar oyunun yapımında yüzlerce belki binlerce kişi çalışabilmektedir. Eser sahipleri ise yine onlarca kişi olabilmektedir.

Sinema eserlerinde FSEK md. 8 gereği yönetmen, özgün müzik bestecisi, senaryo yazarı ve diyalog yazarı eserin birlikte sahibi olurlar. Canlandırma tekniğiyle yapılmış sinema eserlerinde animatör de eserin birlikte sahibidir. Şu durumda örneğin bir filme baktığımızda bu kişilerden her birinin hususiyetini mi görmeliyiz, yoksa bunların bir araya gelmesi suretiyle oluşan yapının hususiyetine mi bakmalıyız? Sorunun cevabı aranırken, burada sayılan kişilerin her film için tek kişi olması gerekmediği de göz önüne alınmalıdır. Daha açık bir ifadeyle bir filmin birden çok yönetmeni, birden çok senaristi, özgün müzik bestecisi ve çok sayıda animatörü bulunabilir. Bu takdirde belirlemeyi her bir kişi için mi yapmamız gerekecektir?

¹²⁶ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi (Yargıtay HD), E. 3250/K.4072 (11.05.2000). akt. Suluk - Orhan, *Uygulamalı Fikri Mülkiyet Hukuku*, 2/126.

¹²⁷ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 42; Ahmet M. Kılıçoğlu, “Eser Sayılmayan Fikri Ürünler ve Eserin Adı ve Alametleri Üzerindeki Haklar”, 1586.

Somutlaştırmak gerekirse eldeki olaya göre belirleme yapılmalı ve hususiyet konusunda nereye bakılacağına o şekilde karar verilmelidir. Yukarıda verdiğimiz örneği yenilersek bir roman söz konusu olduğunda, elbette eserin sahibinin hususiyetini yansıtmayı aramalıdır. Ancak konu bilgisayar oyunu olduğunda hususiyet belirlenmesi için eser sahibine değil, eserin kendisine bakılmalıdır. Eğer eser orijinal olduğu izlenimini oluştuyorsa hususiyet şartının sağlandığı söylenmelidir.

Doktrinde benzer olarak hususiyete kişiler üzerinden değil, eser üzerinden bakılması gerektiğini savunan görüşler mevcuttur.¹²⁸ Ayrıca *Tekinalp*¹²⁹ sinema eserlerindeki birlikte eser sahipliği sebebiyle hususiyetin kanunda sayılan eser sahiplerinin bileşkesinde bulunması gerektiğini ifade etmiştir. Ek olarak eserin bütününe bakılarak hususiyet belirlenmesi yapılması gerekmektedir, başka söyleyişle farklı öğelerin bir araya gelmesiyle oluşan genel intiba esas alınmalıdır.¹³⁰ Aksi durumda her bir öğe için ayrı ayrı belirleme yapılması ve eserin bazı bölümlerinin korumasız kalması, koruma kapsamının muğlaklaşması gibi sorunlar doğabilir. Ancak FSEK md. 1/B-a’da açıkça sahibinin hususiyetini taşımak ifadesi geçtiği için, mevcut durumda eserde hususiyet araştırması yapılırken sahibinin hususiyetini taşıyıp taşımadığına bakılması gerektiğinin savunulması da mantıksız değildir. Ne var ki mevzuat bu haliyle, sinema eserleri ve bilgisayar oyunlarında hususiyet belirlenmesinde eksik kalmaktadır.

iii. Eser Sayılmanın Şartları: Üçüncü Kişilerce Algılanabilme

Eser sayılmanın üçüncü ve son şartı ise üçüncü kişilerce algılanabilmedir. Her ne kadar mevzuatımızda doğrudan yer almasa da bu şart hayatın olağan akışı gereği zaten belli durumdadır. Zira kimsenin göremediği, duyamadığı, ortada bulunmayan, bir başka ifadeyle, sadece bir fikir mertebesinde bulunan bir şeyin korunamayacağı açıktır.¹³¹

¹²⁸ Taylan Kılıç, *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği*, 45.

¹²⁹ Tekinalp, *Fikrî Mülkiyet Hukuku*, 119.

¹³⁰ Nal/Suluk vd., *Fikrî Mülkiyet Hukuku*, 46.

¹³¹ Salt düşüncelerin eser olarak korunmayacağı hakkında bk. Barlas, “5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nda Eser Sayılmanın Koşulları”, 80.

Birleşik Devletler Telif Yasası'nın 102 numaralı maddesine göre somut varlığı bulunan bir ortam üzerine sabitlenebilen orijinal çalışmalar telif korumasından yararlanır.¹³²

Ancak doktrinimizde bu belirlemenin dışına çıkan tespitler mevcuttur. Buna göre objektif şarttan, bir eserin kesinlikle eşya üzerinde somutlaşması gerektiği anlaşılmamalıdır. İrticalen icra edilen bir söylev veya doğaçlama bir tiyatro gösterisi de pekâlâ korunmaya değerdir.¹³³

3.2.1. Bilgisayar Oyunlarının Bilgisayar Programı Hükümlerince Korunması

Gerek öğretide gerekse mahkeme kararlarında, bilgisayar oyunlarının bilgisayar programı hükümlerince korunması gerektiğini savunan görüşler olduğundan ve bilgisayar oyunlarını nitelik olarak birer bilgisayar programı şeklinde kabul edemeyeceğimizden bahsetmiştik.¹³⁴

Gözlemlerimize göre öğretideki baskın görüş bilgisayar oyunlarının şu an için sinema eserlerine nispetle korunmasının en doğru çözüm olduğu yönünde olsa da yargı camiamız aynı fikirde değildir. Bilgisayar oyunlarının niteliği Yargıtay'ın önüne gelen çeşitli davalarda tartışılmıştır. Söz konusu davalar bandrolsüz oyun CD ve DVD'lerinin satışı neticesinde açılmış davalar olup, bu davalarda yerel mahkemeler ile üst yargı mercileri arasında uyumsuzluk vuku bulmuştur.

Buna göre yerel mahkemelerce bilgisayar oyunları birer sinema eseri niteliği göstermekte ve ayrıca mevzuatta da buna ilişkin hükümler bulunmaktadır. Yerel mahkemeler bu davalarda Danıştay 10. Dairesinin 27.09.1994 tarih ve 4550-1856 sayılı kararına atıf yapmakta ve ayrıca Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik'in 7. maddesine dayanmaktadırlar. Değişikliklerden önceki ilgili madde metni şu şekildedir:

¹³² Copyright Law of The United States and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code (Copyright Law of The United States), United States Copyright Office (2021), md. 102. madde metni şu şekildedir: “*Copyright protection subsists, in accordance with this title, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression, now known or later developed, from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device...*”.

¹³³ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 48.

¹³⁴ Bk. 2.2. Bilgisayar Oyunlarının Bilgisayar Programı Olarak Değerlendirilmesi

“Bilgisayar Oyunları ile Bilgisayar Programlarında ve Veri Tabanlarında Bandrol Kullanımı

Madde 7 - Tespit edildiği materyale bakılmaksızın, elektronik, mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli veya sessiz, birbiriyle hareketli görüntüler dizisi içeren bilgisayar oyunlarında bandrol kullanılması zorunludur.

Hak sahibi gerçek ve tüzel kişilerin talebi halinde bilgisayar programları ve veri tabanlarında da bandrol kullanılması zorunludur. Ancak, bilgisayar programlarına ve veri tabanlarına bandrol verilebilmesi için bu eserlerin kayıt ve tescilinin yapılmış olması gerekir.

Bilgisayar oyunları ile bilgisayar programları ve veri tabanları için kullanılacak bandroller Telif Hakları ve Sinema Genel Müdürlüğünden veya İstanbul Telif Hakları ve Sinema Müdürlüğünden temin edilir. Bandrol teminine ilişkin diğer hususlarda ise bu Yönetmeliğin 6 ncı maddesi hükümleri uygulanır.”¹³⁵

Görüldüğü üzere ilgili madde gerçekten de bilgisayar oyunlarını sinema eseri olarak kabul etmiş görünmektedir. Hatta kanun koyucu madde metninde *“hareketli görüntüler dizisi içeren bilgisayar oyunları...”* ifadesine yer vererek bu amacını çok net belli etmiştir. Ancak Yargıtay burada söz konusu madde metnindeki ifadelerin FSEK kapsamındaki suçların niteliğini etkilediği ve bu durumun Kanunsuz suç yaratmak olduğundan bahisle söz konusu hükmün dikkate alınamayacağını belirtmiştir.¹³⁶

Yargıtay Ceza Genel Kurulunun E.2018/19-398 K.2018/413 sayılı kararının ilgili kısımlarını bilgisayar oyunlarının niteliği konusundaki önemi nedeniyle, buraya aynen almak istiyoruz. Zira söz konusu karar Türk yargısının konu hakkındaki düşüncesini en net şekilde ortaya koymakta olup öğreti, yargı ve uygulama arasındaki uyumsuzluğu da gözler önüne sermektedir. Öncelikle hükümde bahsi geçen yerel mahkemenin konuya dair belirlemeleri aktarılacak olup, akabinde Yargıtay Ceza Genel Kurulu tarafından yapılmış nihai tespitler sunulacaktır. Buna göre yerel mahkemenin belirlemeleri:

“...Bilgisayar oyunlarının bilgisayar programı niteliği vardır ama aynı zamanda çok büyük bir çoğunluğu birbirini takip eden sesli ve sessiz hareketli görüntüler

¹³⁵ Maddenin güncel hali şu şekildedir: “Tespit edildiği materyale bakılmaksızın; elektronik, mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli veya sessiz, birbiriyle hareketli görüntüler dizisi içeren bilgisayar oyunları, sinema eserlerine ilişkin bandrol işlemlerine tâbidir.”

¹³⁶ Yargıtay Ceza Genel Kurulu (Yargıtay CGK), E.2018/19-398 K.2018/413 (09.10.2018).

dizisi niteliğini de taşımaktadırlar. 5846 sayılı Kanun'un 5. maddesine göre 'Her bedîî, ilmî, öğretici veya teknik maliyette olan veya günlük olayları tespit eden filmler veya sinema filmleri gibi, tespit edildiği materyale bakılmaksızın, elektronik veya mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli veya sessiz, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisi' sinema eseridir.

Sinema eserleri 5846 sayılı Kanun'un 81/1. maddesine göre bandrole tabidir.

Bandrol Uygulanmasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik'in 7.maddesinin 1. fıkrasına göre '... bilgisayar oyunlarında bandrol kullanılması zorunludur.'

Yönetmelik tanımlama suretiyle bilgisayar oyunlarını sinema eseri niteliğinde kabul etmiş, bilgisayar oyunlarını sinema eseri niteliği dolayısıyla zorunlu bandrole tabi tutmuştur. Yönetmelik bilgisayar oyunlarını sadece bilgisayar programı olarak kabul etseydi bunu 7. maddenin 2. fıkrasında olduğu gibi düzenlerdi. 2. fıkra bilgisayar programları ve veri tabanları talep hâlinde zorunlu bandrole tabi tutulmuş ise de birinci fıkra düzenlenen bilgisayar oyunları için talep şartı konulmamıştır.

...

Bilgisayar oyunları birbirini takip eden sesli veya sessiz, hareketli görüntüler dizisi niteliğini taşımasa idi 5846 sayılı Kanun'un 1. maddesinde belirtilmediği için zorunlu bandrole tabi olamazdı. Dolayısıyla yönetmelik ile kanuna aykırı olarak suç yaratılmış olurdu. Burada yönetmelik ile suç ve ceza yaratılmış değildir. Zaten bilgisayar oyunları sinema eseri niteliğini de taşıdığından yönetmelik uygulamada ortaya çıkabilecek farklı yorumları engellemek istemiştir. Ne var ki Yargıtay 19. Ceza Dairesi buna rağmen yine de bilgisayar oyunlarını isteğe bağlı zorunlu bandrole tabi saymıştır.

Mahkememiz bu hususun bir kez de Ceza Genel Kurulu tarafından değerlendirilmesi mahkememiz ile Yüksek Daire arasında ortaya çıkan görüş aykırılığının giderilmesi için direnme kararı vermiştir..." şeklindedir.

Yargıtay Ceza Genel Kurulu burada yerel mahkemenin tespitlerine katılmamıştır. Kararda öncelikle somut olay açıklanmış, eser sayılmanın şartlarından ve bandrol uygulamasının amacı ve kapsamından bahsedildikten sonra bilgisayar oyunlarının niteliğine ilişkin belirlemelere geçilmiştir. Burada Yargıtay öncelikle Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik'in 7. maddesinde 06.11.2004 tarihinde yapılan değişiklik ile getirilen ve bilgisayar oyunları için zorunlu bandrol uygulamasını öngören düzenlemeye, Danıştay 10. Dairesinin 27.09.1994 gün ve 4550-1856 sayılı kararının yön verdiğini ve idare tarafından ilgili Yönetmelik'te bu yönde değişiklik yapılmasının temel nedeninin bu karar olduğunu belirtmiştir.

Sonrasında Yargıtay söz konusu Danıştay kararının temelinde yatan ve ilgili karar tarihinde yürürlükte bulunan 3257 sayılı Sinema Video ve Müzik Eserleri Kanunu'nun, 5224 sayılı Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılması ile Desteklenmesi Hakkında Kanun'un 16. maddesi ile yürürlükten kaldırıldığını ve artık bahsi geçen Danıştay kararının hukuki dayanağının kalmadığını ifade etmiştir.

Yargıtay devamında:

“Bilgisayar oyunları ise; bilgisayar programı, görüntü ve müzik unsurlarını içeren, video oyunu konsolu veya bilgisayar gibi özgü cihazlar üzerinden oynanan oyunlardır.

Bilgisayar oyunlarının, bilgisayar programı içermeleri nedeniyle ilim ve edebiyat eserleri kapsamına dâhil oldukları veya içerdikleri görsel ve işitsel unsurlar itibarıyla sinema eserleri kapsamında değerlendirilmeleri gerektiği ileri sürülebilir ise de bu tanımlardan hareket edildiğinde; benzerlikler barındırmakla birlikte sinema sanatına özgü dil ve yöntemler ile meydana getirildiği ileri sürülemeyecek olan, muhatabına seyretmekten öteye etkileşim ve oyunu yönetim serbestisi imkânı sağlayan bilgisayar oyunlarının, artık sinema eseri türüne girdiği söylenemeyecektir. Diğer taraftan, bilgisayar oyunlarının içerdği birçok unsur (video, metin, resim, fotoğraf, görsel ve işitsel araçlar, grafikler, animasyon ve yazılım kodu gibi) sebebiyle bilgisayar programı olduklarının kabulü ile ilim ve edebiyat eserleri türüne dâhil olduklarını söylemek de yerinde olmayacaktır.

Bu nedenlerle, içerdikleri bir çok unsur nedeniyle bilgisayar oyunlarının karma nitelikli eserler olduklarının kabulü gereklidir. Karma nitelikli olan bu eserlerin oluşumuna katkı sağlayan eser sahipleri arasında yapılan sözleşmeler kapsamında hak sahiplerinin şikâyetçi olmaları ve haklarının korunmasını talep edebilmeleri mümkündür. Bu bakımdan bilgisayar oyunları soruşturma, kovuşturma ve suç konusu olabileceklerdir.

Bir eserin 5846 sayılı Kanun'un koruması kapsamına dâhil olabilmesi için kanunda sınırlı olarak sayılan eser türleri içerisinde yer alması zorunluluğu da gözetildiğinde, bilgisayar oyunlarının; yazılım tabanlı olmaları, diğer bir anlatımla bilgisayar programı özelliğinde olan bir bilgisayar yazılımı üzerine inşa edilerek oluşturulmaları nedeniyle 5846 sayılı Kanun'un 2. maddesinin 1. fıkrasının 1. bendi kapsamında kalan bilgisayar programlarına ilişkin koruma hükümlerinden yararlandırılması gerektiğinin... kabulü gerekmektedir.” şeklinde belirlemede bulunmuştur.

Bu tespitlerden kolayca anlaşılabileceği üzere Yargıtay Ceza Genel Kurulu E.2018/19-398 K.2018/413 sayılı ve 09.10.2018 tarihli kararı ile açıkça bilgisayar oyunlarının bilgisayar programlarına tanınan korumadan yararlanacağını belirtmiştir. Ancak Yargıtay'ın bu tespiti bilgisayar oyunlarının nitelik itibarıyla birer bilgisayar programı olarak algılandığı yanlışlığını oluşturmamalıdır. Gerçekten de Yargıtay bilgisayar oyunlarının esasen ne sinema eseri ne de bilgisayar programı olduğunu, bilgisayar oyunlarının karma nitelikli bir eser özelliği gösterdiğini ifade etmektedir. Ancak içerdikleri birçok unsur bakımından karma nitelikli bir eser özelliği gösteren bilgisayar oyunlarının yazılım tabanlı olmaları, başka söyleyişle bilgisayar programı özelliğinde olan bir bilgisayar yazılımı üzerine inşa edilerek kurgulanmaları nedeniyle, bilgisayar programlarına ilişkin koruma hükümlerine tabi olacaklarını kabul etmektedir.¹³⁷

Yargıtay'ın bu yöndeki belirlemeleri Ceza Genel Kurulu ile de sınırlı değildir. Yargıtay 11. Hukuk Dairesi bir kararında: “...dava konusu bilgisayar oyunu niteliğindeki

¹³⁷ Aynı yönde bk. Yargıtay Ceza Genel Kurulu (Yargıtay CGK), E.2017/19-642 K.2018/295, (19.06.2018).

FSEK kapsamında eser olarak değerlendirilen yazılımların...” şeklinde bir ifade kullanarak, bilgisayar oyunlarına dair tespitini ortaya koymuştur.¹³⁸ Yargıtay 19. Ceza Dairesi ise bu durumu çok daha net ifadelerle dile getirmiştir. Daire bir kararında: *“Bilgisayar oyunları (playstation) yazılım tabanlı olması nedeniyle sinema eseri niteliğinde değildir. Bu itibarla sözkonusu eserler bilgisayar programlarına ilişkin koruma hükümlerine tabidir.”*¹³⁹ ifadesini kullanarak, iradesini çok net şekilde ortaya koymuştur.

Her ne kadar kanaatimizce, Yargıtay’ın bilgisayar oyunlarının bilgisayar programlarına ilişkin korumadan yararlanacağına dair belirlemeleri hatalı olsa da burada bilgisayar oyunlarını ilgilendiren önemli belirlemeler mevcuttur. Satır aralarını okuduğumuzda hem Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik’in hem Yargıtay’ın bilgisayar oyunlarının eser olma özelliğini tanıdıklarını rahatça görmekteyiz.

Zira Yargıtay, değindiğimiz kararlarında bilgisayar oyunlarından “karma nitelikli bir eser” diyerek bahsetmiş, başka bir ifadeyle eser olduklarını alenen kabul etmiştir. Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik ise bu durumu dolaylı olarak kabul etmektedir. Şöyle ki ilgili Yönetmelik’in “Tanımlar” başlıklı 4. maddesinin “b” bendine göre bandrol: *“Fikir ve sanat eserlerinin izinsiz çoğaltılmalarının ve taklit edilmelerinin önlenmesi amacıyla; fikir ve sanat eserlerinin çoğaltılmış nüshaları ile süreli olmayan yayınların üzerine yapıştırılan, sökülmesi halinde parçalan ve yapıştırıldığı malzemenin özelliğini kaybettiren nitelikte güvenlik şeridi içeren holografik özellikli bir güvenlik etiketini veya dijital olarak üretilen güvenlik etiketini,”* ifade etmektedir. Madde metninde kanun koyucu fikir ve sanat eserlerinin izinsiz çoğaltılmalarının ve taklit edilmelerinin önlenmesi amacıyla üretilen güvenlik şeritlerinin bandrol olduğunu, dolayısıyla bandrollerin fikir ve sanat eserlerinde kullanılacağını belirtmiştir. Aynı Yönetmelik, 7. maddesinde bilgisayar oyunlarında bandrol kullanılacağını belirttiğine göre ilgili Yönetmelik’in de bilgisayar oyunlarını eser saydığı tartışmasızdır. Ek olarak, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürlüğünün resmî internet sitesinde sıkça sorulan sorular başlığı altında genel sorular

¹³⁸ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi (Yargıtay HD), E.2016/14640 K.2018/7109, (15.11.2018).

¹³⁹ Yargıtay 19. Ceza Dairesi (Yargıtay C.D.), E. 2018/3836 K. 2018/8304, (09.07.2018).

sekmesinde de bilgisayar oyunları, sinema eserleri ve musiki eserleri ile bir arada sayılmıştır.¹⁴⁰

Bu belirlemeler bize kuşkuya yer bırakmayacak şekilde göstermektedir ki, hem ilk derece yargı mercilerimiz hem yüksek yargı hem idare hem de öğreti bilgisayar oyunlarının eser olduğunu kabul etmiştir. Ancak şu andaki temel sorun bilgisayar oyunlarının hangi tür eser olduğu üzerine kuruludur.

Burada tekrar belirtmek isteriz ki, kanaatimizce bilgisayar oyunlarının bilgisayar programı hükümlerince korunması son derece yanlış bir uygulamadır. Her şeyden önce buraya kadar defaatle anlatıldığı üzere, bilgisayar oyunları pek çok öğeyi bünyesinde barındırmaktadır. Bilgisayar programları oyunlar için temel öğelerden olsa da bilgisayar oyununu oyun yapan onun sunduğu etkileşim unsurudur. Ayrıca bilgisayar oyunları birçok ses, görüntü ve sair unsurları bünyesinde barındırmaktadır. Her bilgisayar oyunu bir bilgisayar programına dayanır ancak bu demek değildir ki her bilgisayar oyunu birer bilgisayar programıdır.

Ayrıca bilgisayar programları için öngörülen koruma oldukça sınırlıdır. Bilgisayar programı koruması ile oyunun temelinde yatan yazılım kodları ve belki de oyun tasarım dosyalarının yazılı formatları birebir kopyalanmaya karşı korunabilir.¹⁴¹ Ancak bu koruma kesinlikle kâfi gelmeyecektir. Doktrinde bir görüşe göre Avrupa Birliği Bilgisayar Programlarının Yasal Korumasına dair 2009/24/AT sayılı Direktif'in 1. maddesinin 2. fıkrası gereğince, bilgisayar programlarına sağlanan koruma bilgisayar oyunlarının görsel/işitsel öğelerine de genişletilebilir.¹⁴² Zira ilgili fıkranın ilk cümlesi: *"Bu Direktif ile bilgisayar programlarına tanınan koruma, bilgisayar programlarının her türlü ifadesine uygulanır."*¹⁴³ biçiminde dilimize çevrilebilir. Ancak aynı Direktif'in aynı

¹⁴⁰ T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları Genel Müdürlüğü, "Genel Sorular" (Erişim 26.01.2020). "SORU : Eserimi nasıl koruyabilirim?"

CEVAP: "... Bir eserin korunması için sahibinin özelliğini taşıması ve yasada sayılan eser türleri kapsamında olması gerekir. Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkında Yönetmelik'in 5 inci maddesi gereğince zorunlu kayıt tescile tabi sinema ve müzik eserleri ile bilgisayar oyunları dışındaki eser gruplarında, eser sahipleri isteğe bağlı kayıt tescil işlemi yaptırabilirler..."

¹⁴¹ Göttlich, "Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law", 2.

¹⁴² Arne Lambrecht, *Der urheberrechtliche Schutz von Bildschirmspielen*, (2006), 95, dipnot 422. akt. Göttlich, "Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law", 3.

¹⁴³ DIRECTIVE 2009/24/EC OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL, (2009/24/EC), Avrupa Parlamentosu ve Konseyi (2009), md. 1/2. Madde metni: *"Protection in accordance with this Directive shall apply to the expression in any form of a computer program..."*

maddesinin ilk fıkrası bilgisayar programlarının *Berne Konvansiyonu* ile uyum içinde yazılı eser olarak korunacaklarını beyan etmektedir. Dolayısıyla bilgisayar programlarına tanınan korumanın görsel/işitsel öğelere genişletilebileceği yönündeki belirleme telif mantığına ters düşecektir.¹⁴⁴

Buna ek olarak bilgisayar programı korumasının bilgisayar oyunlarına uygulanması durumunda, kodları taklit etmeksizin bir oyunun görsel ve işitsel öğelerinin çok benzeri veya aynılarının oluşturulması ihtimalinde bu unsurların nasıl korunacağı sorusu cevapsız kalmaktadır. Ayrıca bilgisayar programı koruması, bilgisayar oyunlarının başarısı için önemli unsurlardan birisi olan arayüzleri de kapsamamaktadır.¹⁴⁵

Hatta bu konuda uyuşmazlıklar da vuku bulmuştur. 2012 senesinde *New Jersey Bölge Mahkemesinin* önüne gelen bir uyuşmazlıkta¹⁴⁶ *Tetris Holding LLC* ile *XIO Interactive INC.* karşı karşıya gelmiştir. Mevzubahis davada mahkeme, davacı tarafın program kodlarını taklit etmeyen fakat davacıyla aynı arayüzü kullanan davalı şirketin ihlal gerçekleştirdiği sonucuna varmıştır. Mahkeme ayrıca oyundaki arayüzün görsel/işitsel eser olarak korunduğu kanaatine varmıştır. Fakat Yargıtay'ın belirlemesi esas alınırsa arayüzler de korumasız kalma riskiyle karşı karşıyadır.

Uluslararası mahkeme kararları da görüşümüzü destekler mahiyettedir. Buna göre, Avrupa Birliği Adalet Divanı (ABAD) *Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc. ve Nintendo of Europe GmbH*'nin davacısı; *PC Box Srl, 9Net Srl*'nin davalısı olduğu bir davada bilgisayar oyunlarına sağlanacak korumanın bilgisayar programlarına sağlanan korumaya indirgenemeyeceğini ifade etmiştir.¹⁴⁷ Görüldüğü üzere bilgisayar oyunlarının bilgisayar programı olarak algılanması ve bu yönde bir koruma öngörülmesi fikri son derece yanlış olup, sorunun asıl kaynağının gözden kaçırıldığını göstermektedir.

¹⁴⁴ Göttlich, "Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law", 3.

¹⁴⁵ Göttlich, "Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law", 3.

¹⁴⁶ United States District Court – D. New Jersey, *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive Inc.* (30.05.2012).

¹⁴⁷ Avrupa Birliği Adalet Divanı (ABAD), *ECLI:EU:C:2014:25* (23.01.2014). Kararda geçen ifade şu şekildedir: "The referring court considers that the protection of videogames cannot be reduced to that provided for computer programs."

3.2.2. Bilgisayar Oyunlarının Sinema Eseri Hükümlerince Korunması

Gerek yerli gerek yabancı öğretide bilgisayar oyunlarına sağlanması gereken korumanın sinema eserleri için öngörülen koruma olduğunu savunan görüşlerden bahsetmiştik.¹⁴⁸ Öncelikle belirtmek isteriz ki bilgisayar oyunları için bilgisayar programı ve sinema eseri koruması arasında zorunlu bir seçim yapmamız istense, sinema eseri korumasını tercih ederiz. Gerçekten de cari mevzuatımızın sinema eserlerine sağladığı koruma bilgisayar oyunları için nispeten daha kapsayıcıdır. İki eser türünün benzeştiği ve birbirine yaklaştığı pek çok alan vardır.

Her şeyden önce bilgisayar oyunları için bugünlerde yaptığımız tartışmaların benzerleri sinema eserleri için de yapılmıştır.¹⁴⁹ Tarihi sürece baktığımızda, sinema eserlerinin eser olarak korunması gerektiği sonucuna varılıp mevzuatlarla güvenceye alınması, belli bir süreç sonucunda olmuştur. Hatta yüzyılımızın başında, sinema eserlerinde eser sahipliğine ilişkin yeniden belirleme yapma ihtiyacı hissedilmiştir. Bu sebeple 21.02.2001 tarihli ve 4630 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nun Bazı Maddelerinin Değiştirilmesine İlişkin Kanun ile FSEK’te sinema eserlerindeki hak sahipliği durumunu ilgilendiren değişiklikler yapılmıştır. FSEK ek md. 2/4: *“Bu Kanunun sinema eseri sahipliği ile ilgili hükümleri, 4110 sayılı Kanunun yürürlüğe girdiği 12/06/1995 tarihinden sonra yapımına başlanan sinema eserlerine uygulanır...”* şeklindedir. Buradan görülebileceği üzere sinema eserlerindeki hak sahipliğine ilişkin belirlemeler dahi yüzyılımızın başında oturmuştur.¹⁵⁰

Buna ek olarak, sinema eserleri de bilgisayar oyunları da görsel/işitsel çıktıları bulunabilen ve eğlence sektörünü ilgilendiren eser türleridir. Bu özellikleri de iki türü birbirine yaklaştırmaktadır. Ayrıca iki tür arasında geçişkenliğin son derece yoğun olduğu da görülmektedir. Sinema eserinden bilgisayar oyununa¹⁵¹ veya bilgisayar oyunundan sinema eserine¹⁵² dönüştürülen eserlerin sayısı hiç de azımsanmayacak ölçüdedir.

¹⁴⁸ Bk. 2.3. Bilgisayar Oyunlarının Sinema Eseri Olarak Değerlendirilmesi

¹⁴⁹ Koç – Tevetoglu, “Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması”, 81.

¹⁵⁰ Sinema eserlerindeki hak sahipliği sorunlarına ilişkin detaylı bilgi için bk. Hande Gül Küçükkaya, “Sinema Eserlerinde Eser Sahiplerinin ve İcracı Sanatçıların Mali Haklarına İlişkin Güncel Sorunlar ve Çözüm Önerileri”, *Yaşar Üniversitesi E-Dergisi* (Haziran 2013), 1931-1956.

¹⁵¹ Sinema eserinden uyarlanan bilgisayar oyunlarının bir kısmına dair liste için bk. Technopat, “Filmlerden Uyarlama En İyi 10 Oyun” (Erişim 15.07.2021).

¹⁵² Bilgisayar oyunundan uyarlanan sinema eserlerinin bir kısmına dair liste için bk. Onedio, “En Yüksek Gişe Hasılatı Yapan 25 Oyun Uyarlaması Film” (Erişim 15.07.2021).

Ancak bu benzerlikler sebebiyle bilgisayar oyunlarının nitelik itibarıyla sinema eseri olduğunu söyleyemeyiz. Aynı şekilde, ortak unsurlarından yola çıkarak sinema eseri korumasının bilgisayar oyunları için uygun olduğu sonucuna varamayız. Her şeyden önce FSEK'in sinema eseri tanımı sebebiyle, sinema eserlerine tanınan koruma bilgisayar programını kapsamamaktadır. Bu durum ise bilgisayar programcısını/programcılarını korumasız bırakmaktadır. Kanaatimizce böyle bir çözüm yönteminin isabetsiz olacağı barizdir.

FSEK'in 8. maddesi bağlamında değerlendirme yapıldığında da sinema eserlerine ilişkin korumanın burada yetersiz kalabileceği görülmektedir. İlgili madde eser sahipliğini düzenlemekte olup üçüncü fıkrasından anlaşıldığı üzere, sinema eserlerindeki eser sahipleri; yönetmen, özgün müzik bestecisi, senaryo yazarı, diyalog yazarı ve canlandırma tekniğiyle yapılmış sinema eserlerinde animatör şeklindedir. Sayılan kişiler birlikte eser sahibidir. Ancak bu maddede programcı, karakter ve seviye tasarımcıları, ses mühendisleri gibi bilgisayar oyunlarının yapım aşamasında ciddi emeği geçen kişiler sayılmamaktadır. Bu nedenle de söz konusu korumanın kapsamı bilgisayar oyunları için yetersizdir.

Bunların haricinde bilgisayar oyunlarının temelinde bilgisayar programı yatmaktadır ve bu durum belirlemelerimize göre oyunların temel unsurlarındandır. Aynı tespiti sinema eserleri için yapmak ise hatalı olacaktır. Elbette özellikle günümüzdeki teknoloji dikkate alındığında, filmlerdeki görsel efektler için bilgisayar programlarının kullanıldığı söylenebilir. Ancak bu durum sinema eserinin meydana gelmesi için bir şart olmayıp, tercih meselesidir.

Animasyon filmler ise bu açıdan bilgisayar oyunlarına bir nebze daha yaklaşmaktadır. Zira animasyonların meydana getirilmesi için de bilgisayarlar gerekte olup böyle filmlerin temelinde bilgisayar programı yattığı söylenebilir. Fakat bu durumda, animasyon filmleri bilgisayar oyunlarından nitelik itibarıyla ayıran en önemli özellik olan etkileşim (*interactivity*) unsuru karşımıza çıkmaktadır.

3.2.2.1. Etkileşim Unsuru ve Bilgisayar Oyunlarındaki Önemi

Etkileşim gerçekten bilgisayar oyunlarını sinema eserlerinden ciddi şekilde ayıran oldukça önemli bir unsurdur.¹⁵³ Doktrinde etkileşim unsurunun aslında bu denli önemli olmadığı ve sinema eseri ile bilgisayar oyunlarının birbirlerinden ayrı tutulması için yeterli olmayacağı, sinema eserleri içinde de ufak farklılıklar oluşabileceği, ayrıca etkileşimin hususiyeti etkilemeyeceği yönünde tespitler mevcuttur.¹⁵⁴

Bu fikirdeki yazarlara göre bilgisayar oyunlarındaki etkileşim sayesinde oyuncuların sundukları katkı yaratıcı değil, işlevseldir. Oyuncular, oyunu yapan kişilerin belirlediği senaryo ve önceden belirlenmiş algoritmalar çerçevesinde oyunu oynamaktadır. Oyuncuların oyunda kısmen farklı sonuçlara ulaşmaları da esasen önceden yazılmış potansiyel sonuçlardan yalnızca birisi olduğu için oyunlardaki etkileşim unsurunun oyunun hususiyetine bir etkisi olmayacağı ve sinema eserleri için aranan hareketli görüntü dizisi oluşturma şartını etkilemeyeceği, bu sebeple bilgisayar oyunlarının sinema eserleri için getirilen korumadan yararlanabileceği belirtilmiştir.¹⁵⁵

Bu tespitler kısmen doğrudur, şöyle ki; eğer elimizde klasik bir oyun mevcutsa başka bir ifadeyle somut olaydaki oyun, oyunculara oyuna herhangi bir etkin katkı imkânı sunmuyorsa buradaki etkileşimin yalnızca işlevsel olduğu sonucuna varabiliriz. Gerçekten de bir oyunda en yüksek seviyeye ulaşmak, en iyi silahları, kostümleri, özellikleri elde etmek, gizli yerleri veya görevleri keşfetmek, gizli karakterleri açmak gibi oyunun ilk halinde bulunan veya güncellemeler ile oyun geliştiricileri tarafından oyuna eklenen öğeleri elde etmek yaratıcı bir katkı değildir. Yahut bazı oyunlar belirli görevlerde oyunculara seçim imkânı tanıyabilmekte ve oyunun seyri buna göre değişmektedir. Bu tip oyunlar birden fazla sona da sahip olabilmektedir.¹⁵⁶ Bu gibi oyunlarda oyuncular her ne kadar birbirinden farklı deneyimler yaşasalar da tüm sonuçlar gerçekten de önceden geliştiriciler tarafından oyuna eklenmiştir.

¹⁵³ Aynı yönde: Karimov, “Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu”, 103.

¹⁵⁴ Taylan Kılıç, *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği*, 141 ve 160; Koç – Tevettoğlu, “Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması”, 83.

¹⁵⁵ Tosun, *Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları*, 242-243.

¹⁵⁶ Örnek bir oyun olarak *Detroit Become Human* isimli oyun verilebilecektir. Ayrıntılı bilgi için bk. Quantic Dream, “Detroit Become Human” (Erişim 15.07.2021).

Ancak durum her bilgisayar oyunu için aynı değildir. Günümüzde bazı oyunlar oyuncularına yeni *modlar*, haritalar, görevler, silahlar, karakterler yapabilme imkânı tanımaktadır. Bu yeni eklentiler kimi zaman oyun içi mekaniklerle yapılabildiği gibi, oyun dışında üretilip oyuna eklenmeleri de birtakım oyunlarda mümkündür.

Burada anlattığımız ikinci tipteki oyunların zihnimizde daha iyi canlanması için bazı örnekler vermek yerinde olacaktır. Ancak bu örneklerle geçmeden önce mod kavramının açıklanması gereklidir. Mod kelimesi esasen *modification*, Türkçe söyleyişle “değişiklik” kelimesinin kısaltmasıdır. Bu çalışma kapsamında mod tabiri ile kastettiğimiz ise oyuncular tarafından oyunlarda yapılan değişiklik ve eklemelerdir. Oyuncular mod geliştirmek için harcadıkları emek neticesinde hatırı sayılır kazanımlar elde edebilmektedir.¹⁵⁷

İlk olarak *Age Of Empires II* isimli oyunu ele alalım. Bu oyun orta çağ temelli gerçek zamanlı bir strateji oyunudur. Oyunun tek oyunculu, çok oyunculu seçenekleri bulunduğu gibi, yine oyuncunun bilgisayara karşı oynadığı görevleri mevcuttur. Bu görevlerden birinde söz gelimi oyuncu, Attila’nın başından geçenleri canlandırmakta ve belli sayıdaki bölümleri bitirmeye çalışmaktadır.¹⁵⁸ Söz konusu oyunun “*Map Editor*” isimli bir özelliği de bulunmaktadır. Bu özelliği kullanarak oyuncular kendi haritalarını oluşturabilmekte ve oyuna ekleyebilmekte, hatta bu oluşumları çevrimiçi olarak herkesin oynayabileceği şekilde erişime açabilmektedir.¹⁵⁹ Oyuncular tamamen kendi hayal güçlerini kullanarak yeni görevler oluşturabilmekte ve bunları da yine çevrimiçi şekilde diğer oyunculara sunabilmektedir.¹⁶⁰ Gerçekten de şu anda bu şekilde oluşturulmuş ve ciddi oyuncu kitlesine sahip bazı görevler mevcuttur. Bu sayede oyunun, oyuncu kitlesini diri ve canlı tuttuğu dahi söylenebilir.¹⁶¹ Örneği biraz daha derinleştirmemiz gerekirse, “*Lord Of The Rings Helms Deep Defence*” isimli Age Of Empires II modunu anlatmamız yerinde olur. Öncelikle söylememiz lazım ki burada incelenecek olan mod oyunun geliştiricileri tarafından onaylanmış bir mod olup, resmî site üzerinden erişilmektedir. Bu

¹⁵⁷ Hector Postigo, “Of Mods and Modders Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications”, *Games and Culture* 2/4 (10.2007), 311.

¹⁵⁸ Age Of Empires Wiki, “Campaigns” (Erişim 11.08.2021).

¹⁵⁹ Map Editor isimli özelliğe ilişkin daha detaylı bilgi için bk. Steam, “Map Editing 101 to Advanced Secrets for Better Maps in AOE2 HD & DE” (Erişim 11.08.2021).

¹⁶⁰ Oyuncular tarafından geliştirilerek diğer oyuncuların erişimine açılan bir çalışma için bk. Steam, “Rise of Genghis Khan” (Erişim 11.08.2021).

¹⁶¹ Genel olarak tüm oyunlar adına benzer yönde bir belirleme için bk. Postigo, “Of Mods and Modders Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications”, 302.

mod, oyun geliştiricileri tarafından oluşturulmuş değildir. Bu modu bir oyuncu veya başka ifadeyle kullanıcı, oyun içi mekaniklerden yararlanarak oyuna kazandırmıştır. Oyunun ne orijinal halinde ne de güncellemelerinde bu mod bulunmakta olup, söz konusu modu ayrıca indirmeniz gerekmektedir. Bu bahsettiğimiz modun sayfasını ziyaret eden kişi sayısı 139.000'i, modun abone sayısı ise 15.000'i geçmiş vaziyettedir.¹⁶² Bu örnek incelenirse bilgisayar oyununa yaratıcı bir katkı sunulduğu ve bu katkı sayesinde oyunun binlerce oyuncu ile bulunduğu net şekilde görülebilecektir.

Benzer bir belirlemeyi *Mount & Blade Warband* isimli oyun için de yapabiliriz. Söz konusu oyun yine orta çağ temelli ancak tek kişinin kontrol edildiği, bu tek kişi ile genellikle komutan veya kral olmaya çalışılan, emrinizdeki askerleri savaşlar esnasında komuta ettiğiniz ve aynı anda onlarla beraber savaştığınız, şehir kuşatmaları, ticaret, diplomasi gibi özellikleri olan Türk yapımı bir oyundur.¹⁶³ Bu oyun oyunculara istedikleri gibi modlar geliştirebilme imkânı sunmaktadır. Ancak burada ilk örnekten farklı olarak, geliştirilen mod sonucu adeta ayrı bir oyun meydana gelmektedir. Modların yükleme ekranları, menü seçenekleri, müzikleri dahi farklılık gösterebilmektedir. “*Diplomacy 4.litdum*” isimli modu örnek alalım. Bu mod oyuncular arasında son derece popülerleşmiş ve beğeni kazanmıştır.¹⁶⁴ Burada oyuna pek çok özellik eklenmiş, oyun yapay zekâsı geliştirilmiş ve oyunun diplomasi yönü son derece ayrıntılı bir hale getirilmiştir. Modun geliştiricisi, bir yılı aşkın çalışması neticesinde söz konusu modun ortaya çıktığını ifade etmektedir.¹⁶⁵ Bahsettiğimiz modun Steam oyun platformu üzerindeki sayfası 169.944 kere ziyaret edilmiş olup abone sayısı 60.774'tür.¹⁶⁶ Sanıyoruz ki burada oyuncunun oyuna yaratıcı bir katkısı bulunmadığı ve yaptığı şeyin yalnızca işlevsel olduğu söylenemeyecektir. Ayrıca oyuncuların/kullanıcıların bu gibi oluşumlar için ciddi emek ve zaman harcayabileceği gözden kaçırılmamalıdır.

İlk iki örnekte oyuncuların yine de oyun içi mekanikleri kullandığı ve dolayısıyla bu durumun da ilk belirlemede bir değişiklik yapmayacağı savunulabilir. Şu hâlde görüşümüzü daha da netleştirmek adına bu konu için belki de en net örnek olan Second Life örneğini paylaşmak lazım gelmektedir. Çalışmamızın önceki bölümlerinde ifade

¹⁶² Steam, “Lord Of The Rings - Helms Deep Defence - V1-4” (Erişim 15.07.2021).

¹⁶³ Ayrıntılı bilgi için bk. TaleWorlds, “About The Game” (Erişim 15.07.2021).

¹⁶⁴ Webtekno, “Mount and Balde Warband için Yapılmış En İyi 5 Oyun Modu” (Erişim 15.07.2021).

¹⁶⁵ Moddb, “Diplomacy 4.litdum” (Erişim 15.07.2021).

¹⁶⁶ Steam, “Diplomacy 4.litdum” (Erişim 15.07.2021).

edildiği üzere¹⁶⁷ Second Life isimli oyun klasik oyun anlayışının çok dışında yer almaktadır. Bu niteliği sebebiyle Second Life yabancı doktrinde “*cyber community*”¹⁶⁸ siber cemiyet şeklinde ifade edilmektedir.

Bu oyunda oyuncular, veya oyun geliştiricilerinin tabiri ile sakinler (*resident*), hiçbir sonuca ulaşmaya veya birisini yenmeye çalışmamaktadır. Elbette oyun içinde kendi oluşturdukları ortamlarda bir mücadele söz konusu olabilir. Mesela oyunda karakterinizi oluşturduğunuzda bir araba satın alabilir veya kendi tasarladığınız arabayı oyuna ekleyerek kullanabilir ve yine oyuncular tarafından organize edilen yarışlara katılarak ödül kazanmaya çalışabilir,¹⁶⁹ oyunda yetenek oyunları oynayabilir,¹⁷⁰ aynı zamanda yatla gezintiye çıkabilirsiniz.¹⁷¹

Görüldüğü üzere Second Life klasik oyun anlayışının çok dışındadır. Yeterli bilgiye sahip oyuncular kendi tasarımlarını oyuna ekleyerek kullanabilir ve hatta bunları oyun içinde diğer oyuncuların beğenisine sunarak satabilir. Bu şekilde gelir elde eden, hatta normal işini bıraktığını beyan eden kişiler dahi mevcuttur.¹⁷²

Second Life örneğinden yola çıkarak bilgisayar oyunlarına oyuncuların yaratıcı katkısı ve hatta oyuncuların hak sahipliği doktrinde tartışılmıştır.¹⁷³ Oyunlardaki oyuncu katkılarının niteliği ve bunun hak sahipliğini nasıl etkileyebileceği konularına çalışmanın ilerleyen bölümlerinde ayrıntılı olarak değinilmiştir.¹⁷⁴ Ancak bu kısmın amacıyla sınırlı olarak ifade etmemiz gerekirse bilgisayar oyunlarında bulunan etkileşim unsurunun ne kadar hayati olduğu ve bu unsurun bilgisayar oyunu ile sinema eserini birbirinden çok net şekilde ayırdığını kabul etmemiz gereklidir.

Yüzlerce kişinin bir filmi evlerinde oturup aynı anda izlediklerini ve izlerken de birbirleriyle konuştuklarını düşünebilir misiniz? Böyle bir şeyin olması ihtimali kanaatimizce yoktur. Ancak yüzlerce kişinin aynı anda oynadığı ve oynarken de

¹⁶⁷ Bk. 1.2.2.1. Senaryo/Hikâye

¹⁶⁸ Göttlich, “Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law”, 4.

¹⁶⁹ Second Life, “Racers Island” (Erişim 16.07.2021).

¹⁷⁰ Wiki Second Life, “Linden Lab Official:Second Life Skill Gaming Approved Participants” (Erişim 16.07.2021).

¹⁷¹ Second Life, “Sailing and Boating” (Erişim 16.07.2021).

¹⁷² Kathleen Craig, “Making a Living in Second Life”, *Wired* (Erişim 01.07.2021).

¹⁷³ Göttlich, “Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law”, 4.

¹⁷⁴ Bk. 3.2.7. Oyun İçi Varlıkların Korunması/ Oyuncuların Hak Sahipliği Sorunu

birbirleriyle konuştuğu oyunlar mevcuttur.¹⁷⁵ Buraya kadar tüm açıklamalarımız kanaatimizce şüpheye yer bırakmayacak biçimde göstermektedir ki, sinema eserleri ile bilgisayar oyunları etkileşim unsuru sebebiyle birbirinden son derece farklıdır.

Elbette izleyiciye etkileşim imkânı sunan sinema eserleri de bulunmaktadır. Örneğin 2018 senesinde yayınlanan *Black Mirror: Bandersnatch* filmi böyledir. İzleyiciler film esnasında olay örgüsünün akışını kendilerine sunulan seçeneklerden birisini seçmek suretiyle birkaç defa değiştirebilmekte ve farklı sonlara ulaşabilmektedir. Zaten bu özelliği sebebiyle *Bandersnatch*, interaktif film olarak anılmaktadır.¹⁷⁶ Ancak buradaki etkileşim seçimlidir. Başka bir ifadeyle etkileşim unsuru sinema eserleri için zorunlu unsur olmayıp,¹⁷⁷ sinema eserindeki etkileşimin bilgisayar oyunlarındakine ulaşması, şu haliyle, mümkün değildir. Bilgisayar oyunları içinse etkileşim zorunlu bir unsurdur.

3.2.2.2. Hareketli Görüntü Dizisi Bakımından Değerlendirme

Bir ürünün sinema eseri olarak değerlendirilebilmesi için hareketli görüntü dizisi içermesi gerekmektedir. Konu bilgisayar oyunları olduğunda ise hareketli görüntü dizisi içirme şartının varlığı tartışma konusu olmaktadır.

Frankfurt Yüksek Bölge Mahkemesi *Donkey Kong Junior I – Parodius* kararında birbirinden farklı görüntü dizileri sunma potansiyelleri sebebiyle bilgisayar oyunlarının film olmadığına hükmetmiştir.¹⁷⁸ Fakat kanaatimizce bu yönde bir düşünce yanlıştır. Hareketli görüntü dizisi ifadesi, önceden kararlaştırılmış ve değiştirilemeyen görüntüler şeklinde anlaşılmamalıdır. Bizce burada önemli olan ekrana yansıyan görüntülerin kişilerde hareketli bir görüntü algısını oluşturup oluşturmadığı, oyunun genel yansımalarının baki kalıp kalmadığı ve hususiyet şartının sağlanıp sağlanmadığıdır.

¹⁷⁵ Bu tip oyunlara PUBG Battlegrounds isimli oyun örnek verilebilir. Oyun hakkında detaylı bilgi için bk. Vikipedi, “*PlayerUnknown's Battlegrounds*” (Erişim 11.08.2021).

¹⁷⁶ Internet Movie Database (IMDB), “*Black Mirror: Bandersnatch Trivia*” (Erişim 15.07.2021).

¹⁷⁷ Etkileşim unsuru sebebiyle filmler ile sanal alemler arasındaki benzerliğin kısmen (koşullu) olduğu hakkında bk. Aksu, *Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması*, 131.

¹⁷⁸ Ulrich Loewenheim, “Legal Protection for Computer Programs in West Germany”, *High Technology Law Journal* 4/2 (Sonbahar 1989), 206, dipnot 137.

Cologne Yüksek Bölge Mahkemesi, Frankfurt Yüksek Bölge Mahkemesinin bu tespitinin aksi yönünde bir belirleme yapmıştır. Buna göre bilgisayar oyunlarında değişik şekillerde karşımıza çıkabilen görsel/işitsel sonuçlar, aslında önceden tasarlanmış olduğu için bu durum bilgisayar oyunlarındaki hareketli görüntü dizisi ve hususiyet şartını etkilememektedir.¹⁷⁹ Bu tespitin standart Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games – MMORPG*) ve geleneksel bilgisayar oyunları için doğru olduğu ancak aynı tespitlerin Second Life örneğine uygulanmasının tartışmalı olduğu ise doktrinde ifade edilmiştir.¹⁸⁰ Bu belirleme kanaatimizce doğrudur zira, Cologne Mahkemesinin söz konusu kararı geleneksel oyunlar göz önüne alınarak ihdas edilmiş bir karardır.¹⁸¹

Ancak biz bilgisayar oyunlarında veya sinema eserlerinde hususiyet araştırması yapılırken eser sahibine değil, eserin son durumundaki genel kompozisyona bakılması fikrini kabul ettiğimiz için, bilgisayar oyunlarının sinema eserlerindekiyle tamamen aynı şekilde hareketli görüntüler dizisi içermediğinin kabulünde, başka söyleyişle bilgisayar oyunlarındaki görüntü dizisinin değişebileceği hallerde bile bu durum kanaatimizce hususiyete bir hanel getirmeyecektir. Zira bilgisayar oyunu eser sahipleri tarafından vücuda getirilmiştir ve onların orijinal yapıtı olarak korunmaya değerdir. Her ne kadar bazı durumlarda oyuncular eserdeki çıktılarda farklılık oluşturabilirse de bu durum oyunun genel dışavurumunu değiştirmemektedir. Başka bir ifadeyle kimse “A” kişisi Second Life oyununa bir nesne ekledi diye artık bu oyunun farklı bir esere dönüştüğünü düşünmeyecektir. Dolayısıyla eserde oyuncuların belli ekleme veya değişimler yapabilmesi sebebiyle burada hususiyetin kalmadığı söylenmemelidir, somut olaya göre oyuncunun birlikte hak sahipliği veya icracı sanatçı olması gibi durumlar söz konusu olabilir.¹⁸²

¹⁷⁹ Göttlich, “Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law”, 4.

¹⁸⁰ Göttlich, “Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law”, 4.

¹⁸¹ Avrupa Birliği Adalet Divanı da verdiği bir kararında bilgisayar oyunları için klasik şekilde belirleme yapmış ve şu ifadeleri kullanmıştır: “Gerçekten de bilgisayar oyunları işlevlerini bilgisayar programlarından alıyor olsalar da, durumsal bir özerklik içinde ortaya çıkan belirli görüntü ve ses kalıpları oluşturmak için oyun geliştiricileri tarafından önceden belirlenmiş bir yolu izlemek suretiyle başlarlar ve ilerlerler. “*Indeed, although videogames take their functionality from a computer program, they begin and progress following a narrated predetermined route by the authors of those games in a way to make a group of images and sounds appear together with some conceptual autonomy.*” ABAD, ECLI:EU:C:2014:25.

¹⁸² Bk. 3.2.7. Oyun İçi Varlıkların Korunması/ Oyuncuların Hak Sahipliği Sorunu

Tüm bu belirlemelerimiz bir yana, kanaatimizce mevcut sistem değiştirilene ve bilgisayar oyunları için daha uygun bir koruma öngörülene dek oyunlardaki görsel/işitsel unsurların sinema eseri; altında yatan programların ise bilgisayar programı hükümlerince korunması en uygun çözüm olarak görünmektedir. Bu şekilde ikili koruma ile bilgisayar oyunlarına sağlanan güvencenin kapsamı mümkün mertebe genişletilmiş olmaktadır.

3.2.3. Bilgisayar Oyunlarının Multimedya (Çoklu Ortam) Eser Olarak Korunması

Bilgisayar oyunlarını nitelik itibarıyla multimedya sınıfında değerlendirdiğimizden bahsetmiştik.¹⁸³ Öğretide bir kısım yazarlar¹⁸⁴ multimedya oluşumların yeni bir eser türü olmadığını düşünmektedir. Bu yazarlara göre multimedya oluşumlar var olan eserlerin bir araya getirilip dijitalleştirilmesinden ibarettir. Buna göre bilgisayar destekli bir ortamda çeşitli eser türlerinin topluca sunulabilmeleri bir yenilik oluşturmamaktadır. Dolayısıyla bu eserler en iyi ihtimalle işleme eser sayılabilir.

Diğer bazı yazarlar ise bu düşünceye karşı çıkmışlardır.¹⁸⁵ Bu fikirdeki yazarlara göre multimedya eserler aynı sinema eserlerinde olduğu gibi birden çok öğeyi bir araya getirmektedir. Bu kombinasyon sonucu ortaya çıkan oluşum, içinde barındırdığı eser türlerinden farklı bir görünüm vermekte, onlardan bağımsız olarak oluşturduğu bütünlük içinde yeni bir eser meydana getirmektedir. Bu fikre benzer olarak bazı yazarlar ise multimedya için yapılan tanımlara bakılarak ve bu tanımlardan yola çıkmak suretiyle bilgisayar oyunlarının birer multimedya ürün olduğu sonucuna varabileceğimizi dile getirmiştir.¹⁸⁶

Multimedya oluşumların bir eser özelliği göstermediğini ve aslında başka eserlerin derlemesi olduğunu savunan görüşe katılmak mümkün değildir. Artık dünya dijitalleşmekte ve dönüşmektedir. Hukuk sistemleri de bu dönüşüme ayak uydurmak ve yeniliklerin gerisinden bakarak, eskiye dair bilgilerini güncellemeksizin olayları yorumlama ve çözüm bulma alışkanlığından vazgeçmek zorundadır. Multimedya eserler yalnızca birkaç eserin bir arada tutulmasından ibaret değildir. Bilgisayar oyunları

¹⁸³ Bk. 2.6. Bilgisayar Oyunlarının Multimedya (Çoklu Ortam) Olarak Değerlendirilmesi

¹⁸⁴ Fırat Öztan, *Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku* (Ankara: Turhan Kitabevi, 2008), 155; Tekinalp, *Fikrî Mülkiyet Hukuku*, 122.

¹⁸⁵ Aksu, Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması, 131.

¹⁸⁶ Doğan – Özocak, “Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler”, 4.

birtakım görsellerin, birkaç müzik kaydının ve biraz da yazının bir araya getirilip CD'ye kaydedilmesi gibi algılanmamalıdır. Multimedya eserler eser değildir demek, multimedya eser türünün şu andaki en önemli temsilcisi¹⁸⁷ olarak niteleyebileceğimiz bilgisayar oyunları eser değildir demekle aynı sonuçları doğurur.

Bahsetmiş olduğumuz üzere hukuk, değişimlerin hızına yetişebilmeli ve yeni konularda sorunlar ciddi meselelere dönüşmeden onların ruhuna uygun düzenlemeler yapabilmelidir. Böyle bir ortamda multimedya oluşumların eser niteliklerini tartışmak kanaatimizce oldukça yersiz bir tutumdur. Bu konudaki durumu *Richard Lehrberg* 1994 yılında *Cannes'te* gerçekleştirilen bir konferansta yaptığı konuşmasında multimedya kavramını anlatırken verdiği bir örnekle güzel biçimde açıklamıştır. Buna göre, “*daha önce hiç fil görmemiş görme engelli birkaç kişi bir gün bir filin yanına götürülür. Bu kişilerden her biri file farklı bir tarafından yaklaştırılarak dokundurulur ve sonrasında bu kişilerden fili tarif etmeleri istenir. Kişilerden biri filin halata, bir diğeri duvara, bir başkası boa yılanına, diğeri ise büyük bir palmiye yaprağına, sonuncusu ise ağaç gövdesine benzediğini söylemiştir. Aslında bu kişilerin hepsinin verdiği bilgiler doğrudur zira hepsi olaya kendi açılarından yaklaşmaktadır. Fili halata benzeten kişi onun kuyruğına, fili duvara benzeten kişi gövdesine, bir palmiye ağacının yaprağına benzeten kişi kulağına, boa yılanı gibi olduğunu düşünen kişi hortumuna ve ağaç gövdesine benzeten kişi ise filin bacağına dokunmuştur. Richard Lehrberg bu örneği verdikten sonra sözlerine şöyle devam eder: Yapılan benzetmelerin hepsi doğrudur ama aynı zamanda da hepsi yanlıştır çünkü bu kişiler bütünden habersizdi. Şüphe yok ki bir fil onu oluşturan parçalarından fazlasıdır ve bizler geçmişimizle gözleri bağlanmış kişileriz.*”¹⁸⁸ Gerçekten de burada ifade edildiği gibi, hukuk sistemimizi ilerletebilmemiz için gözlerimizin geçmişle bağlı olmaması gerekmektedir.

Multimedya ile ilgili davalar bilgisayar oyunları hakkında açılmıştır ancak multimedya eser tabiri açıklanırken en çok kullanılan örnek internet siteleridir. Bir internet sitesindeki çeşitli görsel/işitsel öğeler, yazılar belki tek başlarına eser özelliği

¹⁸⁷ Uluslararası düzeyde mahkemelerin önüne gelmiş multimedya ile ilgili yegâne davaların bilgisayar oyunlarına ilişkin olduğu hakkında belirleme için bk. Koç – Tevetoğlu, “Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması”, 68.

¹⁸⁸ Richard Lehrberg, “Blind men and the elephant: what does multimedia really mean?”, *ICC Conference on New Technologies and Their Influence on International Audiovisual Law*, Cannes, 1994, 9. akt. Irini A. Stamatoudi, *Copyright And Multimedia Works A Comprative Analysis* (Birleşik Krallık: Cambridge University Press, 2004), 1.

taşımazlar. Ancak bu öğelerin hususiyet gösteren bir biçimde bir araya getirilmesi neticesinde ortaya çıkan son görünüşleri bir eser olarak nitelendirilebilir. Kanaatimizce multimedya eserlerin basit birer işleme olduğunu savunan görüş hareket noktası olarak bu örneği almaktadır. Ancak multimedya eser tanımı çok daha geniştir ve içine bilgisayar oyunlarını da almaktadır. Bu sebeple bilgisayar oyunlarının basit birer derleme olduğu söylenemeyeceği için multimedya oluşumların eser nitelikleri kabul edilmelidir.

Bu belirleme akıllara; bütün internet sitelerinin veya çok basit şekilde oluşturulmuş slayt gösterilerinin bile multimedya eser sayılmasının gerekebileceği ve bunun da hatalı bir sonuç olacağı şeklinde bir kaygı getirebilir. Ancak bu kaygılar yersizdir. Zira eser olmanın temel gerekliliklerinden hususiyet, her durumda bulunması gereken bir şarttır. Dolayısıyla bilgisayar programı ile görsel öğeler, işitsel öğeler, yazı gibi unsurları bir araya getiren bir oluşumun multimedya eser sayılması için elbette hususiyetinin bulunup bulunmadığı araştırılacaktır. Ne var ki doktrinde internet sitelerinin ayrı bir eser türü içinde korunmasının gerekmediğini savunan yazarlar da bulunmaktadır. Bu yazarlar: *“internet sitelerinin ... düşünsel birer yaratım oldukları göz ardı edilemez. Ne var ki, ... düşünsel bir yaratım sürecinin sonunda ortaya çıkmış olmaları, İnternet sitesinin Türk hukukunda yeni bir eser türü olarak değerlendirilmesi sonucunu doğurmaz. Bu durumda, bir İnternet sitesindeki görsel unsurlar ayrı olarak incelenmeli, muhtevaya ilişkin unsurlar da işleme, derleme, bilgisayar programı veya veri tabanı koruması kapsamında değerlendirilmeli, bunlar dışında İnternet siteleri bağımsız ve yeni bir eser olarak ele alınmamalıdır.”*¹⁸⁹ fikrini savunmaktadır. Bu düşüncenin haklı noktaları bulunmaktadır. Ancak bu durum multimedya eserlerin ayrıca korunmasının gerekmediği şeklinde yorumlanmamalıdır.

Ancak elbette multimedyanın mevzuatlarda bir eser türü olarak sayılmaması hem Türk hukukunda hem yabancı hukuk sistemlerinde bu belirlemelerin birer akademik çalışmadan öteye geçmesine engel olmaktadır. Gerçekten de bilgisayar oyunları için ne uluslararası hukukta¹⁹⁰ ne de Türk hukukunda konuyu netleştirebilecek eksiksiz tespitler yapılmış değildir. Kanaatimizce multimedya eser tanımının ve multimedya eserlerde kimlerin hak sahibi olacağının artık ciddi şekilde tartışılmaya başlanması ve

¹⁸⁹ Doğan – Özocak, “Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler”, 7.

¹⁹⁰ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 11.

mevzuatımıza kazandırılması gerekmektedir. Bu şekilde hem eser sahipleri belirlenmiş olacak hem de sözleşme bulunmayan hallerde veya sözleşmelerin eksik kaldığı durumlarda, mevzuattaki düzenlemeler devreye girerek hak kayıpları önlenecektir. Multimedya eser tanımının mevzuatımıza kazandırılması suretiyle yargı ve uygulama arasındaki uyumsuzlukların da giderilmesine katkı sağlanabilecektir.

3.2.4. Bilgisayar Oyunlarının Görsel/İşitsel Eser Olarak Korunması

Bu başlık altında hukuk sistemimizin pek de aşına olmadığı bir kavramı açıklayacak ve bilgisayar oyunlarının korunması için uygunluğunu tartışacağız. 20 Nisan 1989 tarihinde Cenevre’de yapılan *WIPO* Görsel/İşitsel Eserlerin Uluslararası Tesciline Dair Antlaşma’ya göre görsel/işitsel eser: “*eşlik eden ses olup olmadığına bakılmaksızın, görünür hale getirilmeye elverişli, sesin de olması durumunda işitilmeye de elverişli halde bulunan birbiriyle ilişkili sabitlenmiş görüntülerden oluşan çalışmalara*” verilen addır.¹⁹¹

Birleşik Devletler Telif Kanunu ise görsel/işitsel eseri: “*somutlaştıkları materyale bakılmaksızın, doğası gereği projektör, görüntüleyici veya sair teknolojik ekipmanlarla gösterilmek için birbiriyle ilişkili görüntüler dizisinden ve varsa seslerden oluşan çalışmalar*” şeklinde tanımlamıştır.¹⁹²

Görsel/işitsel eser tabiri mevzuatlarımızda doğrudan tanımlanmamıştır ve bu eser türüne ilişkin doğrudan bir koruma tesis edilmemiştir. Öğretide¹⁹³ FSEK md. 5’te yer alan “filmler veya sinema filmleri” ifadesinin örnek niteliğinde olduğu, dolayısıyla bu durumun bilgisayar oyunlarının sinema eseri hükümlerine göre korunmasına engel teşkil etmeyeceği belirtilmiştir. Bu fikre göre; Fikrî Mülkiyet Alanında Telif Hakkına İlişkin

¹⁹¹ Treaty on the International Registration of Audiovisual Works, WIPO (1989) md.2. madde metni şöyledir: “audiovisual work means any work that consists of a series of fixed related images, with or without accompanying sound, susceptible of being made visible and, where accompanied by sound, susceptible of being made audible.”

¹⁹² Copyright Law of The United States, md. 101. madde metni şu şekildedir: “...Audiovisual works are works that consist of a series of related images which are intrinsically intended to be shown by the use of machines or devices such as projectors, viewers, or electronic equipment, together with accompanying sounds, if any, regardless of the nature of the material objects, such as films or tapes, in which the works are embodied...”

¹⁹³ Karimov, “Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu”, 102.

Kiralama, Ödünç Verme ve Belirli Haklara dair 2006/115/AT sayılı Avrupa Birliği Direktifi md. 2/1-c filmi, “*sesli veya sessiz sinematografik eser, görsel/işitsel eser veya hareketli görüntüler*” şeklinde tarif ettiği için bilgisayar oyununun film başlığı altında incelenebileceği açıktır. Zira bilgisayar oyunlarının görsel/işitsel özellikleri ön plandadır. Bu fikre göre, bilgisayar oyunlarının sinema filmi olduğu söylenemese de, oyunlar sinema eseridir. Ek olarak Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkında Yönetmelik md. 4/1-d: “*sinema eseri gibi görsel-işitsel eserler...*” ifadesini kullanmıştır.

Buradan anlaşılabileceği üzere sinema filmi veya sinema eseri kavramları, görsel/işitsel eser kavramının içinde yer almaktadır, bir başka ifadeyle görsel/işitsel eser kavramının alt kavramlarıdır. Bu anlayışa göre bir alt kavram mevzuatımızda yer aldığı için üst kavramın da uygulanmasında sakınca olmamalıdır. Bu belirleme faydacı bir bakış açısıyla ele alındığında aslında uygulanabilir görünmektedir. Ancak ilke olarak, mevzuatımızda yer almayan bir kavramın sanki varmış gibi kabul edilmesi veya bir alt kavramın manasının genişletilerek kullanılması bizce hatalı olacaktır ve pek çok tartışmaya zemin hazırlayacaktır.

Gerçekten de FSEK’te yer alan sinema eseri kavramı oldukça dardır. Hatta bu sebeple doktrinde sinema eserleri yerine *film eserleri*¹⁹⁴ kullanımının tercih edilmesinin daha doğru olacağı belirtilmiştir. Nitekim sinema eserleri olarak sadece sinema filmleri değil, belgeseller, çizgi filmler ve benzerleri de korunmaktadır.

Sinema eseri kavramının oldukça dar olduğu kanun koyucu tarafından da kabul edilmiştir. FSEK’te değişiklik yapan 4630 sayılı Kanun’a ilişkin Fikir ve Sanat Eserleri Kanununun Bazı Maddelerinin Değiştirilmesine İlişkin Kanun Tasarısı ve Millî Eğitim, Kültür, Gençlik ve Spor Komisyonu Raporu’nda bu durum açıkça şu şekilde ifade edilmiştir:

“Mevcut Kanunun 5 inci maddesinde düzenlenen sinema eserleri tanımı oldukça dar kapsamlıdır. Bu bağlamda, sinematografik teknikle yapılmış, bedîî, teknik, öğretici ve ilmî mahiyetteki tüm görsel-işitsel nitelikli yapımları kapsayacak biçimde, eserin, tespit edildiği materyale bakılmaksızın mevcut ve ileride geliştirilebilecek teknik cihazlarla gösterilebilme unsuru da gözönüne alınarak,

¹⁹⁴ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 71.

TBMM Başkanlığına sunulan Tasarıda bulunmamakla birlikte, yapılan son düzenlemede madde metni tümüyle değiştirilmiştir. Bu düzenlemeyle, sinema eseri tanımının teknolojik gelişmelere ve uluslararası mevzuata uyum sağlaması amaçlanmıştır.”¹⁹⁵

Buradan net şekilde görüldüğü üzere, kanun koyucu ilgili değişiklikleri hayata geçirerek sinema eseri tanımını teknolojik gelişmelere ve uluslararası mevzuata uygun hale getirmeye çalışmıştır. Ancak doktrinde haklı olarak eleştirildiği üzere¹⁹⁶ değişiklik neticesinde ortaya çıkan ile önceki durum arasında pek bir fark bulunmamaktadır. Düzenleme yapılırken eski terminolojiye sadık kalınmış, bu durum ise sinema eserine ilişkin korumanın istenen düzeye çıkmasına engel olmuştur.

Kanaatimizce bilgisayar oyunlarına görsel/işitsel eser kavramından yola çıkarak, sinema eseri koruması verilmesi fikri, mevzuatımızın güncel haliyle, doğru değildir.¹⁹⁷ Eğer bu şekilde bir korumanın getirilmesi öngörülüyorsa bizce bu ancak köklü bir mevzuat değişikliğiyle mümkün kılınabilir.

FSEK’teki sinema eseri ifadesi Kanun’dan çıkarılıp yerine görsel/işitsel eser ibaresi ikame edilerek tanımı yapılırsa ve bu tanım yabancı mevzuatlarda olduğu gibi kapsayıcı tutulursa, bu ihtimalde bilgisayar oyunlarının görsel/işitsel eser statüsünde korumadan yararlanabileceğini düşünebiliriz. Ancak bu denli radikal bir değişiklik olmaksızın, görsel/işitsel eser korumasının sinema eseri kavramı üzerinden doğacağını söylemek pek doğru olmayacaktır.

Zira Amerika Birleşik Devletleri’nde somut olaya göre farklılar bulunmakla birlikte bilgisayar oyunları görsel/işitsel eser (*audiovisual work*) kategorisinde korunabilmektedir.¹⁹⁸ Benzer yönde bir uygulama, yukarıda bahsedilen değişiklikten

¹⁹⁵ Fikir ve Sanat Eserleri Kanununun Bazı Maddelerinin Değiştirilmesine İlişkin Kanun Tasarısı ve Milli Eğitim, Kültür, Gençlik ve Spor Komisyonu Raporu (1/538), TBMM (1999), “II. Komisyonumuzca Tasarı Üzerinde Yapılan Kabul, İlave ve Değişiklikler ile Gerekçeler, md.3”.

¹⁹⁶ Tosun, *Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları*, 138; Benzer yönde bk. Ateş, *Fikrî Hukukta Eser*, 263. Yazar burada ayrıca görsel/işitsel deyiminin klasik anlamdaki sinema eseri deyiminden daha geniş anlamda olduğunu ifade etmiş ancak terminolojideki değişiklik sayesinde sinema tekniği veya benzer teknikler kullanılarak meydana getirilen tüm fikir ve sanat ürünlerinin fikrî hukuk koruması altında olacağı yönünde kanaat bildirmiştir.

¹⁹⁷ Tosun, *Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları*, 139.

¹⁹⁸ Ramos vd., *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, 89.

sonra ülkemiz için de söz konusu olabilir. Ancak bu şekildeki bir korumanın bilgisayar oyunlarını bütün unsurları ile kapsayamama ve dolayısıyla her somut davada hangi tür korumanın doğacağına ilişkin ayrı ayrı belirleme yapma ihtimali de bulunmaktadır. Böyle bir durum ülkemiz gibi, yargıçların takdir yetkilerini kullanmaktan genelde çekindikleri ülkelerde sorunun çözümünün tamamen yüksek yargıya bırakılması ve yüksek yargıda içtihatların birleştirilmesine kadar geçecek süreçte yine çıkmaz bir sonucun elde edilmesi ile neticelenebilir.

Burada Çok Taraflı Ticaret Müzakereleri Uruguay Turu'na da değinmek yerinde olacaktır. Zira buradaki belirlemeler görsel/işitsel eserlere ilişkin yeni bakış açıları kazandırabilecek niteliktedir. Katılımcılar bu görüşmelerde taraf devletlerin bu konvansiyon ile ilim ve edebiyat eserleriyle güzel sanat eserlerine tanınan korumaların görsel işitsel eserlere, bilgisayarla oluşturulan çalışmalara, veri tabanlarına ve benzer derlemelere genişletileceği hususunda anlaşmışlardır.¹⁹⁹ Söz konusu ifadelerden görsel/işitsel eserlerin daha geniş bir anlam taşıdığı sonucuna varan yazarlar bulunmaktadır.²⁰⁰ Fakat bu belirlemelerin hiçbirisi mevzuatımızın mevcut hali göz önüne alındığında, bilgisayar oyunlarının görsel/işitsel eserden hareketle sinema eseri olarak korunmasını haklı çıkaracak nitelikte değildir.

3.2.5. Bilgisayar Oyunlarının Her Bir Unsurunun Ayrı Ayrı Korunması

Mevzuatımızda bilgisayar oyunlarına ilişkin problemleri giderebilecek yeterlilik henüz mevcut olmadığından bilgisayar oyunlarını bir eser türü içine almaktansa, oyundaki unsurları ayrı ayrı korumak fikri gündeme gelebilir.

Bilgisayar oyunlarında korunması gerekebilecek pek çok unsur yer alabilir. Oyunun senaryosu, yazılımı, özgün müzikleri, karakterleri, oyundaki grafik tasarım, mekânlar, arayüz, hatta ses tasarımları dahi eser şartlarını taşıdıkları takdirde kanaatimizce korunabilir.

¹⁹⁹ Multilateral Trade Negotiations Uruguay Round (Uruguay Round), GATT (1988), 15. (Erişim 15.07.2021).

²⁰⁰ Göttlich, "Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law", 5.

3.2.5.1. İlim ve Edebiyat Eser Türüne Giren Unsurların Korunması

FSEK m. 2'ye göre ilim ve edebiyat eserleri şunlardır:

“1. Herhangi bir şekilde dil ve yazı ile ifade olunan eserler ve her biçim altında ifade edilen bilgisayar programları ve bir sonraki aşamada program sonucu doğurması koşuluyla bunların hazırlık tasarımları,

2. Her nevi rakıslar, yazılı koreografi eserleri, Pantomimaller ve buna benzer sözsüz sahne eserleri

3. Bedii vasfı bulunmayan her nevi teknik ve ilmi mahiyette fotoğraf eserleriyle, her nevi haritalar, planlar, projeler, krokiler, resimler, coğrafya ve topoğrafyaya ait maket ve benzerleri, her çeşit mimarlık ve şehircilik tasarım ve projeleri, mimari maketler, endüstri, çevre ve sahne tasarım ve projeleri.

Arayüzüne temel oluşturan düşünce ve ilkeleri de içine almak üzere, bir bilgisayar programının herhangi bir ögesine temel oluşturan düşünce ve ilkeler eser sayılmazlar.”

Şu ana kadar yaptığımız tartışmalardan bildiğimiz üzere bilgisayar programları ilim ve edebiyat eseri olarak koruma görmektedir, dolayısıyla bilgisayar oyunu altında yatan programların/yazılımların bu madde gereğince korumadan faydalanacağında bir duraksama yoktur. Ancak madde yalnızca bilgisayar programlarının korunması ile alâkalı değildir. Dil ve yazı ile ifade edilebilen eserler bu madde ile korunmaktadır. Bu durumda şartlarını sağlaması halinde oyundaki müziklerin güfteleri, oyun senaryosu²⁰¹ ve diyalogların yazılı halleri de korumadan yararlanabilecektir.

Oyunun senaryosunun başka bir ilim ve edebiyat eserinden işleme suretiyle dönüştürüldüğü durumlarda ortada bir işleme eserden söz edilip edilemeyeceği ise tartışmalıdır. Bir görüşe göre,²⁰² senaryo zaten işlevsel ve amaçsal olarak sinema eseri için oluşturulmaktadır ve bu durumda da eserin bir parçasıdır. O halde işleme eserden bahsedilemez. İşlenen ilim ve edebiyat eserinin öncelikle senaryoya dönüştürüldüğü bir

²⁰¹ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 61.

²⁰² Tosun, *Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları*, 59.

ihtimalde ise daha farklı belirleme yapmak gerekebilecektir. Bu durumda senaryo, ortaya çıkacak yeni eserin önemli bir parçasını teşkil etmektedir. Şu hâlde işlenen eser ve işleme eser; olay örgüsü ve karakterler bakımından genel görünüm itibarıyla benzerlik gösteriyorsa ortada bir işlemenin mevcut olduğu kabul edilebilir. Bu takdirde oyunun senaryosunun ayrıca korunması ve senaryonun başka bir eserden işleme suretiyle meydana getirilmiş olması ihtimalinde, ilim ve edebiyat eseri özelliği gösteren bir işleme eser bulunduğu söylenebilecektir.

Yazılımın, senaryonun ve güftelerin ilim ve edebiyat eseri kategorisinde korunması noktasında kanaatimizce bir sıkıntı bulunmamaktadır. Ancak diyalogların yazılı hallerinin böyle bir korumadan yararlanması neredeyse imkânsız görünmektedir. Zira diyalogların hususiyet şartını sağlayabilmesi oldukça zordur. Ancak kanaatimizce imkânsız da değildir. Elbette bir oyundaki tüm diyalogların bir bütün halinde korunması düşünülemez fakat belirli ve çok önemli bazı diyalog veya monologların korunabileceğini düşünmek, en azından tartışmak pek de yanlış olmayacaktır. *The Lord of the Rings - The Fellowship of the Ring* filminin meşhur “*You Shall Not Pass!*” repliği burası için önemli bir örnek olabilir. Gerçekten de “*Gandalf*” karakterinin söylediği bu ifadeler son derece meşhurdur ve sırf bu ifadeden yola çıkılarak onlarca ürün üretilmektedir.²⁰³ Görülebileceği üzere bazı ifadeler oldukça popüler olmakta ve yıllar sonra dahi unutulmamaktadır. Ancak böyle bir korumanın diğer kişilerin yaratıcılığını son derece kısıtlayabileceği ve bu durumun genel fikrî üretim açısından olumsuz sonuçları olabileceği düşünülebilir. Burada yalnızca amatör kişilerin, hayranların durumu düşünülmemelidir. Böyle bir koruma diğer profesyonel çalışmaları da etkileyebilecektir. Diyalogların yazılı hallerinin korunduğunu düşündüğümüzde örneğin, aynı repliğin bir komedi filminde parodi amacıyla kullanılması durumunda ihlal gerçekleştiğini mi söylememiz gerekecektir? Kanaatimizce böyle bir belirleme son derece yanlış sonuçlar doğurur.

Diyalogların korunması söz konusu olacaksa bu koruma son derece sınırlı kalmalı ve gerçekten önceki eserin ününden yararlanmak veya önceki eserin değerini düşürmek gibi faaliyetlerde kullanıldığında ortaya çıkmalıdır. Başka bir ifadeyle diyalogların

²⁰³ Bu ifadenin yer aldığı bir paspas için bk. Amazon, “getdigital Doormat You shall not pass” (Erişim 16.07.2021).

korunmasında “bağlamla koruma” (*protection with context*), diye isimlendirebileceğimiz bir mantıkla koruma sağlanmalıdır. Buna göre, bir eserdeki diyalogun yakın bir bağlamda ve yakın bir atmosferde kullanılmak suretiyle başka eserlerde aynen kullanılması ihtimalinde ihlal olduğunun kabulü gerekebilecektir.

Son olarak bilgisayar oyun dosyaları içinde yer alan bedii vasfı bulunmayan unsurlar da değerlendirilmelidir. Bu şekildeki her nevi teknik ve ilmi mahiyette fotoğraflar, her nevi haritalar, planlar, projeler, kroki ve resimler de bu korumadan yararlanabilecektir.

3.2.5.2. Musiki Eseri Türüne Giren Unsurların Korunması

FSEK m.3: “*Musiki eserleri, her nevi sözlü ve sözsüz bestelerdir.*” şeklinde belirleme yapmaktadır. Bilgisayar oyunlarında ses zorunlu olmamakla birlikte neredeyse tüm oyunlarda bulunmaktadır. Hatta oyunlardaki müzik kompozisyonları ve ses efektlerinin sinema eserleri ile yarıştığını söylemek pek de yanlış olmayacaktır.

Oyunlardaki özgün müziklerin korunacağına dair kanaatimizce bir duraksama yoktur. Fakat oyunlardaki ses efektlerinin koruma durumu tartışmalıdır. Doktrinde ses efektlerinin her ne kadar genel sunum içinde oyunun özgünlüğüne katkıları bulunsa da tek başlarına eser sayılamayacakları belirtilmektedir.²⁰⁴ Bu belirleme temel olarak doğrudur ancak biz burada da kategorik bir duruştan öte, somut olay bazlı belirleme yapılması taraftarıyız. Elbette pek çok durumda ses efektlerinin tek başlarına korumadan yararlanamayacakları ifade edilebilir. Ancak bu tespit her zaman doğru değildir.

Söz gelimi *Wilhelm çığlığı* olarak bilinen ses efekti bugüne kadar onlarca filmde kullanılmıştır²⁰⁵ ve kullanılmaya da devam edilecektir. Artık bu ses efektinin fikrî mülkiyet korumasından yararlanabileceği söylenemez. Yahut standart kılıç şakırtılarının, silah seslerinin, at kışnemelerinin de korunması düşünülmemelidir. Lakin duyulduğu an insanların zihninde belli bir sinema eserinin veya oyunun canlanmasını sağlayan, ulaştığı tanınırlık sebebiyle artık özgün bir yapıt olduğunu kabul etmemiz gereken ses efektleri

²⁰⁴ Karimov, “Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu”, 101.

²⁰⁵ Bugüne değin Wilhelm çığlığını kullanan filmlere ilişkin bir liste için bk. Internet Movie Database (IMDB), “Films that have Featured the Wilhelm Scream” (Erişim 17.07.2021).

de söz konusu olabilir. Örneğin *Star Wars* evreninde kullanılan ışın kılıçlarının aktif hale gelme ve pasif duruma geçme sesleri böyle seslerdendir. Zira her ne kadar internette çeşitli sitelerden ulaşılabiliyor olsa da²⁰⁶ ışın kılıçlarına ilişkin birçok ses markası *Star Wars* tarafından tescil ettirilmiş vaziyettedir.²⁰⁷ Ayrıca ünlü *Darth Vader* karakterinin soluma sesi de marka olarak tescillidir.²⁰⁸ Tescilde markanın açıklaması: “*Marka, tüplü bir düzenleyici vasıtasıyla nefes almak suretiyle oluşturulan ritmik, mekanik insan solumasından oluşmaktadır.*” şeklinde yapılmıştır.

Çalışmamızın başında fikrî mülkiyet ifadesini geniş anlamıyla kullandığımızı belirtmiştik. Şu durumda SMK kapsamında korumaya layık görülebilen seslerin, FSEK kapsamında eser olarak korunmasının da somut olayın şartlarına göre söz konusu olabileceğinin kabulü, zannımızca yanlış olmayacaktır. Şu halde, şartları sağlaması durumunda oyunlardaki müziklerin ve hatta ses efektlerinin dahi FSEK 3. madde mucibince korunabileceği söylenebilir.

3.2.5.3. Güzel Sanat Eseri Türüne Giren Unsurların Korunması

FSEK m. 4’te güzel sanat eserleri:

“*Güzel sanat eserleri, estetik değere sahip olan;*

1. *Yağlı ve suluboya tablolar; her türlü resimler, desenler, pasteller, gravürler, güzel yazılar ve tezhipler, kazıma, oyma, kakma veya benzeri usullerle maden, taş, ağaç veya diğer maddelerle çizilen veya tespit edilen eserler, kaligrafi, serigrafî,*

2. *Heykeller, kabartmalar ve oymalar,*

3. *Mimarlık eserleri,*

4. *El işleri ve küçük sanat eserleri, minyatürler ve süsleme sanatı ürünleri ile tekstil, moda tasarımları,*

5. *Fotoğrafik eserler ve slaytlar,*

²⁰⁶ freesound, “lightsaber” (Erişim 17.07.2021).

²⁰⁷ Grimes LLC Intellectual Property Attorneys (Grimes), “An Intergalactic Intellectual Property Minefield: The Star Wars® Brand (Part 2 of 4)” (Erişim 17.07.2021).

²⁰⁸ Justia Trademarks (Justia), “Image Trademark with Serial Number 77419252” (Erişim 17.07.2021).

6. Grafik eserler,

7. Karikatür eserleri,

8. Her türlü tiplerdir.

Krokiler, resimler, maketler, tasarımlar ve benzeri eserlerin endüstriyel model ve resim olarak kullanılması, düşünce ve sanat eserleri olmak sıfatlarını etkilemez.” biçiminde tarif edilmiştir.

Buradan da görülebileceği üzere güzel sanat eseri korumasının doğabilmesi için hususiyetin yanında estetik olma şartının da sağlanması gerekmektedir.²⁰⁹ Estetik değer şartı doktrindeki bir görüşçe örneği olmayan, güzel, nadide, beğenilen şeklinde anlaşılmaktadır.²¹⁰ Fakat kanaatimizce bu şekilde bir belirleme estetik değer ifadesini son derece öznel bir hale getirecektir. Her bir olayda mahkemeler kendi beğenilerine göre estetik değeri farklı değerlendirecek ve hatta bu tespitler zamana ve mekâna göre değişecektir. Yapılması gereken şey, estetik değer ifadesi için daha belirgin bir çerçeve oluşturulması ve bu çerçeveye göre somut olay bazlı değerlendirme yapılmasıdır. Elbette bu çerçevenin de zamanla değişmesi mümkündür. Ancak bu yol ile estetik değer ifadesi, tamamen uygulayıcıların anlayış ve beğenilerine bırakılmamış olacaktır.

Ayrıca estetik değer doktrinde isabetli şekilde belirtildiği üzere,²¹¹ iğrendirici veya korkunç şekilde de ortaya çıkabilir. Esere bakan kişide estetik bir tepki doğuyorsa ortada estetik değer olduğundan bahsedilebilecektir. Bu tepkinin beğenme, beğenmeme, tikslenme şekillerinden hangisinde ortaya çıktığı da önemli değildir.

Peki bilgisayar oyunlarının estetik değer taşıdığından bahsedilebilir mi? Kanaatimizce bir oyunun bütünü itibarıyla güzel sanat eseri olduğunu söylemek pek olanaklı değildir.²¹² Ancak ne var ki oyunun unsurlarının estetik değer taşıması söz konusu olabilir. Doktrinde oyunlardaki unsurların güzel sanat eseri olarak

²⁰⁹ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 66.

²¹⁰ Tekinalp, *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 118.

²¹¹ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 68.

²¹² Bilgisayar oyunlarının sanat eseri sayılma yolunda ilerlediği ve Modern Sanatlar Müzesine (*Museum Of Modern Art*) dahil edildiklerine ilişkin belirlemeler için bk. Adam Eichenbaum vd., “Video Games Play That Can Do Serious Good”, *American Journal of Play* 7/1 (2014), 50; Paola Antonelli, “Video Games: 14 in the Collection, for Starters”, *moma* (Erişim 12.09.2021).

korunabileceğini savunan görüşler mevcuttur.²¹³ Örneğin bir oyun için son derece özel bir binanın tasarlanarak oyuna eklenmesi durumunda, söz konusu binanın tasarımının güzel sanat eseri olarak korunabileceği düşünülebilir.

Yahut oyun karakterlerinden estetik özellik gösterenlerinin tipleme olarak korunması gündeme gelebilir. Tipleme ifadesinden bir insan, hayvan veya hayali varlığın temel ve karakteristik özellikleri anlaşılmalıdır. Tipleme: dil ile ifade edilmek suretiyle, çizilerek yahut sinema filmi, tiyatro gibi platformlarda oynanarak oluşturulabilir.²¹⁴ Bir Yargıtay kararı da görüşümüzü destekler mahiyettedir. Söz konusu kararda²¹⁵ Yargıtay:

“Tarafların iddia ve savunmaları ile mahkemenin kabulü itibariyle, "tiplemenin" FSEK 4/1-8 nci bendinde yazılı eser türlerinden "tipleme" olduğu, yine bu tiplemenin içinde yer aldığı çizimlerin de aynı yasanın 4/1-7 nci bendi anlamında "karikatür eseri" olduğu hususlarında uyuşmazlık bulunmamaktadır.

...

Her somut uyuşmazlığın özellikleri göz önüne alınmak kaydıyla, bu tür tiplemelerin içinde yer aldıkları çizgi-karikatür eserlerden bağımsız bir eser olma vasfına sahip olabilme ihtimali nedeniyle, koşulları olduğu takdirde, eser sahibinin tipleme üzerinde ayrıca telif hakkı mevcuttur.

...

Anılan tiplemenin eser sahibi davacı olduğundan, onun izni alınmaksızın davalı şirket tarafından marka olarak tescil ettirilmesi 556 sayılı Kanun Hükmünde Kararname'nin 8/1-5 nci bendine göre davacının telif hakkının ihlali sonucunu doğurur...” şeklinde belirleme yapmıştır.

Buradan görüleceği üzere bir bilgisayar oyunundaki karakter tiplmeleri estetik değer şartı ve eser olmak için gereken diğer şartları sağlamaları durumunda güzel sanat

²¹³ Taylan Kılıç, Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği, 112; Muhammed Enes Durmuş, *Bilgisayar Oyunlarının Türk Hukukunda Korunması* (İstanbul: İstanbul Şehir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2020), 31.

²¹⁴ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 71.

²¹⁵ Yargıtay 11. Hukuk Dairesi (Yargıtay HD), E. 2004/13221 K. 2005/11244, (18.11.2005).

eserlerinden tiplleme olarak korunabileceklerdir. Ayrıca doktrinde bir oyuna oyuncuların yaptığı katkının da güzel sanat eseri korumasını haiz olup olmadığı tartışılmıştır.²¹⁶ Buna göre yazar, “*Minecraft*” isimli oyunda bir oyuncunun evlilik fotoğrafını oyunun özelliklerini kullanarak aynen oyunun içine işlediği bir örnekte, güzel sanat eserinin var olduğunu kabul etmiştir. Burada yazarın görüşü ilke olarak bizce doğrudur. Ancak çalışmada verilen söz konusu somut örnek bakımından güzel sanat eseri sayılmanın en özellikli şartı olan “estetik değer” şartı hiç değerlendirilmemiştir. Somut örnekte bir düğün fotoğrafının aynen oyun içine, ciddi bir emek sonucu olsa dahi, eklenmiş olmasında bir estetik değer bulunduğunu düşünmek hatalı olacaktır. Aksi takdirde güzel sanat eseri sayılmanın çıtası oldukça düşürülmüş olur ki, bu durumun fikrî hakların korunması için iyi bir sonuç doğurmayacağı açıktır.

Ayrıca söz konusu belirleme beraberinde başka problemleri de getirmektedir. Oyun içinde güzel sanat eseri bulunduğu kabul edilirse eser sahibi kimdir, oyuncu mu yoksa geliştirici şirket mi? Burada eser sahipliğinin oyuncuya tanınması ihtimalinde, oyun şirketine özen yükümlülüğü başta gelmek üzere pek çok sorumluluk yüklenmiş olacaktır ve kanaatimizce böyle bir sonuç daha büyük hak kayıplarına yol açacaktır.

3.2.5.4. Sinema Eseri Türüne Giren Unsurların Korunması

Bilgisayar oyunlarının her bir unsurunun ayrı ayrı korunması fikri kabul edilirse bu takdirde, dışarıya yansıyan görüntü ve seslerin sinema eserlerine ilişkin korumadan yararlanacaklarını kabul etmek gerekmektedir.

3.2.5.5. Ayrı Ayrı Korumanın Sonuçları

Görüldüğü üzere eğer bilgisayar oyunlarının bütün unsurlarının FSEK’teki ilgili hükümlere göre ayrı ayrı korunması fikri kabul edilirse koruma çok girift bir hal almaktadır. Zira niteliği gereği içinde her halükârda birden fazla eser türünü barındıran bilgisayar oyunları, sürekli farklı eser türlerine ilişkin korumalarla muhatap olacaktır.

²¹⁶ Durmuş, Bilgisayar Oyunlarının Türk Hukukunda Korunması, 53.

Bu durumda söz gelimi, oyun kodlarını ihlal etmeksizin oyunun görsel/işitsel öğelerinin ihlali halinde sinema eserlerine ilişkin koruma devreye girecek, buna karşılık görüntüler ihlal edilmeksizin oyun kodlarının kopyalanması ve bu suretle başka oyunlar yapılması durumunda ilim ve edebiyat eserlerine sağlanan koruma karşımıza çıkacak, oyun müziğinin taklidi ihtimalinde musiki eser, oyundaki bir karakterin kopyalanmasında ise güzel sanat eseri koruması devreye girebilecektir. Ancak böyle bir koruma çok sıkıntılıdır. Her şeyden önce eğer somut olayda bir sözleşme bulunmuyorsa veya bulunmakla birlikte hak sahipliğine ilişkin uygun hükümleri içermiyorsa bilgisayar oyunu altında yer alan tüm eser türleri için eser sahiplerinin ayrı ayrı kendi eserlerini korumaları gerekecektir. Bu ahvalde kişilerin ihlallere yetişememesi, koordinasyonda problemler yaşanması, hangi hakkın kimde olduğu, hangi ihlale karşı kimin neye göre hak araması gerektiği gibi konular çok ciddi sıkıntılar doğuracaktır.

Bilgisayar oyunlarının unsurlarının tek tek korunması imkânsız değildir. Ancak saydığımız sebeplerle hiçbir pratik faydası bulunmamaktadır ve kesinlikle bilgisayar oyunlarının korunmasında izlenmemesi gereken bir yöntemdir.

3.2.6. Bilgisayar Oyunlarının Sözleşmelerle Korunması

Bilgisayar oyunu sektörü henüz kendine has düzenlemeleri bulunmayan ancak çok hızlı büyüyen ve pek çok insanın çalıştığı, çok sayıda eser türünün bir araya geldiği büyük bir ekonomi olduğu için kendi sorunlarını genellikle kendisi çözmektedir. Bu çözümleri de sözleşmeler ile yapmaktadır. Bilgisayar oyunu sektöründeki sözleşme tipleri ve sayısı o denli çoktur ki, bu çalışma kapsamında hepsinin incelenmesi mümkün değildir. Ancak bu başlık altında bilgisayar oyunlarının nasıl sözleşmelerle korunduğuna ilişkin genel bir fikir oluşturulmaya çalışılacaktır.

Bilgisayar oyunlarını ilgilendiren sözleşmeler oyunun gelişim sürecinden başlar ve oyunun tüm serüveni boyunca devam eder. Oyunun geliştiricisi gerek yayıncı şirketle, gerek dağıtıcıyla, gerek kendi çalışanları ile ve eğer varsa dışarıdan hizmet aldığı kişilerle sözleşmeler imzalamaktadır. Sözleşmeler bunlarla da sınırlı değildir, bir oyun bittikten sonra da sözleşme süreçleri devam eder.

Bir sinema filmini izlemeye gittiğinizde filmin yapımcılarıyla sözleşme imzalamazsınız, bilet alır ve filmi izlersiniz. Ancak bir oyunu oynamak istediğinizde son kullanıcı lisans sözleşmesine (*End User Licence Agreement – EULA*) onay verirsiniz. Ayrıca bilgisayar oyunlarındaki sözleşmeler yalnızca yapıldıkları zamanla ilgili de değildir. Örneğin, “A” yayıncısı “B” şirketinden oyun geliştirmesini istediğinde, pek çok durumda “B” şirketinin işi oyunun geliştirilmesiyle sona ermez. Zira oyun geliştirildikten sonra hata ayıklamaları, oyuna güncelleme yapılması gibi pek çok husus bulunmaktadır. Bu sebeple de bir oyun üretilmiş olmakla sonlanmaz, oyunlar esasen oynandıkça bir yandan üretilmeye devam edilmektedir. Çünkü bir oyunun teknik desteği tamamen sonlandırılmadığı sürece daima bir ekip yahut kişi oyun üzerinde az veya çok çalışmaya devam edecek, oyunda değişiklik veya oyuna ekleme yapacaktır.

3.2.6.1. Oyunlardaki Fikrî Mülkiyet Anlaşmaları

- a. **İçerik Edinme ve Tutma Anlaşmaları:** Oyunlar geliştirici şirketin elemanları vasıtasıyla geliştirilebilir veya geliştirici şirket birtakım hizmetleri dışarıdan almış olabilir. Bu gibi durumlarda hak sahipliğinin belirlenmesi için yabancı doktrinde *content acquisition and retention agreements* olarak adlandırılan anlaşmalar önemlidir. İçerik geliştiricisinin bünyesinde çalışarak, işlerinin gereği olarak söz konusu içerikleri üreten kişiler FSEK m.18 gereği eser sahibidir ancak eserin mali haklarını kullanım yetkisi bağlı bulundukları şirketin veya kişininindir. Ancak bütün hukuk sistemlerinde bu şekilde bir belirleme bulunmayabilir. Dışarıdan hizmet alımlarında eser sahipliği veya mali hak kullanımı konularında sorunlar baş gösterebilir. Bunların önüne geçilebilmesi adına oyun dünyasında söz konusu sözleşmeler akdedilmektedir.²¹⁷
- b. **Oyun Platformu Anlaşmaları:** Geliştiricilerin anlaşmalı platformlar için (PlayStation, Xbox vb.) oyun geliştirebilmeleri adına imzalanan anlaşmalardır. Oyun platformu üreticileri kendi platformlarında çalışabilecek bir oyun geliştirmek isteyen geliştiricilere lisans sözleşmeleri imzalatmaktadır. Bu sözleşmelerin imzalanmasının akabinde söz konusu platformda çalışabilecek bir

²¹⁷ Hill vd., Intellectual Property Rights and the Video Game Industry, 51-52.

oyun geliřtirmek için gerekli bilgiler geliřtirici ile paylařılır. Geliřtiricinin bu bilgileri bařka yerlere aktarması veya bařka řekillerde kullanması genellikle yasaktır.²¹⁸

c. Üçüncü Taraf Anlařmaları: Geliřtiriciler veya yayıncılar, oyun geliřtirme süreçlerinde önceden üretilmiř hem teknik hem teknik olmayan birtakım ürünlerden faydalanmaktadır. Örneğın bir oyunun geliřtirilmesinde kullanılacak olan oyun motoru için, oyun motorunun sahibi olan řirketle bir anlařma yapılması ve gerekli fikrî hakların kullanım izinlerinin alınması gerekmektedir. Elbette bir oyunu sıfırdan yapmak, hiçbir oyun motoru kullanmamak, hatta kendi oyun motorunu üretmek dahi mümkündür. Ancak pek çok oyun bu řekilde geliřtirilmemekte ve önceden üretilmiř fikrî ürünlerden faydalanılmaktadır. Bařka bir oyundaki karakterin veya bir romanın konusunun oyunda kullanılmak istemesinde de üçüncü taraflar ile fikrî hakları ilgilendiren lisans anlařmalarının yapılması gerekecektir.²¹⁹

d. Yayıncı Baėlantılı Fikrî Hak Anlařmaları: Geliřtirme, yayınlama ve daėıtım anlařmaları řeklinde de isimlendirilebilen bu anlařmalar çok çeřitli řekillerde karřımıza çıkabilir. En tipik örneklerinden birisi gizlilik anlařmalarıdır. *NDA (Non-Disclosure Agreements)* řeklinde isimlendirilen bu anlařmalarda, taraflar birbirlerinden süreç içinde öğrendikleri belli bilgileri dıřarıya aktarmamak üzerine anlařırlar. Ancak anlařmalar bunlarla da sınırlı deėildir. Ortaya çıkan eser ve eserin unsurları üzerindeki hak sahipliğinin nasıl belirleneceėi, oyun tamamlandıktan sonraki destek hizmetlerinin kim tarafından nasıl ve hangi süreyle verileceėi, masrafların paylaşımı, kârın bölüřümü, eserin tamamlanamaması durumunda ne yapılacaėı, ihlal iddialarından kimlerin sorumlu olacaėı, sonraki geliřtirmelerde aynı tarafların beraber çalışıp çalışmayacaėı, çalışacaksa hangi řartlarda çalışacaėı, anlařmanın hangi ülkelerde geçerli olacaėı²²⁰ gibi pek çok tespit bu anlařmalarda yapılır.²²¹

e. Oyun Sonrası Lisans Anlařmaları: Bir oyun son derece bařarılı olmuř ve bu sebeple bir seri haline getirilmek istenmiř olabilir. Aynı řekilde bilgisayar

²¹⁸ Hill vd., Intellectual Property Rights and the Video Game Industry, 52-53.

²¹⁹ Hill vd., Intellectual Property Rights and the Video Game Industry, 53.

²²⁰ Konu hakkında detaylı bilgi için bk. Greenspan vd., *MASTERING THE GAME*.

²²¹ Hill vd., Intellectual Property Rights and the Video Game Industry, 53-54.

oyunundan esinlenerek üretilecek oyuncakların, çekilecek sinema filmlerinin, dizilerin durumunu tespit etmek için anlaşmalar yapılabilmektedir. Genelde bir oyun başarılı olduktan sonra, yayın sonrası yapılan bu tip lisans anlaşmaları da önemlidir.²²²

f. Son Kullanıcı Lisans Sözleşmeleri: Oyun şirketleri ve konsol üreticileri oyunlarını ve oyun platformlarını tersine mühendislik uygulamalarına karşı korumak,²²³ oyuncuların muhtemel hak sahipliği iddialarını bertaraf edebilmek için²²⁴ son kullanıcı lisans sözleşmeleri ve kullanım şartı sözleşmeleri hazırlamaktadırlar. Burada en göze çarpan husus ise, şirketlerin satış sözleşmesi yapmamalarıdır. Başka bir ifade ile şirketler oyunculara oyunu satmamakta, oyuna ilişkin basit, devredilemeyen, sınırlı ve geri alınabilir bir kullanım lisansı vermektedirler.²²⁵ Son kullanıcı lisans sözleşmelerinin tüketici koruma hükümleri bakımından oyun geliştiricilerini güvenceye alma noktasında çok önemli olduğu da bir gerçektir.²²⁶ Zira bu sözleşmeler ile kullanıcının oyunda neler yapıp neler yapamayacağı ve sözleşmede yazanların dışına çıkması ihtimalinde neler olacağı belirtilmektedir.

Oyuncuların dikkat etmeden ve okumadan onayladıkları bu sözleşmeler esasen son derece önemlidir. Bir olayda *YouTube* isimli yayın platformunda oynadığı oyunu yayınlamak ve bu yayınlardan para kazanmak isteyen kişiden, YouTube'nin ilgili oyuna dair son kullanıcı lisans sözleşmesine bir bağlantı vermesini istemesi üzerine, ilgili sözleşme metnine bir türlü ulaşamadığını beyan eden kişinin yaşadığı sorun buna örnektir.²²⁷ Youtube bu talepte bulunmuştur çünkü son kullanıcı lisans sözleşmesinde

²²² Hill vd., *Intellectual Property Rights and the Video Game Industry*, 54.

²²³ Yudong Yu, *Intellectual Property Rights and the Game Industry* (Manchester: Manchester University, Faculty of Humanities, Doktora Tezi, 2017), 158.

²²⁴ TaleWorlds Hukuk Müşavirliği, "Fikrî Mülkiyet Hukukunda Bilgisayar Oyunlarının Korunması başlıklı tezle ilgili sorular" (Görüşme 14.06.2021).

²²⁵ Rockstar Games'in son kullanıcı lisans sözleşmesini incelemek için bk. Rockstar Games (Rockstar), "Rockstar Games End User License Agreement" (Erişim 17.07.2021).

²²⁶ Greenspan vd., *MASTERING THE GAME*, 172.

²²⁷ Taleworlds, "A Question about the EULA" (Erişim 17.07.2021).

eğer oyun şirketi tarafından yayına ilişkin bir hak verilmediyse potansiyel bir hak ihlali oluşabilecektir.²²⁸

Fakat son kullanıcı lisans sözleşmeleri de beraberinde başka sorunları getirmektedir. Zira bilgisayar oyunları tüm Dünya’da oynanabilir niteliktedir. Dolayısıyla son kullanıcı lisans sözleşmelerinin, tüketicinin anlayabileceği şekilde hazırlanması gerekmektedir. Buradan hareketle örneğin Çin’de ve Fransa’da iki farklı oyuncuya aynı lisans sözleşmesinin sunulabileceği düşünülemez. Zira bu iki ülke mevzuatlarında farklılıklar olabilecektir ki bu da lisans sözleşmesinin buna uyarlanması demektir. Ayrıca bu iki ülkede de söz konusu ülkenin dili ile lisans sözleşmesi imzalanmalıdır. Bu şartları sağlamayı başarabilecek, bütçe dostu bir yöntem bulmak ise oldukça zordur.²²⁹ Bunlara ek olarak söz gelimi Portekizce hazırlanmış bir son kullanıcı lisans sözleşmesi bulunmayan oyunun, Portekiz’de erişime sunulması ve Portekizli oyuncuların sözleşme şartlarına uygun hareket etmemesi durumunda nasıl belirleme yapılacağı ise çözülmesi gereken başka bir sorundur.

3.2.7. Oyun İçi Varlıkların Korunması/ Oyuncuların Hak Sahipliği Sorunu

Oyunculara yaratıcı katkı imkânı sunan bilgisayar oyunlarında, oyuncuların birtakım hak sahipliği iddiaları olabilecektir. Zira oyunculara, oyunun orijinal halinde bulunmayan öğeleri oyuna katma esnekliği gösteren oyunlarda gerçekten de oyuncuların son derece etkin katkısından bahsetmek mümkündür.

Elbette oyundaki son seviyeye ulaşmak, gizli kapıları bulmak, en iyi silahları veya kıyafetleri elde etmek oyuna yaratıcı katkı olarak değerlendirilemeyecektir. Bu tip oyunlarda oyuncuların fikrî hak sahipliğinden de söz edilemez. Ancak çalışmamızın önceki kısımlarında örnek verdiğimiz oyunlardaki gibi oyuncuların etkin katkısının söz konusu olduğu durumlarda, potansiyel sorunlar nasıl çözülmelidir sorusunun cevabı henüz verilebilmiş değildir.

²²⁸ Youtube’nin söz konusu politikasına ilişkin açıklama için bk. YouTube Help, “Video game and software content” (Erişim 17.07.2021).

²²⁹ Greenspan vd., *MASTERING THE GAME*, 172.

Şu ana kadar bu durum oyuncularla oyun şirketleri arasında büyük sorunlara yol açmamıştır. Yapmış olduğumuz görüşmede de TaleWorlds oyun şirketi yetkilileri oyunculardan herhangi bir hak sahipliği talebi almadıklarını teyit etmiştir.²³⁰ Aslında bu durumun esas sebebinin oyuncuların oyunlardaki bu geliştirmeleri herhangi bir beklentiyle veya maddi kaygıyla değil, eğlenmek için yapmaları olduğu söylenebilir.²³¹ Ancak durum böyle olsa dahi, elbette bu denli önemli bir konu cevapsız bırakılmamalıdır. Zira oyunlardaki hak sahipliği konusunda oyuncularla geliştiriciler arasında sorun yaşanması ihtimali kanaatimizce gün geçtikçe artmaktadır.

Ancak ele aldığımız konuya köklü bir çözüm getirilebilmesi bakış açımızın temelden değişmesine bağlıdır. Dijital teknolojiler, alışlagelmiş tüketici pozisyonundaki kullanıcı anlayışına dayalı fikrî mülkiyet korumasının sınırlarını zorlamaktadır. Artık özellikle dijital ortamlarda kullanıcılar, basit birer seyirci olmaktan çıkmakta ve bir nevi üretici pozisyonuna sahip olabilmektedir. Eskiden kullanıcıların sahip olmadıkları oluşturma, düzenleme, işleme imkânı artık internet erişimi olan neredeyse herkes için mevcuttur.²³² Dolayısıyla konuya ilişkin bakış açımızı genişletmemiz, sorunun çözümü adına atılması gereken belki de ilk adımdır.

Oyuncuların bilgisayar oyunlarındaki hak sahipliği sorunu genellikle avatarlar üzerinden tartışılmaktadır. Zira belirli tipteki oyunlarda oyuncular oyuna başlayabilmek için bir avatar oluşturmak zorundadır. Bu avatar genellikle oyunun sunduğu imkânlarla oluşturulmaktadır ancak Second Life örneğinde olduğu gibi dışarıdan oyuncunun oyuna eklemeleri ile de yapılabilir.

Avatar olarak isimlendirilen oyun karakterleri kaynak kodu veya olay hukuku sayesinde telif korumasından yararlanan nesne kodu değildir. Avatarlar veridir yahut bir kısımları veri tabanı girişinde tutulmaktadır. Bu sebeple avatarlar bilgisayar programı

²³⁰ TaleWorlds Hukuk Müşavirliği, “Fikrî Mülkiyet Hukukunda Bilgisayar Oyunlarının Korunması başlıklı tezle ilgili sorular” (Görüşme 14.06.2021).

²³¹ Dan L. Burk, “Electronic Gaming and the Ethics of Information Ownership”, *International Review of Information Ethics* 4 (Aralık 2005), 43.

²³² Pedro Pina, “Computer Games and Intellectual Property Law: Derivative Works, Copyright and Copyleft”, *Business, Technological, and Social Dimensions of Computer Games: Multidisciplinary Developments*, ed. Maria Manuela Cruz-Cunha vd. (Hershey: IGI Global, 2011), 465.

korumasından yararlanamamaktadır. Ayrıca avatarlar veri tabanı korumasından da yararlanamamaktadır.²³³

Ancak insanlar yasal olarak hiçbir başlığa dahil edilemeyen bu varlıklara ciddi zaman, emek ve para yatırabilmektedir. Ayrıca bu varlıkları veya oyun içi diğer şeyleri satarak para kazanabilmektedir.²³⁴ Günümüzde bazı insanların gerçek dünyadan ziyade dijital ortamlarda vakit geçirdikleri, burada çalıştıkları, eğlendikleri, sosyalleştikleri düşünüldüğünde ve bu durumun gelecekte daha da artabileceği göz önüne alındığında, bahsettiğimiz konuların önemi bir nebze daha göze çarpmaktadır. Yabancı yazarlar insanların oyunlardaki avatarlarla kendilerini son derece ilişkili hale getireceklerini, hatta zamanla kişinin avatarını satmasının, kendisini satması gibi akıl almaz geleceğini dile getirmektedir.²³⁵

Genelde oyun içi varlıklar, özelde ise avatarlarla ilgili şu ana kadarki temel problem ise bunların satışı konusundadır. Oyuncular, oyun içi varlıklarını gerçekten ciddi meblağlar karşılığında satabilmektedir.²³⁶ Oyun geliştiricileri ise oyuncuların böyle bir hakkının olmadığını, zira oyundaki varlığın oyuncuya ait olmadığını ileri sürmekte ve oyun içi varlıkların satışını genelde sözleşmeler ile yasaklamaktadır.²³⁷ Günümüz yargı belirlemeleri çerçevesinde bir değerlendirme yaparsak, bilgisayar oyunlarının birer bilgisayar programı sayılması durumunda oyun içi varlıkların bir oyuncu tarafından başka bir oyuncuya satılması, söz konusu varlık kopyalanmadığı için, aksine sözleşme bulunmaması durumunda fikrî mülkiyet hukuku bakımından bir ihlal oluşturmayacaktır. Kanaatimizce yaptığımız bu açıklamalar konunun belirsizliğini gözler önüne sermektedir.

Konuyu daha da sıkıntılı hale getiren ise yargının olaya bakış açısıdır. Zira bazı mahkemelerce halen bilgisayar oyunlarındaki unsurların klasik eşya hukuku tanımları üzerinden yorumlandığı görülmektedir.

Bursa 9. Asliye Mahkemesi 2014/902 E. 2015/673 K. numaralı hükmünde *Knight Online* isimli oyun içindeki bir *itemin* (oyun karakterinde kullanılan takılar) çalındığını

²³³ Hill vd., Intellectual Property Rights and the Video Game Industry, 84-85.

²³⁴ 30.000 dolara satılan sanal ada haberi için bk. Virtual worlds wind up in real world's courts (NBC News, 05.02.2005).

²³⁵ Hill vd., Intellectual Property Rights and the Video Game Industry, 87.

²³⁶ Bilgisayar oyunu için BMW'sini sattı (*Habertürk*, 16.01.2008).

²³⁷ Rónán Kennedy, "Virtual rights? Property in online game objects and characters", *Information & Communications Technology Law* 17/2 (Temmuz 2008), 3.

söylemiştir. Yargıtay’ın da olayda belirttiği üzere hırsızlık suçunun oluşabilmesi için ortada taşınır bir mal bulunmalıdır. Görülmektedir ki mahkeme burada oyun içi öğeyi bir eşya olarak addetmektedir. Yargıtay 13. Ceza Dairesi ise somut olaydaki suçun TCK md. 244 kapsamında değerlendirilebilirse de verinin taşınır mal sayılamayacağını, olayda bir verinin başka yere aktarılması ile karşı karşıya olduğunu belirtmiş ve yerel mahkeme hükmünü bu yönden bozmuştur.²³⁸ Gerçekten de fikrî ürünler eşya değildir ve bu sebeple de zilyetliğe konu olmazlar.²³⁹

Bilgisayar oyunlarının içindeki varlıklara dair sorunların çözümünde klasik mülkiyet hukuku öğretisi çerçevesinde çözüm üretilmeye çalışılması kanaatimizce temelden hatalıdır.²⁴⁰ Bir de bunun üstüne oyun içi varlıkların eşya sayılması, yanlış derinleştirmektedir.

Her şeyden önce mahkemenin somut olaydaki oyun içi varlığı hırsızlığa konu olabilir şekilde nitelemesi son derece yanlıştır. *Hukuki anlamda eşya, üzerinde bireysel hakimiyet sağlanabilecek, ekonomik bir değer taşıyan, kişi ve hayvanlar dışındaki cismani varlıklardır.*²⁴¹ Bir oyunun DVD’si eşya olabilir ancak oyun içindeki bir avatar veya kılıç eşya olma niteliğini haiz değildir,²⁴² zira cismani bir varlığı bulunmamaktadır. Burada klasik mülkiyet hukuku terimlerini genişleterek dijital ortamlara dikte etmeye çalışmak bizi doğru bir sonuca götürmeyecektir. Hele ki dijital dağıtımın hız kazandığı ve DVD’lerin neredeyse kullanılmamaya başlandığı günümüzde²⁴³ oyunların eşya sayılmasına ilişkin belirlemelerin hatası daha net görülmektedir. Bir an için bu karardaki belirlemenin yerinde olduğunu ve oyun içi varlıkların eşya olduklarını kabul edelim.

Bu kabul oyun geliştiricilerini ciddi bir özen yükümlülüğü ile karşı karşıya bırakacaktır.²⁴⁴ Zira geliştirdiği oyun içindeki birtakım varlıkların oyunculara ait olması ihtimalinde geliştirici, bir anda bu varlıkların koruyucusu konumuna geçmektedir. Bu durumda geliştirici, oyunu üzerinde bazı değişiklikleri yapamama, oyununu başkasına

²³⁸ Yargıtay 13. Ceza Dairesi (Yargıtay C.D.), E. 2014/902 K. 2015/673 (03.03.2020).

²³⁹ Tekinalp, Fikrî Mülkiyet Hukuku, 5.

²⁴⁰ Hill vd., Intellectual Property Rights and the Video Game Industry, 86.

²⁴¹ M. Kemal Oğuzman vd., *Eşya Hukuku* (İstanbul: Filiz Kitabevi, 2015), 8.

²⁴² Yargıtay bu tip öğeleri “sanal eşya” ifadesi ile karşılamaktadır. Bu yönde bir belirleme için bk. Yargıtay 8. Ceza Dairesi (Yargıtay C.D.), E. 2019/23018 K. 2021/4187 (17.03.2021).

²⁴³ 2018 senesinde Amerika’daki oyun satışlarının %83’ü dijital formatta iken, yalnızca %17’si fiziksel formatta gerçekleşmiştir. Ayrıntılı bilgi için bk. ESA, *2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, 20.

²⁴⁴ Hill vd., Intellectual Property Rights and the Video Game Industry, 86.

devredememe gibi birtakım sorunlarla karşı karşıya kalabilir. Ayrıca oyun geliştiricilerinin sunucularını ve yazılımlarını adeta bir banka gibi korumaları ve potansiyel ihlallerde oyuncularına karşı ciddi yükümlülük altına girmeleri söz konusu olacaktır ki, böyle bir sonuç oyun dünyasının sonu anlamına gelir.

Dolayısıyla oyun içi varlıkların eşya olmadığı ve bu varlıklara dair mülkiyet hakkı tanınmaması gerektiği aşîkârdır. Oyun içi varlıkların sahipliğinden ziyade, kullanım haklarından bahsetmek daha yerinde olacaktır. Bu da bizi asıl sorumuza götürmektedir: oyuncuların etkin katkı sunabildiği oyunlarda oyun içi varlıklara dair oyunculara hak tanınmalı mıdır? Yaratma gerçeği ilkesine göre bir eserin sahibi onu meydana getiren kişi, işlenmenin sahibi de onu işleyen kişidir. Eserin meydana getirilmesi maddi bir fiildir ve eser oluşturulmakla eser sahipliği kendiliğinden elde edilir. Dolayısıyla eser yapma amacı gütmeyen kişiler dahi eser sahibi olurlar.²⁴⁵ Şu durumda, oyun içi varlıklar birer eser kabul edilirse burada onları meydana getiren oyuncuların -oyunun imkânları vasıtasıyla zaten oyun içindeki unsurları ortaya çıkaran kişilerin değil- bu eserlerin sahibi olduklarının kabulü gerekecektir.

Lakin her şeyden önce oyun içi varlıkları eser olarak saymak ne kadar doğrudur? Bu varlıkları birer bilgisayar programı olarak mı saymamız gerekecektir veya yerine göre güzel sanat eserleri oldukları mı kabul edilecektir? Nitekim oyun içi varlıkların kendi başlarına birer bilgisayar oyunu olmadıkları açıktır, onlar yalnızca oyun içinde var olan veri veya kodlardır. Bu takdirde oyun içi varlıkların fikrî mülkiyet hukukunda başka bir eser tipi olduğu mu söylenecektir? Bu konu başlıkları daha detaylı bir inceleme gerektirmektedir.

3.2.7.1. Oyuncuların (Kullanıcıların) İcracı Sanatçı Sayılması

Kanaatimizce mevcut mevzuat kapsamında sorunun kısmen çözümü icracı sanatçı düzenlemesi ile gerçekleştirilebilecektir. Eser Sahibinin Haklarına Komşu Haklar Yönetmeliği'nin tanımlar başlıklı 4/b maddesine göre icracı sanatçı: *“sanat eserleri ile folklor eserlerini düzgün biçimde yorumlayan, tanıtan, anlatan, söyleyen, çalan ve çeşitli*

²⁴⁵ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 79.

biçimlerde icra eden oyucuları, ses sanatçıları, müzisyenleri ve dansçıları vb. diğer kişileri...” ifade etmektedir.

FSEK md. 80’de ise: *“Eser sahibinin manevi ve mali haklarına zarar vermemek kaydıyla ve eser sahibinin izniyle bir eseri özgün bir biçimde yorumlayan, tanıtan, anlatan, söyleyen, çalan ve çeşitli biçimlerde icra eden sanatçıların, bir icra ürünü olan veya sair sesleri ilk defa tespit eden fonogram yapımcıları ile radyo-televizyon kuruluşlarının aşağıda belirtilen komşu hakları vardır...”* belirlemesi yer almaktadır. Şu takdirde, eser sahibinin haklarına zarar vermeyen ve eser sahibinin izniyle esere ilişkin maddede sayılan filleri gerçekleştiren kişilere de hak tanınmıştır.

Kanun koyucu, icracı sanatçılara hem manevi hem mali haklar tanımıştır. Mali haklar: tespit, tespitin çoğaltılması, kiralama ve ödünç verme de dahil olmak üzere tespitin yayımı, Radyo-TV ile uydu ve kablo gibi telli veya telsiz yayın yapan kuruluşlarla yayın ve yeniden yayın, işaret-ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla yayın ve yeniden yayın, dijital iletimden yararlanarak yapılan yayın ve yeniden yayın, dijital ortamda umuma erişimi sağlama, telli veya telsiz araçlarla umuma dağıtım ve sunum,²⁴⁶ şeklinde sayılmaktadır. İracı sanatçılara tanınan manevi haklar ise: icraların sahibi olarak tanıtılma hakkı, icraların kendi itibarlarını zedeleyecek şekilde tahrif edilmesini önleme hakkıdır.²⁴⁷ İracı sanatçılara ilişkin ilkeler icracı sanatçı ile eser sahiplerinin birbirlerine karşı durumlarını da düzenlemektedir. Bu bağlamda icracı sanatçının icrası eser sahibinin iznine bağlıdır. Ancak icra faaliyeti usulüne uygun yerine getirildikten sonra eser sahibi icra üzerinde hak sahibi değildir. Dolayısıyla eser sahibi de icradan ancak izinle faydalanabilir.²⁴⁸ Görüldüğü üzere mevzuatımız fikrî mülkiyet hukukunda bir eserden orijinal biçimde yeni görünümünün çıkarılabileceğini, eserin yeni ve farklı icralarının söz konusu olabileceğini öngörerek bağlantılı (komşu) haklar düzenlemelerini ihdas etmiştir.

Aslında icracı sanatçılara ilişkin düzenleme kanaatimizce bilgisayar oyunlarında yapılan değiştirme/eklemeleri tam manasıyla kapsamamaktadır. Ancak oyunculara icracı sanatçı korumasının sağlanması en azından *Twitch*, YouTube gibi çeşitli yayın

²⁴⁶ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 127.

²⁴⁷ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 127.

²⁴⁸ Cem Baygın, “Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’na Göre Eser Sahibinin Hakları ile Bağlantılı Haklar”, *Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 5/1-4 (2001), 309.

platformlarında oyun yayını yapan kişilerin durumunu güvenceye alması açısından önemlidir. Hatta bu bakımdan oyuncuların, oyun yayınları açısından, etkin katkı imkânı sunmayan oyunlarda dahi yayın kapsamında icracı sanatçı sayılabileceği savunulabilir. Bu sebeple, oyunculara ilişkin birtakım problemlerin icracı sanatçılara ait düzenlemelere nispetle çözülebilmesi mümkün görünmektedir.

Ancak elbette bu korumanın söz konusu olabilmesi için her şeyden önce, eser sahibinin icraya izin vermiş olması ve yapılan icranın eser sahibinin mali ve manevi haklarına halel getirmiyor olması gerekmektedir. Mevzuat kapsamında icracı sanatçıdan bahsedebilmemiz için icrayı gerçekleştirecek kişinin eser sahibinden ilgili mali hakları devralması yahut bir ruhsatla mali hakları kullanma yetkisini kazanmış olması gerekmektedir.²⁴⁹ Normal şartlar altında oyuncular tarafından gerçekleştirilen oyun yayınlarının ve oyun içi eklemelerin, eser sahibinin mali ve manevi haklarına zarar getirmesi ihtimali düşüktür. Dolayısıyla pek çok vakada eser sahibinin haklarına zarar vermeme şartının gerçekleştiğini kabul edebiliriz. Buradaki asıl mesele, eser sahiplerinin oyunculara icra için izin vermiş sayılıp sayılamayacağıdır. Bu sorunun cevabı elbette her somut olayda değişecektir. İlk bakmamız gereken yer, son kullanıcı lisans sözleşmeleri olmalıdır. Zira bu sözleşmelerde oyun geliştiricisi, söz gelimi, oyunun yayınlanmasına izin vermiş olabilir. Bu durumda oyunun bir oyuncu tarafından oynanması ve bunun bir yayın platformunda yayınlanması durumunda ortada bir ihlal bulunmadığı, bilakis oyuncunun icracı sanatçı sayılabileceği söylenebilir.²⁵⁰

Kanaatimizce sözleşmede aksine hüküm bulunmayan hallerde, oyunculara mod oluşturma, oyuna yeni içerik katma imkânı sunan oyunlar ile açık kaynak kodlu oyunların oyunculara bu izni verdiklerinin adi karine olarak kabulü yerinde olacaktır. Bu yönde yapılacak bir belirleme serbest gelişim alanını ferahlatacak ve gerçek bir fikrî katkı sunan

²⁴⁹ Baygın, “Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’na Göre Eser Sahibinin Hakları ile Bağlantılı Haklar”, 308-309.

²⁵⁰ TaleWorlds Hukuk Müşavirliği, “Fikrî Mülkiyet Hukukunda Bilgisayar Oyunlarının Korunması başlıklı tezle ilgili sorular” (Görüşme 14.06.2021). TaleWorlds Hukuk Müşavirliği ile yapılan görüşmede, yetkililer de benzer şekilde belirlemede bulunmuştur. Buna göre ilgili soru ve cevap şu şekildedir:

Soru 8- Oyunlarınızdan herhangi birisinin, bir oyuncu tarafından kendi yayın platformunda (YouTube, Twitch vb.) yayınlanması sizce hak ihlali oluşturur mu? Burada oyuncunun/yayıncının bağlantılı haklar kapsamında icracı sanatçı olabileceği değerlendirilebilir mi?

Cevap: Her bir yayının bir hak ihlali yaratıp yaratmadığı tarafımızdan titizlikle incelenmektedir. İçeriği hukuka aykırı olmayan yayınların bir ihlal yaratmayacağı görüşündeyiz. Bağlantılı hak sahipliği mahkemelerin takdirinde olup strateji oyunlarında mümkün olabileceğine dair görüşler mevcuttur.

oyuncuların haklarının etkin korunmasına yardımcı olacaktır. Yabancı öğretilerde de oyuncuları oyuna sundukları katkılar noktasında, oyun sahibinin zımni bir izninin varlığının kabul edilebileceğini savunan görüşler mevcuttur.²⁵¹

3.2.7.2. Çalışan Buluşlarına Nispetle Çözüm

Oyun içi varlıkların korunması ve oyuncuların hak sahipliği probleminin çözümünde, patent hukukumuzdaki çalışan patentlerine dair koruma da alternatif öneri olarak ele alınabilir. SMK'nın "Çalışanların Buluşları" başlıklı beşinci kısmının ilk maddesi olan 113. maddesinin birinci fıkrası: "*Çalışanın, bir işletme veya kamu idaresinde yükümlü olduğu faaliyeti gereği gerçekleştirdiği ya da büyük ölçüde işletme veya kamu idaresinin deneyim ve çalışmalarına dayanarak, iş ilişkisi sırasında yaptığı buluş, hizmet buluşudur.*" şeklindedir.

Elbette bilgisayar oyunlarında bir oyuncunun oyuna katkı sunması durumunda ortada buluş yoktur. Ancak buradaki hak sahipliği sorununun çözümünde SMK md. 113 hareket noktamız olabilir. Madde metninden anlaşıldığı üzere çalışanın işin gereği olarak veya büyük oranda işyerinde edindiği deneyim ve çalışmalarına dayalı geliştirdiği buluşlar hizmet buluşudur. Ortada bir hizmet buluşu olması ihtimalinde, kanun koyucu hem çalışanı hem de işvereni korumakta, iki tarafın maddi ve manevi haklarını güvenceye almaktadır.

Benzer bir anlayışın bilgisayar oyunları veya daha geniş anlamda multimedya eserler için geliştirilmesi düşünülebilir. Buna göre bilgisayar oyunu oynayan oyuncu, geliştirici şirketin müşterisidir. Ancak oyuna katkı sunmaya başladığı anda lisans veren-lisans alan veya satıcı-müşteri ilişkisi daha karmaşık bir hal almaya başlamaktadır. Böyle bir ihtimalde oyuncunun, oyundaki katkıları oranında geliştiricinin veya oyun sahibi her kim ise o kişinin bir çalışanı gibi muamele görmesi söz konusu olabilir. Bu durumda oyuna yapılan katkının sahibi yine oyun geliştiricisi (oyunun sahibi sayılan kişi veya kişiler) olacak ancak oyuncuya duruma göre uygun bir bedel ödenebilecektir. Ayrıca söz konusu katkının kullanılacağı durumlarda geliştirmeyi yapan oyuncunun adının da

²⁵¹ Burk, "Electronic Gaming and the Ethics of Information Ownership", 42-43.

belirtilmesi gerekmektedir. Fakat elbette oyuncunun adının belirtilmemesini isteme hakkı da saklı tutulmalıdır.

Önerimizi bir örnekle izah edelim. “A” isimli oyuncu, “B” isimli bir oyuna yeni bir mod geliştirmiş olsun. Bu modun ek içerik olarak sunulduğu ve ayrıca satıldığı bir ihtimalde, modun her satışında satıştan uygun bir pay “A” için ayrılmalı ve belirli periyotlarda hesabına yatırılmalıdır veya her satış için belirli bir meblağ belirlenmeli ve bu meblağların toplamı bir limiti aştığında kişinin hesabına yatırılmalıdır. Hatta ilgili mod ücretsiz içerik olarak sunulmuş olsa dahi her indirme için kişiye sembolik de olsa bir meblağ ayrılması düşünülebilir. Ayrıca söz konusu mod, diğer oyuncular tarafından yüklenirken yükleme ekranının veya arayüzün münasip bir yerinde oyuna söz konusu katkıyı kimin yaptığı uygun bir ifade ile belirtilmelidir. Ek olarak söz gelimi oyun geliştiricisi şirket, somut olaydaki moddan yola çıkarak ve o mod üzerine yeni bir oyun geliştirecek olsun. Bu durumda da yeni oyunun satışından uygun bir meblağ veya önceden belirlenen bir tutarın “A”nın hesabına yatırılması gerekmektedir.

Bu anlayış elbette ki cari mevzuatımız kapsamında günümüz şartlarında pek olası görünmemektedir. Ancak gelecekte, mevzuatta yapılacak olası bir değişiklikte bu fikir üzerine kurgulanarak ihdas edilecek yeni hükümlerle oyuncuların hak sahipliğine ilişkin köklü bir çözüm getirilebilir.

Ancak bilgisayar oyunlarına ilişkin hukukun henüz emekleme döneminde olduğunu düşündüğümüzde bu mantık üzerine bir kanuni düzenleme inşa edilmesi şu an için pek doğru görünmemektedir. Zira çalışan buluşlarına nispetle hazırlanarak mevzuata eklenecek multimedya eserlerle ilgili bir düzenleme şu anda pek çok sorunu beraberinde getirecektir. Bilgisayar oyunları özelinde düşünersek hangi tür katkıların yaratıcı katkı sayılacağı, hangi tipteki oyunlarda böyle bir katkının mevcut olabileceği, hak sahipliğinin sınırları, lisans konusu gibi pek çok başlık ciddi sorunlar doğuracaktır. Bu sebeple şu aşamada oyun içi varlıklara dair kanuni düzenleme yerine, yukarıda bahsettiğimiz mantığın bir anlayış olarak oyun geliştiricileri arasında yaygınlaşması ve oyun geliştiricileri ile oyuncular arasında karşılıklı güven ilişkisine dayalı bir oyun ortamının gelişmesi daha doğru olacaktır. Uygulamayı, doktrin ve akabinde yargı takip edecek ve tüm bunların bir sentezi olarak söz konusu başlıklar yeterince tartışıldıktan sonra kanuni düzenleme masaya yatırılabilir. Mevcut durumda son kullanıcı lisans sözleşmeleri

ile hak sahipliklerinin tamamen geliştirici şirkette olduğu zaten oyuncular tarafından kabul edilmektedir. Esasen oyunculara içeriklere dair gerçek manada hak sahipliği tanıyan tek oyun şu an için Second Life'dir.²⁵²

3.2.7.3. Oyuncuların Katkısının İşleme Eser Sayılması

Yabancı öğretilerde oyuncuların oyuna yaratıcı katkı sunduğu ve oyun sahibinin en azından zımni rızasının varlığının kabul edildiği durumlarda, oyuncuların birlikte eser sahibi veya işleme eser sahibi sayılması gerektiği fikrini dile getiren yazarlar vardır.²⁵³

Burada ilk olarak birlikte eser sahipliği fikrine karşı çıktığımızı hemen belirtmek istiyoruz. Oyunculara, oyuna yaptıkları katkılar sebebiyle birlikte eser sahibi olma hakkı tanınırsa bu hak, oyun geliştiricilerinin menfaatlerini ciddi şekilde zedeleyebilir. Elbette bir oyuncunun katkı sunmak için belirli bir oyun üzerinde emek, zaman ve belki de para dahi harcadığı durumlar olabilecektir. Ancak burada oyuncunun oyuna sunduğu katkı sebebiyle, bu işi en başından beri ticari maksatlarla yapan kişi veya kişilerin eserine bir nevi ortak olacağını söylemek pek gerçekçi değildir. Zira oyuncunun etkin katkısının olduğu durumlarda esasen ortaya yeni bir eser çıkarılmamakta, önceki esere birtakım eklemeler veya eserde güncellemeler söz konusu olmaktadır. Bu tip bir katkı sebebiyle oyuncunun, oyun haklarını elinde bulunduran kişi veya şirketle birlikte bütün eser üzerinde hak sahibi olacağı savunulamaz. Zira burada eserde meydana gelen değişiklik niteliği gereği diğer eser tiplerinden farklıdır. Çünkü bilgisayar oyununa bir mod eklendiğinde veya başka bir değişiklik yapıldığında, oyuncu tarafından yapılan bu değişiklik çoğu durumda oyunun bütününe etkilemez ve ayrıca herkes için geçerli olmaz. Daha açık bir ifadeyle, bir oyuncunun geliştirdiği mod otomatik olarak, oyunu bilgisayarlarına yüklemiş olan herkesin oyununda bir değişikliğe sebep olmaz. Oyuncuların pek çoğu o değişiklik olmaksızın oyunu oynamaya devam eder, ancak söz konusu modu özel olarak araştırıp beğenerek yüklemeye karar veren kişilerin oyununda söz konusu değişiklik meydana gelir. Ek olarak mevzubahis modu oynamak isteyen

²⁵² Pina, "Computer Games and Intellectual Property Law: Derivative Works, Copyright and Copyleft", 475, endnote 4.

²⁵³ Burk, "Electronic Gaming and the Ethics of Information Ownership", 43; Göttlich, "Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law", 4. Yazar burada görüşünü Dan L. Burk'tan farklı olarak "joint copyright" ve "co-authorship" ifadeleriyle açıklamıştır.

oyuncular bunu yapabilmek için öncelikle oyunun orijinal versiyonunu bilgisayarlarına yüklemek zorundadır. Ancak orijinal versiyon ellerinde varken, söz konusu modu oynayabilirler.

Ancak oyuncuların yaptığı katkıların işleme eser sayılıp sayılamayacağı üzerine düşünmek gerekmektedir. Birleşik Devletler Temyiz Mahkemesi *Micro Star v. Formgen Inc.* davasında bu fikri destekler bir hüküm kurmuştur. Olayda *Duke Nukem* isimli oyunun yapımcıları, oyuncularını oyuna yeni seviyeler (level) ekleme konusunda cesaretlendirmiş ve bu vesileyle oyuncuların oyunun orijinal versiyonunda yer almayan yeni oyun seviyeleri tasarımlarını temin etmiştir. Buradaki eklemeler *add-on* olarak isimlendirilmektedir. Başka bir şirket buradaki oyuncu eklemelerini kopyalamış ve CD-ROM'lara yüklemek suretiyle satışa sunmuştur. Olayda oyunun esas grafik dosyaları değil, oyun kütüphanesinde yer alan “*MAP*” dosyaları kopyalanmıştır, zira oyuncu eklemeleri bu dosyalar içinde bulunmaktadır. Ancak mahkeme oyuncular tarafından geliştirilen bu eklemeleri (add-on) işleme eser (*derivative work*) saymış ve *MAP* dosyalarını ilim ve edebiyat eserleriyle kıyaslayarak buradaki işleme eserlerin denetim ve yayın haklarının davacı tarafta olduğuna karar vermiştir.²⁵⁴

Günümüzde klasik telif hukuku mantığı kanaatimizce yetersiz kalmaktadır. Zira bu anlayışa göre, telif hakları bakımından kullanıcılar yalnızca pasif birer tüketicidir. Ancak bu durum günümüzde değişmeye başlamıştır. Kullanıcılar eskiden ellerinden bulunmayan ve ancak çok az kişinin ulaşabildiği düzenleme, yayınlama işlemleri için gerekli olan mekanizmalara artık çok daha kolay erişebilmektedir. Bilgisayar ve internet erişimi olan kişiler gerçekten de pek çok şeyi artık tek başlarına yapabilmektedir ve bu durum dijital teknolojilerde kendisini çok net göstermektedir.

Bir yandan esas çalışmadan unsurlar içermeye devam ederken, öte yandan orijinal eserin unsurlarını yeni eserin oluşturma sürecinde girdi olarak kullanarak ortaya çıkan eser kendi başına orijinal bir oluşumdur.²⁵⁵ Yabancı yazarlar tarafından isabetle dile getirildiği üzere, yazılım geliştiren şirketlerin yazılımları geliştirmeleri ve yayıncı şirketlerin bu yazılımları satışa sunmalarının akabinde genellikle son kullanıcılar bu

²⁵⁴ United States Court of Appeals Ninth Circuit, 154 F.3d 1107/Micro Star v. Formgen Inc., (11.09.1998).

²⁵⁵ Nicolas Suzor, *Transformative Use of Copyright Material* (Brisbane: Queensland University of Technology, Yüksek Lisans Tezi, 2006), 1.

yazılımlara ekleme yapmak serbestisine sahiptir. Bu ek içerikler bazen asıl içeriği geliştirebilmekte, yeni olasılıkları ortaya çıkarabilmekte ve hatta bazen asıl içeriği gölgede bırakabilmektedir.²⁵⁶ Bu belirlemeler bizi her geçen gün klasik telif hukuku anlayışından uzaklaştırarak *yapımcı olarak oyuncu paradigması*²⁵⁷ şeklinde isimlendirilen bir paradigmaya doğru götürmektedir.

Fikrimizin okuyucunun zihninde canlanabilmesi adına burada konuya dair bir örnek vermek yerinde olacaktır. *Pro Evolution Soccer 6* veya kısaca *PES6* olarak bilinen futbol oyununu ele alalım. Söz konusu oyun çıktığı yıllarda Pro Evolution Soccer serisi uzun yıllar Türk oyuncular arasında oldukça yaygın şekilde oynanmış bir oyundur.²⁵⁸ Ancak oyunda Türkçe spiker desteği bulunmamaktadır. Bu sebeple Türk oyuncular bir sunucu ve bir yorumcudan oluşan iki kişilik bir ses ekibiyle birlikte bu oyun için bir Türkçe spiker özelliği geliştirmişler ve çeşitli pozisyonlar için farklı ifadeler içeren bu özelliği oyunculara sunmuşlardır. Şu an dahi internette indirilebilir olan²⁵⁹ bu mod veya yama olarak isimlendirebileceğimiz özellik ile oyunun sunucuları değişmekte ve maçlar tamamen Türk sunucular tarafından anlatılmaktadır. Böyle bir emeğin ve katkının oyuna ilişkin bir işleme olduğunun kabulü hatalı bir belirleme olmayacaktır.

Kanaatimizce oyuncuların durumunun icracı sanatçılara nispetle çözülmemesi ihtimalinde, oyuncuların belirli durumlarda eser üzerinde işleme faaliyeti gerçekleştirdikleri ve bu sebeple eserde işledikleri kısma ilişkin işleme eser sahibi sayılacakları kabul edilebilir. Hatta bu belirleme daha isabetli dahi olabilir. Ancak bu tespitler elbette her somut olay için ayrı ayrı yapılmalıdır. Şüphesiz buradaki en önemli nokta gözden kaçırılmamalıdır. Bir olayda işleme eserden bahsedebilmemiz için, işlenen eser sahibinin bu duruma izin veya onay vermesi gereklidir. Zira somut olay bazlı yapılacak incelemelerde ilk bakılması gereken yer burası olacaktır.

²⁵⁶ John Baldrica, “Mod as Heck: Frameworks for Examining Ownership Rights in User-Contributed Content to Videogames, and a More Principled Evaluation of Expressive Appropriation in User-Modified Videogame Projects”, *Minnesota Journal of Law, Science & Technology* 8/2 (2007), 684.

²⁵⁷ Salen – Zimmerman, *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, 31. bölüm, 2. Konu hakkında daha detaylı bilgi için bk. Salen – Zimmerman, *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, 31. bölüm.

²⁵⁸ ShiftDelete.Net, “PES Efsanesinin Dünü ve Bugünü!” (Erişim 16.08.2021).

²⁵⁹ İndirvip.club, “PES 6 İndir – Full Türkçe Spiker + Kurulum” (Erişim 16.08.2021).

3.2.8. Korumadan Yararlanamayacak Öğeler

Bilgisayar oyunları, içinde çok sayıda öge barındırmaktadır. Bu öğelerden eser korumasından yararlanabilecekler olduğu gibi koruma kapsamı dışında bulunanlar da mevcuttur. Her şeyden önce, tanınan koruma süreleri sona erdiği için kamu malı durumuna geçmiş fikrî ürünler böyledir. Bu tipteki ürünler elbette yalnızca bilgisayar oyunlarında kullanılmak için değil genel olarak artık koruma kapsamı dışındadır. Ancak bilgisayar oyunlarında koruma dışında kalan başka çok önemli unsurlar bulunabilmektedir.

3.2.8.1. Scènes à Faire Doktrini

Scènes à faire doktrini Fransızca bir terim olsa da Avrupa hukuk sistemlerine yabancı bir doktrindir. Bu doktrine göre orijinal bir eserde, eserin türü ile bağlantılı olarak bulunması oldukça doğal yahut zorunlu unsurların telif korumasından bahsedilemez. Örneğin, fantastik kurgulu bir romanda veya filmde büyücülerin, devlerin, ejderhaların bulunması son derece normaldir. Sırf bu türleri barındırdığı için eserin telif hakkı ihlali yaptığı ileri sürülemez.²⁶⁰ Ancak elbette bir eserdeki karakterin ayırt edilemez kadar benzerinin başka eserde kullanılması ihlal teşkil edebilecektir. Ne var ki karakterlerin çok benzer olması bir ihlal olduğunu bizlere tek başına göstermez. Yüzüklerin Efendisi serisindeki büyücü karakter Gandalf ile *Harry Potter* serisindeki *Dumbledore* karakterleri birbirlerine çok benzemektedir. Her ikisi de büyücüdür, her ikisinin de uzun ve beyaz sakalları ve birbirlerine benzer giyimleri mevcuttur. Ayrıca her iki karakter de yol gösterici nitelikte ve iyi insanları temsil etmektedir. Ancak bu iki karakterin birbirlerinin telif hakkını ihlali ettiğini söylemek zordur, zira genel olarak büyücü dendiğinde akla gelen özellikler bu kişilere yansıtılmıştır. Dolayısıyla *scènes à faire doktrini* dikkate alındığında, burada ihlal olduğunu söylemek mümkün olmayacaktır.

Bu doktrinin iki oyunun atmosferi karşılaştırılırken de devreye girebileceği ifade edilmiştir.²⁶¹ Buna göre aynı türdeki iki oyunun aynı oyun atmosferini yansıtması ihlal değildir. Söz gelimi bir aksiyon oyununun atmosferinin hızlı ve gergin olması önceki bir

²⁶⁰ Greenspan vd., *MASTERING THE GAME*, 82.

²⁶¹ Yu, *Intellectual Property Rights and the Game Industry*, 138.

aksiyon oyununun taklit edildiği ve dolayısıyla ihlal meydana geldiği şeklinde yorumlanamaz.

Her ne kadar *scènes à faire* doktrini hukukumuzda doğrudan yer almasa da kanaatimizce aynı sonuca hali hazırda yapılan hususiyet değerlendirmesi ile ulaşmak mümkündür. Zira bir eserin hususiyet taşıyıp taşımadığına bakılırken uygulanan kriterler²⁶² ile aynı netice alınabilir ve ejderha, büyücü, dev gibi basmakalıp unsurların çeşitli eserlerde kullanılmasının ihlal teşkil etmeyeceği rahatça söylenebilir.

Ek olarak oyunlarda ağaç, araba, ev gibi unsurların kullanılmasının da ihlal teşkil etmediğini söylemek hatalı olmayacaktır. Fakat burada dikkat edilmesi gereken ayrı bir husus daha vardır.

Halk tarafından görülebilen mimari yapıları oyunlarda sahnenin bir parçası olarak kullanmakta tek başına bir sıkıntı yoktur. Ancak binayı özel kılan detaylara odaklanılacaksa, binada tahribat yapılacaksa, binanın iç detayları gösterilecekse veya söz konusu bina sahnenin yahut bölümün esaslı ögesi olarak kullanılacaksa, bu takdirde gerekli izinlerin/lisansların alınması lazım gelmektedir.²⁶³ Sony firması bir oyunda *Manchester Katedrali'nin* içini izin almaksızın kullandığı için sıkıntı yaşamıştır.²⁶⁴ Oyun geliştiricilerinin bu tip sorunlarla yüz yüze gelmemesi adına bizce en iyi yol, kullanılacak olan yapının hak sahipleriyle ve yerel yönetimle irtibata geçerek onlardan izin alınmasıdır.

3.2.8.2. Merger (Birleşme) Doktrini

Merger doktrini bir fikri ifade etmek için yalnızca tek veya çok sınırlı sayıda ifade biçiminin bulunduğu durumlarda, ifade ile fikrin ayrılamaz hale geldiği ve dolayısıyla artık korunamayacağı üzerine kurulu bir görüştür.²⁶⁵ Zira bu durumda söz konusu ifadenin korunması fikirler üzerinde bir tekel oluşmasına yol açabilecektir²⁶⁶ ve böyle bir sonuç elbette ki fikrî mülkiyetin amacına hiç de uygun olmayacaktır. Esasen bu görüş öğretimizde hususiyet belirlemede aranan “serbest biçimlendirme alanının” varlığı

²⁶² bk. 3.2. FSEK KAPSAMINDA KORUMA ii. Eser Sayılmanın Şartları: Hususiyet

²⁶³ Greenspan vd., *MASTERING THE GAME*, 213, dipnot 114.

²⁶⁴ Ruth Gledhill, “Manchester Cathedral says Sony apology not enough and issues new digital rules” *The Times* (06.07.2007).

²⁶⁵ USLegal, “Merger Doctrine Law and Legal Definition” (Erişim 14.08.2021).

²⁶⁶ John Kuehl, “Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection”, 330.

görüşü ile aynı yöndedir.²⁶⁷ Dolayısıyla bir fikri ortaya koymak için çok sınırlı sayıda ifade biçimi mevcutsa bu ifade biçimlerinin farklı oyunlarda kullanılması da ihlal oluşturmamaktadır.

3.2.8.3. Oynanış/Oyun Mekaniği (Gameplay)

Oyunlardaki oynanış özelliklerinin veya kurallarının birer fikir oldukları, birer ifade biçimi şeklinde değerlendirilemeyecekleri ve bu sebeple de korunamayacakları öğretide ifade edilmektedir.²⁶⁸ Buna göre bir oyun piyasaya sürüldükten sonra oyundaki oynanış özelliklerinin başka oyunlarda kullanılmasını engelleyecek hiçbir şey bulunmamaktadır. Bu belirleme elbette ki bir oyunun kaynak kodlarının kopyalanarak başka oyunda aynı özelliklerin ortaya çıkarılabileceği şeklinde yorumlanmamalıdır.

Söz gelimi bir oyun, oyuncularına karakterin gözünden oynama imkânı sunuyorsa aynı oyun mantığını başka bir oyun da alarak kullanabilir. Aynı şekilde bir oyun, karakterin etraftaki çeşitli şeyleri toplayarak puan kazanmasına izin veriyorsa aynı özelliği başka bir oyun da kullanabilir. Oyunlar arasında ayırt edilemez bir benzerlik ortaya çıkarılmadıkça veya oyunun bir veya birkaç ögesi birebir alınıp başka oyunlarda kullanılmadıkça, sırf oyun mekaniklerinin benzer olduğu gerekçesiyle bir ihlal olduğundan bahsedilemez. Esasen bu belirleme hem merger hem scènes à faire doktrinleri ile sıkı sıkıya bağlantılıdır.

Durum bu şekilde olmakla birlikte oyun mekaniklerinin korunacağına ilişkin mahkeme kararları mevcuttur. Mahkemelerin Birleşik Devletler Telif Yasasının 102/b maddesindeki metot ve süreçlerin korunmayacağına ilişkin kısıtlamalara rağmen bazı oyunlardaki oyun mekaniklerini korudukları, yazarlar tarafından dile getirilmiştir.²⁶⁹ Bu şekilde mahkeme kararları olması ise kanaatimizi değiştirmemektedir. Bizce de oynanış özelliklerinin korunmaması yerindedir. Aksi takdirde bir oynanış özelliğini ilk defa kullanan kişi bu özelliğin sahibi olacak ve bu durum ciddi bir tekelleşmeye yol açacaktır. Buna bağlı olarak üreticiliğin sınırlarının daralacağını da kabul etmek gerekmektedir. Zira bir oyun mekaniğini ilk defa kullanan oyunun o mekaniği en iyi seviyede

²⁶⁷ Nal/Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 45.

²⁶⁸ Sonali D. Maitra, "It's How You Play the Game: Why Videogame Rules Are Not Expression Protected by Copyright Law", *American Bar Association* (Erişim 25.07.2021).

²⁶⁹ John Kuehl, "Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection", 346, dipnot 228.

kullanacağının garantisi yoktur. Belki de sonradan yapılacak başka oyunlar söz konusu mekaniğin çok farklı boyutlarını keşfedecekler ve oyunculara çok daha iyi deneyimler yaşatabileceklerdir. Oynanış mekaniklerinin telif korumasından yararlanabileceğinin kabulü bu imkânı ortadan kaldıracaktır.

3.2.8.4. Adil Kullanım (Fair Use)

Adil kullanım hukukumuzda doğrudan yer alan bir kavram değildir. Kavram, Birleşik Devletler Telif Yasası'nın 107. maddesinde ifadesini bulmuştur. Buna göre telif korumasından yararlanan bir eserin eleştiri, yorum, haber, eğitim gibi amaçlarla eser sahibinin haklarına zarar verilmeksizin kullanılması fikrî hak ihlali oluşturmamaktadır.

Hangi kullanımın adil kullanım olduğu, hangi kullanımların olmadığı ise tartışmalı bir konudur ve bu sebeple her somut olayda ayrı ayrı irdelenmektedir. Somut olaydaki kullanımın adil kullanım sınırları içinde kaldığının tespitinde şu dört faktör dikkate alınmaktadır:²⁷⁰

- i. **Kullanımın amacı ve yapısı:** Hiciv amaçlı veya eğitim maksatlı kullanımların adil kullanım sayılması ihtimali daha yüksekken, ticari amaç güdülerek gerçekleştirilen kopyalamaların bu kapsamda değerlendirilmesi oldukça zordur. Bir çalışma eğer önceki bir çalışmaya yapıcı/dönüştürücü²⁷¹ bir katkı sunuyorsa adil kullanım kapsamında olduğunun söylenmesi kolaylaşmaktadır.
- ii. **Korunan orijinal eserin doğası:** Eğer korunan orijinal eser, eser sahibinin hayal ürünü olarak ortaya çıkmışsa başka bir ifadeyle, hususiyet eserde son derece yoğunsa bu esere dayalı kullanımların adil kullanım kapsamında kalması zordur. Ancak ilk eser daha ziyade gerçeklere, tarihi vakalara dayanmaktaysa bu durumda adil kullanım korumasının vuku bulması daha yüksek bir ihtimaldir.
- iii. **Orijinal eserden alınan kısmın önemi ve büyüklüğü:** Orijinal eserden alınan kısım eserin kalbi olarak değerlendirebileceğimiz nitelikteyse

²⁷⁰ Greenspan vd., *MASTERING THE GAME*, 83.

²⁷¹ YouTube Help, "Fair use on YouTube" (Erişim 26.07.2021).

ve/veya yapılan alıntı çok yoğun durumdaysa adil kullanımın söz konusu olduğunu söylemek zorlaşacaktır.

iv. Gerçekleşen kullanımın orijinal eserin piyasadaki durumuna etkisi:

Eğer ki kullanım eserin değerini düşürmekte, eser sahibinin eserden faydalanma olanaklarını daralmaktaysa bu kullanımın adil kullanım çerçevesine girmeyeceği söylenebilir.

Adil kullanıma ilişkin mevzuatımızda doğrudan düzenleme bulunmasa da eser sahibinin haklarına zarar vermeyen bireysel kullanımlara mevzuatımızca izin verilmiştir. FSEK md. 71 ve 72 buna örnek gösterilebilir. Dolayısıyla bir oyuncunun gerçekleştirdiği ve eser sahibinin haklarını ihlal etmeyen, eserde izinsiz değişiklik yapmayan, suç teşkil etmeyen ve özellikle izinsiz şekilde gelir elde edilmesine yol açmayan kullanımların herhangi bir ihlal oluşturmayacağının kabulü kanaatimizce doğal bir sonuçtur.

3.3. SMK KAPSAMINDA KORUMA

Bilgisayar oyunlarının fikrî mülkiyet hukukunda korunmasından bahsederken bu korumayı yalnızca FSEK ile sınırlı şekilde açıklamak hatalı olacaktır. Bu sebeple bilgisayar oyunlarının SMK kapsamında ne tür korumalardan yararlanabileceğinin de incelenmesi gerekmektedir. Bu başlık altında marka, tasarım ve patent korumasından bahsedilecek, patent koruması içinde faydalı model korumasına da değinilecektir.

3.3.1. Marka Koruması

Marka SMK'da doğrudan tanımlanmamış, bunun yerine marka olabilecek işaretler gösterilmek suretiyle dolaylı bir tanım yapılmıştır.²⁷² SMK m.4/1'e göre; *“Marka, bir teşebbüsün mallarının veya hizmetlerinin diğer teşebbüslerin mallarından veya hizmetlerinden ayırt edilmesini sağlaması ve marka sahibine sağlanan korumanın konusunun açık ve kesin olarak anlaşılmasını sağlayabilecek şekilde sicilde gösterilebilir*

²⁷² Karasu vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 159.

olması şartıyla kişi adları dâhil sözcükler, şekiller, renkler, harfler, sayılar, sesler ve malların veya ambalajlarının biçimi olmak üzere her tür işaretten oluşabilir.” Doktrinde ayrıca hareketlerin²⁷³ ve kokuların²⁷⁴ da marka olarak değerlendirilebileceği dile getirilmiştir.

Oyun geliştiricileri, yayıncıları, dağıtımçıları sahip oldukları oyunlarını elbette ki mümkün olan uygun her şekilde korumak isteyeceklerdir. Bu sebeple şartlarını taşıması durumunda oyunun adının, oyun logosunun, firma logosunun, hatta karakter isimlerinin, oyunlardaki/filmlerdeki objelerin, seslerin marka olarak tescil edilmesi son derece olasıdır. Çalışmamızın önceki bölümlerinde bahsettiğimiz üzere²⁷⁵ kurgusal karakterlerin yine kurgusal eklentilerinin dahi marka olarak tescil ettirildiği bilinmektedir.

Birleşik Devletler Patent ve Marka Ofisi (*United States Patent and Trademark Office – USPTO*) tarafından yayınlanan Marka İnceleme Süreci El Kitabı (*Trademark Manual of Examining Procedure*) bölüm 1202.08’e göre, tek sefere mahsus bir yaratıcı çalışmanın başlığı veya başlığının bir bölümü için yapılan marka başvuruları reddedilir. Başvurunun kabul edilebilmesi için söz konusu çalışmanın başka uzantıları veya devam çalışmalarının olması gerekir.²⁷⁶ Ancak yine aynı el kitabının 1202.08(b) bölümü bu kurala bir istisna getirmiştir. Buna göre bilgisayar oyunları açıkça bu kuraldan ayırık tutulmuştur ve bilgisayar oyunlarının tek sefere mahsus yaratıcı çalışma olarak işlem görmeyeceği ifade edilmiştir.²⁷⁷ Şu durumda Amerikan hukuku bilgisayar oyunlarının bir seri halinde çıkarılmamış olsa bile, marka korumasından yararlanabileceklerini kabul etmiş olmaktadır.

3.3.2. Tasarım Koruması

Bilgisayar oyunları tasarım korumasından faydalanabilir mi? SMK md. 55/1 tasarımı: “...ürünün tümü veya bir parçasının ya da üzerindeki süslemenin çizgi, şekil,

²⁷³ Karasu vd., Fikri Mülkiyet Hukuku, 168.

²⁷⁴ Turan Hakkı Er, “Markanın Doğuşu, Kurumsallaşması ve Yeni Marka Formları”, *Fikri Mülkiyet Hukuku Yıllığı*, ed. Tekin Memiş (İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 2010), 276.

²⁷⁵ Bk. 3.2.5.2. Musiki Eseri Türüne Giren Unsurların Korunması

²⁷⁶ Trademark Manual of Examining Procedure (TMEP), United States Patent and Trademark Office (2021), md. 1202.08.

²⁷⁷ TMEP, md. 1202.08(b).

biçim, renk, malzeme veya yüzey dokusu gibi özelliklerinden kaynaklanan görünümüdür.” biçiminde ifade etmiştir.

Dolayısıyla tasarım korumasından faydalanabilmek için ortada bir ürün bulunması gerekmektedir. Peki ürün ile ifade edilen şey nedir? Burada da bize cevabı SMK md. 55/2 vermektedir. Buna göre ürün: “...bilgisayar programları hariç olmak üzere, endüstriyel yolla veya elle üretilen herhangi bir nesnenin yanı sıra birleşik bir ürün veya bu ürünü oluşturan parçaları, ambalaj gibi nesneleri, birden çok nesnenin bir arada algılanan sunumlarını, grafik sembolleri ve tipografik karakterleri...” ifade eder.

Madde metninden görülebileceği üzere bilgisayar programları açıkça ürün kavramı dışında bırakılmıştır. Türk yargısının mevcut belirlemeleri ışığında bilgisayar oyunlarının bilgisayar programı hükümlerince korunduğu dikkate alındığında, bilgisayar oyunlarının ürün sayılamayacağı açıktır. Kanaatimizce bilgisayar oyunları multimedya eser olarak veya başka bir eser türü içinde sayılsa dahi ürün kavramına dahil edilmemelidir. Zira bilgisayar oyunlarında tasarım korumasının söz konusu olabileceğinin kabulü pek çok potansiyel çatışma doğuracaktır. Örneğin, bilgisayar oyunu içinde oyuncu tarafından üretilen bir nesnenin güzel sanat eseri şartlarını taşıması durumunda, bu nesnenin aynı zamanda tasarım korumasından da yararlanabileceğini söylemek gerekecektir. Zira gerçekten de güzel sanat eserlerinin telif mevzuatıyla korunması, bunların aynı anda kümülatif olarak tasarım mevzuatıyla da korunmasına engel teşkil etmemektedir.²⁷⁸ Böyle bir kabul, oyunculara tanınabilecek korumanın sınırlarının öngörülemez seviyelere çıkmasına ve bu durumdan oyun geliştiricilerinin olumsuz etkilenmesine yol açacaktır. Dolayısıyla hem mevzuatımızın güncel durumu hem de pratik endişeler sebebiyle, bilgisayar oyunlarına tasarım korumasının sağlanmaması gerektiği kanaatindeyiz.

Elbette bir bilgisayar oyununun DVD’sinin kabının çok değişik şekilde tasarlanması durumunda söz konusu kutu, tasarım korumasından yararlanabilir. Ancak burada sağlanan koruma bilgisayar oyunu ile ilgili değildir.

²⁷⁸ Suluk vd., Fikri Mülkiyet Hukuku, 310.

3.3.3. Patent Koruması

Patent ve faydalı model SMK'nın dördüncü kitabında düzenlenmiştir. SMK md. 82/1 ve 82/2 patente dair, bilgisayar oyunlarına ilişkin belirlemelerimizi doğrudan ilgilendirecek temel bazı kaideleri göstermektedir. İlgili fıkralar şu şekildedir:

“Teknolojinin her alanındaki buluşlara yeni olması, buluş basamağı içermesi ve sanayiye uygulanabilir olması şartıyla patent verilir.

Aşağıda belirtilenler buluş niteliğinde sayılmaz. Patent başvurusu veya patentin aşağıda belirtilen konu veya faaliyetlerle ilgili olması hâlinde, sadece bu konu veya faaliyetlerin kendisi patentlenebilirliğin dışında kalır:

- a) Keşifler, bilimsel teoriler ve matematiksel yöntemler.*
- b) Zihni faaliyetler, iş faaliyetleri veya oyunlara ilişkin plan, kural ve yöntemler.*
- c) Bilgisayar programları.*
- ç) Estetik niteliği bulunan mahsuller, edebiyat ve sanat eserleri ile bilim eserleri.*
- d) Bilginin sunumu.”*

Patent korumasından bahsedebilmemiz için öncelikle elimizde bir buluş bulunmalıdır. Teknolojik ilerlemelere bağlı olarak tanımın korumayı sınırlayıcı bir etki yapabileceği endişesiyle, buluş kavramı yasal düzenlemelerde tanımlanmamıştır.²⁷⁹ Ancak bir şeyin buluş olup olmadığını değerlendirirken göz önüne almamız gereken kriterler kanun koyucu tarafından tespit edilmiştir. Buna göre bir buluş yeni olması, buluş basamağı içermesi ve sanayiye uygulanabilir olması şartıyla patent belgesi almaya hak kazanacaktır. Dar anlamda belgeden doğan hakka “patent” denirken; geniş anlamda patent, hem buluş üzerindeki tekel hakkını hem bu hakkı ispata yarayan belgeyi ifade eder.²⁸⁰ Burada sanayiye uygulanabilirlik ile ifade edilmek istenen şey, buluşun tamamıyla kuramsal kalmaması ve yenilenebilir olmasıdır. Bu şartları sağlayan, teknik

²⁷⁹ Suluk vd., Fikri Mülkiyet Hukuku, 233.

²⁸⁰ Suluk vd., Fikri Mülkiyet Hukuku, 234.

bir probleme çözüm getiren buluşlar tarım da dahil olmak üzere sanayinin herhangi bir dalında üretilebilir ve kullanılabilir olmaları şartı ile korumadan yararlanılır.²⁸¹

Ancak burada bilgisayar oyunları ile ilgili dikkat etmemiz gereken esas husus SMK md.82/2-c'dir. Nitekim kanun koyucu açık şekilde bilgisayar programlarının patentlenemeyeceğini ifade etmiştir. Ancak öğretide bu durumun bilgisayar programlarının hiçbir şekilde patentlenemeyeceği şeklinde yorumlanmaması gerektiği dile getirilmiştir. Buna göre örneğin, bir otomobil fren sistemini kontrol eden bilgisayar programı o sistemle birlikte patentlenebilir.²⁸²

Şu takdirde bilgisayar oyunlarının altında yer alan bilgisayar programlarının patentlenemeyeceği açıktır. Fakat bilgisayar programının bilgisayar oyunu ile beraber veya oyundaki öğelerin tek başlarına patent korumasından yararlanıp yararlanamayacağının değerlendirilmesi gereklidir.

Öncelikle şunu belirtmek isteriz ki söz gelimi bir oyun konsolu üreticisi, yeni geliştirdiği konsolun bazı özelliklerini patentlemek isteyebilir. Şartları sağlaması durumunda oyun konsolu geliştiricilerinin, kendi geliştirdikleri yeni teknolojinin patentini alabileceği açıktır. İlerleyen paragraflarda ise oyunların oynandığı cihazların değil, bilgisayar oyunlarının patentlenme durumu tartışılacaktır.

Uluslararası hukuka baktığımızda oyunların patentlenmesi konusunda en çok imkân tanıyan ülke Amerika Birleşik Devletleri olarak görünmektedir. Zira bu ülkede pek çok çeşitli oyunda değişik unsurların patentlendiği bilinmektedir. Birleşik Devletler Patent Ofisi tarafından 4,662,635 numarası ve *Video Game With Playback of Live Events*²⁸³ ismiyle verilen patent bir bilgisayar oyununa verilmiştir.

Benzer şekilde 6,200,138 numaralı patent *Sega* oyun şirketi tarafından alınmış olup, *Crazy Taxi* isimli oyunda kullanılmıştır.²⁸⁴ Bu patent bir oyun konseptini korumaktadır. Buna göre oyuncu araç ile hareket halindeyken ekranda aracın üstüne denk gelecek şekilde, gidilecek yönü gösteren bir ok işareti çıkmaktadır.

²⁸¹ Suluk vd., Fikri Mülkiyet Hukuku, 247.

²⁸² Suluk vd., Fikri Mülkiyet Hukuku, 243.

²⁸³ Hill vd., Intellectual Property Rights and the Video Game Industry, 35.

²⁸⁴ Steve Chang - Ross Dannenberg, "The Ten Most Important Video Game Patents", *Gamasutra* (Erişim 26.07.2021).

Bir başka örnek olarak *US 2016/0279522 A1* yayın numaralı, “*Nemesis Characters, Nemesis Forts, Social Vendettas And Followers in Computer Games*” (Nemesis Patenti) isimli patent verilebilir.²⁸⁵ Burada oyuncu dışında kalan, bir başka söyleyişle yapay zekâ tarafından yönetilen karakterlerin birbirleriyle ve oyuncularla olan etkileşimlerinde nasıl davranacaklarına ve oyundaki güç merkezlerine ilişkin bir oyun metodu patentlenmiştir.²⁸⁶

Benzer şekilde Brezilya’da da bilgisayar oyunları patent korumasından yararlanabilmektedir. Bilgisayar oyunlarına ilişkin sağlanan bu koruma oynanış, grafik teknikleri ve kullanıcı arayüz iletişimlerini içerebilmektedir.²⁸⁷

Uluslararası hukukta bazı ülkelerde bilgisayar oyunlarının belirli öğelerinin patentlenebildiği görülmektedir. Ancak ülkemiz hukuku için kanaatimizce böyle bir şey mümkün değildir. Ayrıca bilgisayar oyunlarındaki oynanış unsurlarının veya arayüzlerin patentlenmesi bizce hatalı bir yaklaşımdır. Böyle bir korumanın önünün açılması oyunlara dair yeni bir fikir bulan ve bu fikrini uygulamaya geçiren herkesin, bunu patentlemek istemesiyle sonuçlanabilir. Böyle bir durum ise bilgisayar oyun sektörünün gelişimi açısından olumsuz sonuçlar doğuracaktır. Yukarıda bahsettiğimiz Nemesis Patentini ele alırsak bu patentin haklarını 2036 yılına kadar *Warner Bros.* almıştır.²⁸⁸ Bilindiği üzere Warner Bros. oldukça büyük bir şirkettir. Şu durumda, Nemesis Patenti ile koruma altına alınan oyun mekaniklerinden yola çıkılarak yeni bir oyun mekaniği üretilse bile, Warner Bros. burada patentinin ihlal edildiğini ileri sürebilecek ve bu durumda da konu büyük ihtimalle mahkemede çözülecektir. Fikrî haklara ilişkin yargılamalar özellikle Amerika’da son derece pahalıdır.²⁸⁹ Dolayısıyla bu yolla esasen

²⁸⁵ Warner Bros. Entertainment, Inc. *Nemesis characters, nemesis forts, social vendettas and followers in computer games* (Patent, United States Patent and Trademark Office, Patent No. US 2016/0279522 A1, 29.09.2016).

²⁸⁶ Patentın özet açıklaması aynen şu şekildedir: “Methods for managing non-player characters and power centers in a computer game are based on character hierarchies and individualized correspondences between each character's traits or rank and events that involve other non-player characters or objects. Players may share power centers, character hierarchies, non-player characters, and related quests involving the shared objects with other players playing separate and unrelated game instances over a computer network, with the outcome of the quests reflected in different the games. Various configurations of game machines are used to implement the methods.”

²⁸⁷ Ramos vd., *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, 21.

²⁸⁸ Google Patents, “Nemesis characters, nemesis forts, social vendettas and followers in computer games” (Erişim 26.07.2021). Patentın ayarlanmış vadesi (*adjusted expiration*) 11.08.2036 olarak görünmektedir.

²⁸⁹ Hill vd., *Intellectual Property Rights and the Video Game Industry*, 24. Yazar, fikrî hakları ilgilendiren davaların mali yönünde bahsederken şu ifadeleri kullanmıştır: “*Patent litigation can be quite expensive,*

küçük oyun şirketleri ve piyasaya yeni girmek isteyen kişilerin patentte yer alan oynanış özelliklerini kullanabilmesi imkânı pratik olarak ortadan kaldırılmıştır. Zira küçük bir şirketin Warner Bros. gibi büyük bir şirkete bu oyun mekaniğini kullanabilmek için gereken ücreti ödeyebileceği şüphelidir. Ayrıca söz konusu oyun mekaniğine ilişkin koruma zaten telif hukukuyla da sağlanabilir. Eğer söz konusu oyun özelliklerini başka bir oyun, ilk oyunun kodlarını kopyalamak suretiyle kullanmaktaysa bilgisayar programı ihlal edilmiş olduğundan telif koruması devreye girecektir.

Ancak elbette oynanış özelliklerinin patent güvencesinden yararlanabilmesinin oyun geliştiricilerini yeni ve daha cazip oynanış mekanikleri tasarlamaya sevk edeceği düşüncesi de savunulabilir. Fakat bilgisayar oyunlarının, günümüz patent mevzuatları çerçevesinde patentlenebileceğini savunmak bizce doğru bir çözüm olmayacaktır. SMK 82/2-b’de sözü geçen, oyunlarla ilgili plan, kural ve yöntemlerin patentlenemeyeceğine ilişkin ifadenin bilgisayar oyunlarını içine alıp almadığı ise belirsizdir. Kanun gerekçesinde de bu konuya açıklık getirilmemiştir. Fakat gerekçede geçen “...bulmaca çözümü için geliştirilen yöntemlere patent verilemez. Bununla beraber bir oyunun oynanması için geliştirilen cihazlar patentlenebilir.”²⁹⁰ ifadelerinden, yorum yoluyla bu tespitlerin bilgisayar oyunlarını da içine alacağı sonucuna varabiliriz. Şu durumda kanun koyucunun bilgisayar oyunlarındaki kural ve yöntemlerin patentlenmesine izin verme iradesi olduğunu savunmak mümkün değildir.

Faydalı buluş ismiyle öngörülen koruma ise esasen patent kıstaslarını karşılamayan ancak yine de teknolojik yenilik içermesi hasebiyle korunması faydalı ve gerekli addedilen buluşlar için benimsenmiş bir koruma sistemi olduğundan,²⁹¹ patente dair yaptığımız belirlemeler faydalı buluşlar için de geçerlidir.

with one US source estimating monthly costs per party a minimum of \$15,000 to \$20,000 for the typical two-year duration of a patent lawsuit.”

²⁹⁰ Savaş Bozbel, “Gerekçeli Sınai Mülkiyet Kanunu”, *wordpress* (Erişim 10.09.2021).

²⁹¹ Suluk vd., Fikri Mülkiyet Hukuku, 234.

3.4. HAKSIZ REKABET HÜKÜMLERİNCE KORUMA

Haksız rekabet hükümlerince koruma, özellikle henüz belirli bir eser türü içinde sayılamayan ve kendine özgü güvenceleri bulunmayan bilgisayar oyunları için önemlidir. Zira sözleşme bulunmaması veya sözleşmelerde eksik, muğlak hükümler yer alması ihtimallerinde, eser sayılmayan veya yargı camiamız tarafından basit birer bilgisayar programı olarak görülen bilgisayar oyunlarının korunması sorun teşkil edecektir.

Haksız rekabet düzenlemelerini anlayabilmemiz için öncelikle rekabet kavramına bakmamız gereklidir. Rekabet, “*aynı amacı güden kişiler arasında çekişme, yarışma şeklinde tanımlanmaktadır.*”²⁹² 4054 sayılı Rekabetin Korunması Hakkında Kanun md.3’e göre ise rekabet: “*mal ve hizmet piyasalarındaki teşebbüsler arasında özgürce ekonomik kararlar verilebilmesini sağlayan yarışı*” ifade eder.

Rekabetin piyasalar için olumlu sonuçlar doğurabilmesi ise bu rekabetin dürüstçe yürütülmesine bağlıdır. İşte haksız rekabet, rekabeti tehlikeye atan veya rekabetten beklenen sonuçların elde edilmesini engelleyen bütün iş ve işlemler olarak anlaşılmaktadır.²⁹³

Rekabet ve haksız rekabete ilişkin hükümler çeşitli mevzuatlarda düzenlenmiştir. Rekabet hukukunun temel hedefi tekelleşme ve kartelleşmenin önüne geçerek serbest rekabet düzenini korumak iken; haksız rekabet hukuku var olan serbest rekabet içinde, bu rekabetin hukuk kurallarına uygun yürütülmesini temin etmeye çalışır.²⁹⁴

Rekabet hukuku temelde Rekabetin Korunması Hakkında Kanun ile korunmaktadır. Hukukumuzda haksız rekabete ilişkin temel hükümler ise 6098 sayılı Türk Borçlar Kanunu’nun 57. maddesi ile 6102 sayılı Türk Ticaret Kanunu’nun 54 ila 63. maddelerinde düzenlenmiştir.

TTK md. 54/1’de ifade edildiği üzere, haksız rekabete ilişkin hükümlerin amacı, bütün katılanların menfaatine, dürüst ve bozulmamış rekabeti sağlamaktır. Buradan kanun koyucunun koruma kapsamını yalnızca rakiplerle sınırlı tutmadığı, müşterilerin, mesleki ve ekonomik birliklerin, tüketicilerin de menfaatinin korunmasının esas olduğu

²⁹² Güncel Türkçe Sözlük, “rekabet” (Erişim 26.07.2021).

²⁹³ Karasu vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 421.

²⁹⁴ İlhami Güneş, *Uygulamada Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakları Haksız Rekabet Davaları* (Ankara: Seçkin, 2018), 284.

anlaşılmaktadır.²⁹⁵ Ayrıca haksız rekabetten söz edebilmek için bir zararın doğmuş olması gerekmediği gibi, haksız rekabette bulunan kişinin kendisine veya bir başkasına menfaat sağlaması aranmaz.²⁹⁶ İşte bu çok yönlülüğü sebebiyle, somut olaya uygun düştüğü ölçüde bilgisayar oyunları için de haksız rekabet hükümlerinin devreye girebileceğinin kabulü yerinde olacaktır.

Haksız rekabet hükümleri ile özel düzenlemelerin amaçlarının ve muhafaza ettikleri çıkarların tam olarak örtüştüğü söylenemez. Ne var ki haksız rekabet hukukunun yalnızca tarafları değil, rakipleri ve müşterileri de koruduğu göz önüne alındığında, özel kanunların uygulanamadığı durumlarda haksız rekabet hükümlerinin devreye girmesi söz konusu olacaktır.²⁹⁷

Örneğin bilgisayar oyunlarının kaynak kodlarının ticari sır niteliğinde olabileceği ifade edilmektedir.²⁹⁸ Ticari sır: “bağımsız ekonomik bir değeri olan veya iktisadi faaliyetlerde sahibi lehine bir rekabet avantajı sağlayan, aleni olmayan (sadece sınırlı bir çevrede bilinen) ve sahibinin gizli kalmasını istediği her türlü bilgi”²⁹⁹ şeklinde açıklanmaktadır. Bu belirlemeden yola çıkarak kolayca söyleyebiliriz ki, ticari sır niteliğindeki kodlara dair haksız rekabet koruması bilgisayar oyunlarında söz konusu olabilecektir.

Burada FSEK md. 84/3’e de değinmek gereklidir. Kanun koyucu maddede:

“Bir işareti, resim veya sesi, bunları nakle yarıyan bir alet üzerine tesbit eden veya ticari maksatlarla haklı olarak çoğaltan yahut yayan kimse, aynı işaretin, resmin veya sesin 3 üncü bir kişi tarafından aynı vasıttan faydalanılmak suretiyle çoğaltılmasını veya yayımlanmasını menedebilir.

Tevacüz eden tacir olmasa bile birinci fıkra hükmüne aykırı hareket edenler hakkında haksız rekabete mütaallik hükümler uygulanır.

Eser mahiyetinde olmayan her nevi fotoğraflar, benzer usullerle tesbit edilen resimler ve sinema mahsulleri hakkında da bu madde hükmü uygulanır.” yargısına yer vermiştir.

Kabulümüzce bilgisayar oyunları sinema mahsulü değildir, birer fotoğraf olmadıkları da aşîkârdır. Lakin mevzuatımızın eldeki durumu göz önüne alındığında,

²⁹⁵ Karasu vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 423.

²⁹⁶ Karasu vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 424.

²⁹⁷ N. Füsün Nomer Ertan, *Haksız Rekabet Hukuku* (İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 2016), 180-181.

²⁹⁸ Doğan – Özocak, “Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler”, 7.

²⁹⁹ Mehmet Emin Bilge, *Ticari Sırların Korunması* (Ankara: Asil Yayın Dağıtım, 2005), 5.

bilgisayar oyunlarındaki hak sahiplerinin menfaatleri gereği bu fıkra hükmünün bilgisayar oyunlarına genişletilebileceğini kabul etmek doğru bir belirleme olacaktır. Bu yol ile hak sahibi, oyununun tamamının veya bir kısmının çoğaltılması yahut oyundan izinsiz olarak ticari amaçlı faydalanılması karşısında bir güvenceye kavuşacaktır.

Haksız rekabete ilişkin hükümler kişilere çeşitli dava imkânları sunması açısından da önemlidir. TTK'da haksız rekabete dayanılarak açılacak davalar özel bir hükümle ihdas edilmiştir. Gerçekten TTK md. 56'da kanun koyucu:

“(1) Haksız rekabet sebebiyle müşterileri, kredisi, meslekî itibarı, ticari faaliyetleri veya diğer ekonomik menfaatleri zarar gören veya böyle bir tehlikeyle karşılaşabilecek olan kimse;

a) Fiilin haksız olup olmadığının tespitini,

b) Haksız rekabetin men'ini,

c) Haksız rekabetin sonucu olan maddi durumun ortadan kaldırılmasını, haksız rekabet yanlış veya yanıltıcı beyanlarla yapılmışsa bu beyanların düzeltilmesini ve tecavüzün önlenmesi için kaçınılmaz ise, haksız rekabetin işlenmesinde etkili olan araçların ve malların imhasını,

d) Kusur varsa zarar ve ziyanın tazminini,

e) Türk Borçlar Kanununun 58 inci maddesinde öngörülen şartların varlığında manevi tazminat verilmesini, isteyebilir. Davacı lehine ve (d) bendi hükmünce tazminat olarak hâkim, haksız rekabet sonucunda davalının elde etmesi mümkün görülen menfaatin karşılığına da karar verebilir.

(2) Ekonomik çıkarları zarar gören veya böyle bir tehlikeyle karşılaşabilecek müşteriler de birinci fıkradaki davaları açabilirler, ancak araçların ve malların imhasını isteyemezler.

...

(4) Bir kimse aleyhine birinci fıkranın (b) ve (c) bentleri gereğince verilmiş olan hüküm, haksız rekabete konu malları, doğrudan veya dolaylı bir şekilde ondan ticari amaçla elde etmiş olan kişiler hakkında da icra olunur.” hükümlerine yer vermiştir.

Buradan anlaşıldığı üzere, haksız rekabete maruz kaldığını düşünen kişiler tespit davası, men davası, eski hale iade davası ile maddi ve manevi tazminat davalarını ikame

edebileceklerdir. Ayrıca genel hükümler çerçevesinde kişilerin delil tespiti ve ihtiyati tedbir yollarına başvurabileceği izahtan varestedir.

Haksız rekabet hükümleri, yalnızca hukuk davaları açma imkânı sunmamaktadır. Haksız rekabet hükümlerince aynı zamanda ceza davaları da ikame edilebilir. Çalışmamızın konusu olmaması sebebiyle ayrıntısına³⁰⁰ girilmeyecektir ancak bu husus TTK md. 62’de izah edilmiştir.

Her ne kadar haksız rekabet hükümleriyle belirli korumalar öngörülmüş olsa da haksız rekabet hükümlerinin bilgisayar oyunları için sağlayabileceği güvence çok sınırlıdır ve belirli durumlarda devreye girebilir. Dolayısıyla bu koruma imkânının, tek başına bilgisayar oyunlarını bir bütün halinde koruyabileceği düşünülmemelidir.

3.5. ULUSLARARASI HUKUKTAKİ DURUM

Bilgisayar oyunlarına mevzuatımız çerçevesinde tanınan ve tanınması tartışılacak koruma imkânlarından bahsettik. Ancak Türk Hukuku için en uygun koruma yöntemine ilişkin görüşlerimize geçmeden önce uluslararası hukukun konuya bakışına değinmemiz yerinde olacaktır.

Bu bölüme kadar esasen yeri geldikçe, özellikle yabancı mahkeme kararları vasıtasıyla, yabancı devletlerin bilgisayar oyunlarının fikrî mülkiyet hukukunda korunmasına dair belirlemelerine değinmiş olduk. Ancak ülke örnekleri üzerinden yabancı hukuk sistemlerinin konuya bakışlarına dair daha net bilgi verilmesi, kanaatimizce konuya ilişkin çözüm önerilerimizin gerekçelerinin anlaşılmasını kolaylaştıracaktır.

3.5.1. Amerika Birleşik Devletleri

Bilgisayar oyunlarını ilgilendiren davalara ve Dünya bilgisayar oyun sektörüne baktığımızda Amerika’nın Dünya’nın en büyük oyun sektörünü elinde bulundurduğunu

³⁰⁰ Haksız rekabet hukukunda cezai sorumluluğa ilişkin detaylı bilgi için bk. N. Füsun Nomer Ertan, *Haksız Rekabet Hukuku*, 474-477; Safiye Nur Bağrıaçık, *Üretim ve İş Sırlarının Korunması (Özellikle Haksız Rekabet Hukuku Açısından)* (İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 2017), 197-208.

görmekteyiz. Hal böyle olmakla birlikte, Amerika dahi bilgisayar oyunlarının korunmasına özgü düzenlemelere sahip değildir.

Telif korumasının kapsamı Birleşik Devletler Telif Yasası'nın 102. maddesinde gösterilmiştir. Buna göre somut bir ortam üzerine sabitlenebilen, üçüncü kişilerce algılanabilen ve yeniden oluşturulabilen ve elbette hususiyet taşıyan çalışmalar telif korumasından yararlanırlar. Görüldüğü üzere bilgisayar oyunları sarıh şekilde gösterilmiş değildir ancak bilgisayar oyunlarının korunmasını engelleyecek bir düzenleme de Amerikan hukukunda bulunmamaktadır. Oyunların korunmasına ilişkin belirlemeler her somut duruma göre, ihlal edildiği iddia edilen oyun ve oyunun hangi kısımlarının dava konusu olduğuna bağlı olarak değişmektedir.

Bilgisayar oyununun yazılım unsurunun öne çıktığı durumlarda kaynak kodu ilim ve edebiyat (*literary work*) kategorisinde korunabilir. Eğer oyunun resimli (*pictorial*) veya grafik özelliği ön plana çıkar ise bu durumda görsel sanat eseri olarak korumadan yararlanacaktır. Benzer şekilde hareketli görüntü yahut görsel/işitsel unsurların baskın olduğu sonucuna varıldığında ise görsel/işitsel eser koruması gündeme gelecektir.³⁰¹

Birleşik Devletler Telif Bürosu (*United States Copyright Office*) bilgisayar programı aracılığıyla ekrana yansıtılan görüntülerin korunmasına dair tartışmaların farkında olmalı ki, bu konuda tek kayıt ile birden çok ögenin korunması usulünü kabul etmiştir. Daha açık şekilde ifade edersek Amerikan Telif Bürosu: “*bilgisayar programı için yapılan başvuruda hususi olarak referans gösterilmesine gerek olmaksızın ve ekrana yansıyan görüntüler için ayrı bir kayıt gerektirmeksizin, tek bir kayıt bilgisayar programının ve ilgili ekran görüntülerinin, bilgisayar oyunları da dahil olmak üzere, korunması için çoğunlukla yeterli olacaktır.*”³⁰² şeklinde belirleme yapmıştır.

Bilgisayar oyunlarının hukuki korunmasına ilişkin belirsizlikler hak sahiplerinin sayısını ve çeşidini de etkilemektedir. Farklı belirlemelere göre hak sahipleri değişebilmektedir. Amerikan hukukunda, çoğu Avrupa devletinden farklı olarak, şirketlerin de eser sahibi olabileceği göz önüne alındığında pek çok durumda eser sahipliğinin sözleşmeler ile tespit edileceği ve hakların eser sahibi olarak oyun şirketlerinde kalacağı öngörülebilir bir durumdur. Böyle bir durumda oyunun yapımında emeği geçen kişiler manevi hak sahibi dahi olamayabilecektir.³⁰³

³⁰¹ Copyright Registration for Computer Programs (Circular 61), United States Copyright Office, 3.

³⁰² Circular 61, 4.

³⁰³ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 91.

Burada *work for hire* veya *work made for hire* olarak isimlendirilen kanuni hak sahipliği durumuna kısaca değinmek gereklidir. Bu kanuni tanıma göre, bir eser işveren-işçi ilişkisi içinde ortaya çıkarılmışsa ortaya çıkan eserin sahibi işçiyi çalıştıran gerçek veya tüzel kişidir.³⁰⁴ Dışarıdan hizmet alımı suretiyle bir katılım söz konusu olduğu durumlarda ise eser mevzuatın açıkça saydığı dokuz sınıftan birine girmediği ve yazılı olarak hak devri gerçekleştirilmediği, hak sahipliği eseri meydana getiren kalır.³⁰⁵

Elbette bilgisayar oyunlarının korunmasında yalnızca telif hükümleri etkin değildir. Haksız rekabet, patent³⁰⁶ ve ticari sırlara ilişkin hükümlerce de bilgisayar oyunları korunabilecektir.

Son olarak şunu da söylemek istiyoruz ki, elbette Amerika'nın eyalet yapısı bu belirlemelerde göz önüne alınmalıdır. Bu nedenle bilgisayar oyunlarına dair tespitlerin Amerika'nın her bölgesinde aynı olacağı gibi bir fikir akıllara gelmemelidir.

3.5.1.1. Önemli Bir Vaka: Yonatan Cohen Davası

Amerika'da bilgisayar oyunlarının nasıl korunduğuna ilişkin spesifik tespitler yapılması zor olsa da, bilgisayar oyunlarındaki telif haklarının ihlali durumunda Amerikan yargısının ne denli sert müdahalede bulunduğunu göstermesi ve dahi bilgisayar oyunlarının önemine dikkat çekmesi açısından bir dava son derece önemlidir.

Söz konusu olayda Yonatan Cohen isimli şahıs *Power Player* isimli bir oyun konsolu üretmiş ve bu oyun konsolunda Nintendo'ya ait 40'tan fazla oyunu izinsiz şekilde oynatmıştır. Bunun üzerine harekete geçen Nintendo yetkililerinin şikayetleri üzerine şahıs, *Minnesota* eyaleti tarafından 60 ay hapse mahkûm edilerek hapis süresi sonunda

³⁰⁴ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 92.

³⁰⁵ Copyright Law of The United States, md. 101. Madde metni şu şekildedir:

A “work made for hire” is—

(1) a work prepared by an employee within the scope of his or her employment;

or

(2) a work specially ordered or commissioned for use as a contribution to a collective work, as a part of a motion picture or other audiovisual work, as a translation, as a supplementary work, as a compilation, as an instructional text, as a test, as answer material for a test, or as an atlas, if the parties expressly agree in a written instrument signed by them that the work shall be considered a work made for hire.

³⁰⁶ Bilgisayar oyunlarına ilişkin Amerika'daki patentlerle ilgili olarak bk. 3.3.3. Patent Koruması

İsrail'e sınır dışı edilmiştir. Ayrıca yüzbinlerce dolarlık (nakit ve mülk) malvarlığına eyalet tarafından el konulmuştur.³⁰⁷

Yonatan Cohen'in cezası bununla da sınırlı değildir. Yonatan Cohen yine kendi parasından, oyun dergilerinde diğer kişileri uyaran reklamlar yayınlamak zorunda kalmıştır. Bu reklamlarda en üstte büyük puntolarla “*Piracy is a Crime*” ifadesi bulunmakta, yazıların alt kısmında şahsın renkli bir fotoğrafı, altında kısaca olayın açıklaması, onun altında sahte oyun konsolunun bir fotoğrafı ve bunun da altında verilen cezaya ilişkin bilgiler yer almaktadır. Reklamın en alt satırının bir üstünde kırmızı harflerle “*You Have Everything To Lose By Violating The Copyright Laws*” telif yasalarını ihlal ederek her şeyinizi kaybedebilirsiniz veya telif yasalarını ihlal ettiğinizde kaybedecek çok şeyiniz var şeklinde çevirebileceğimiz ifade yer almaktadır.³⁰⁸ Kanaatimizce bu çarpıcı örnek, bilgisayar oyunlarında fikrî hak ihlallerinin sonuçlarına dair önemli bir hareket noktası sunmaktadır.

3.5.2. Belçika

Öğreti genellikle bilgisayar oyunlarının bilgisayar programı ve görsel/işitsel eser içerdiğini kabul etmektedir. Bu vesileyle de bilgisayar oyunlarının çifte yahut dağıtımli bir sınıflandırma ile eşzamanlı koruma altında olduğu kabul edilmektedir. Oyunların bilgisayar programı şeklinde korunması yalnızca kodları değil aynı zamanda kullanıcı arayüzlerini ve resim, ses gibi öğeleri de kapsamaktadır. Ayrıca öğreti bilgisayar oyunlarının etkileşimli olma özelliğini görsel/işitsel eser sayılması noktasında bir engel olarak görmüyor görünmektedir. Tüm bunlara ek olarak, Belçika doktrini bilgisayar oyunlarındaki oyun karakteri gibi bazı unsurların, güzel sanat eseri kabul edilerek oyundan ayrı olarak da korunabileceğini aktarmaktadır.³⁰⁹

Belçika Hukuku'nda bilgisayar oyunlarının görsel/işitsel eser şeklinde sınıflandırılması ihtimali yapımcılara ciddi haklar vermektedir. Zira bu durumda oyun yapım aşamasında çalışan kişilerin, oyuna dair yararlanma haklarını münhasıran

³⁰⁷ Greenspan vd., *MASTERING THE GAME*, 78.

³⁰⁸ Görseli incelemek için bk. Vintage Computing and Gaming (Vintage Computing), “EGM Advertisement: Sell Famiclones, Go To Prison” (Erişim 25.07.2021).

³⁰⁹ Ramos vd., *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, 14-15.

yapımcıya devrettiklerine ilişkin bir karine mevcuttur. Ancak bu karine müzik yapımcılarını kapsamamaktadır.³¹⁰

Belçika’da telif korumasına ilişkin temel düzenleme “*Loi relative au droit d’auteur et aux droits voisins*” isimli kanundur.³¹¹ Yukarıda bahsettiğimiz karine bu Kanun’un 18. maddesinden kaynaklanmaktadır. Buna göre *müzik kompozisyonu yazarları hariç olmak üzere, görsel/işitsel eserin müellifleri ve görsel/işitsel eserde yaratıcı çalışmaları yasalara uygun olarak kullanılan diğer hak sahipleri, aksi sözleşme ile kararlaştırılmış olmadıkça, görsel/işitsel esere ilişkin yararlanma haklarını münferiden yapımcıya devretmişlerdir.*³¹² Kanaatimizce bu hüküm sebebiyle oyuncuların hak sahibi olması ihtimalindeki durum da netleşmiş olmaktadır. Zira karine gereği oyuncu yapmış olduğu etkin katkıya ilişkin haklarını yapımcıya devretmiş olacaktır.

Toparlamamız gerekirse Belçika bilgisayar oyunlarını görsel/işitsel eser kategorisi altında korumaya meyilli görünmektedir. Böyle bir koruma ise bilgisayar oyunlarında hak sahipliği ve hakların devrine dair spesifik bir hukuk düzenini icap ettirmektedir.

Ancak yabancı yazarlar tarafından da isabetli olarak dile getirildiği üzere³¹³ bu kabul, mevzuatlarda hak sahibi olarak sayılmayan ancak bilgisayar oyunlarının yapımında önemli katkıları bulunan kişilerin durumu gibi bazı özel konulara cevap verememektedir.

3.5.3. Brezilya

Brezilya’da hususiyet taşıyan fikrî oluşumlar 9610 sayılı Telif ve Komşu Haklar Yasası ile korunmaktadır.³¹⁴ Brezilya Hukuk sisteminde bilgisayar oyunlarının açık bir sınıflandırması yapılabilmiş değildir.³¹⁵ Öğretide bilgisayar oyunlarına görsel/işitsel eser

³¹⁰ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 18.

³¹¹ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 14.

³¹² İlgili maddenin İngilizce metni aynen şu şekildedir: “Unless otherwise provided, the authors of an audiovisual work as also the authors of a creative element lawfully integrated or used in an audiovisual work, with the exception of authors of musical compositions, shall assign to the producers their exclusive right of audiovisual exploitation of the work...”. Kanun’a erişmek için bk. Law on Copyright and Neighboring Rights, (1994), md. 18.

³¹³ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 19.

³¹⁴ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 19.

³¹⁵ Carolina Brasil Romão e Silva, “A INDÚSTRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS: NOVAS TECNOLOGIAS, PROPRIEDADE INTELECTUAL E CENÁRIO MUNDIAL E BRASILEIRO”, *Revista de Direito Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência* 5/1 (2019), 1.

koruması sağlanması fikri ön plana çıkmakla beraber, yargı camiası bilgisayar oyunlarını yazılım veya bilgisayar programı olarak sınıflandırmaktadır.³¹⁶ Niteliği net olmamakla birlikte, bilgisayar oyunları Brezilya’da 9610 sayılı yasa haricinde, 9.609/98 sayılı Yazılımlardaki Fikrî Mülkiyetin Korunmasına İlişkin Kanun ile de korunmaktadır.³¹⁷

Bilgisayar oyunları genellikle telif hukuku ile korunuyor olsa da fikrî mülkiyetin diğer alanlarına ilişkin koruma imkânlarından da faydalanabilmektedir. Oyunlardaki bazı öğeler ticaret sırrı olarak korunabilirken, oyunların bir kısım öğeleri marka korumasından faydalanabilir ve ayrıca oyunlar Brezilya’da patent korumasından da yararlanabilmektedir. Patent korumasından yararlanabilecek öğeler olarak oynanış metodları, grafik teknikleri ve kullanıcı arayüz iletişimleri ile karakterler örnek verilmektedir.³¹⁸

Ek olarak modern oyunlardaki etkileşimli üretim araçları sayesinde, oyuncuların oluşturdukları işler sebebiyle telif koruması talep edebileceği dile getirilmektedir. Bu bağlamda Brezilya Hukuku, oyuncuların oyunun tertibine ve gelişimine katkı sunmaları durumunda eser sahibi sayılabileceklerini göstermektedir. Böyle bir durumda bilgisayar oyunları ortak eser statüsüne denk olacak ve mali haklar oyun sahibinde kalırken, oyuncular manevi hak taleplerini ileri sürebilecektir.³¹⁹

3.5.4. Çin

Çin son yıllarda fikrî mülkiyet haklarına ilişkin mevzuatını geliştirme noktasında önemli adımlar atmıştır. Çin fikrî mülkiyet mevzuatı doğrudan bilgisayar oyunlarını korumaya da yazılımlar telif hukukuyla korunmaktadır.³²⁰

Çin mevzuatında bilgisayar oyunlarına en yakın kullanım çevrimiçi oyunlar “*online games*” olarak görünmektedir. Çevrimiçi Oyunların Geçici İdaresine İlişkin Önlemler “*Interim Measures on Administration of Online Games*” adıyla 2010 yılında yürürlüğe konulmuş olan düzenlemeyle Çin, çevrimiçi oyunlara ilişkin detaylı düzenlemeler getirmiştir. Buna göre çevrimiçi oyun terimi, internet ve mobil iletişim

³¹⁶ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 20.

³¹⁷ Kanun’un ilk maddesi için bk. Law No. 9609, of February 19, 1998 On the Protection of Intellectual Property of Software, its Commercialization in the Country, and Other Provisions (9.609/98), Chamber of Representatives (1998), md.1.

³¹⁸ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 21.

³¹⁹ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 22.

³²⁰ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 27.

kanalları gibi bilgi ağları tarafından sağlanan yazılım programları ve bilgi verisinden meydana gelen oyun ürünleri ve hizmetlerini ifade etmektedir.³²¹ Buradan yola çıkarak bilgisayar oyunlarının Çin’de bilgisayar yazılımı veya yazılım şeklinde sınıflandırıldığını söyleyebiliriz. Ne var ki söz konusu düzenleme Çin Kültür Bakanlığı’nın 2019 senesinde aldığı kararla³²² geçersiz kılındığı için bu belirlemenin sıhhati de soru işaretidir.

Ancak bu belirleme üzerinden devam edersek oyunların yazılım statüsünde görülmesi yazılım geliştiricisinin ortaya çıkan eserin sahibi olması ile sonuçlanmaktadır. Eserde emeği geçen diğer kişiler ise ortak geliştirici “co-developer” statüsünde kalmaktadır.³²³ Kanaatimizce böyle bir sonuca ulaşılması hiç uygun olmayacaktır.

Eser sahipliği konusunda yukarıdaki belirlemeden farklı olarak Çin mevzuatını diğer mevzuatlardan ayıran bir başka yön ise bir eserin herhangi bir tüzel kişiliğin faaliyetleri çerçevesinde ortaya çıkarılması durumunda, eser sahibinin “author” söz konusu tüzel kişilik olmasıdır.³²⁴ Oysa hukukumuzda ancak gerçek kişilerin eser sahibi olabileceği görüşü hakimdir.³²⁵ Kanaatimizce bu hüküm hakkaniyete aykırıdır. Zira işveren-işçi ilişkisi ile ortaya çıkarılan oyunlarda oyuna gerçekten emek ve zaman veren kişiler eser sahibi sayılmamaktadır. Ayrıca teorik olarak, oyunlarda yapılan modifikasyonlar ve kişisel eğlence yahut araştırma amacıyla yapılan değişimler sebebiyle çevrimiçi oyunlarda oyuncular yazılım geliştiricisi sayılabilirler.³²⁶

3.5.5. Fransa

Fransız Fikrî Mülkiyet Kanunu’nun³²⁷ L112-1 maddesi: “*Bu Kanun hükümleri zihnin ürünü olan tüm çalışmalarda eser sahibini, çalışmanın türü, ifade biçimi, değeri*

³²¹ Interim Measures on Administration of Online Games, Ministry of Culture (2010), md. 2.

³²² Lawinfochina, “Interim Measures for the Administration of Online Games (2017 Revision) [Expired]” (Erişim 22.08.2021).

³²³ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 28.

³²⁴ Copyright Law of the People’s Republic of China, National People’s Congress (1990), md. 11.

³²⁵ Raha Samandı, *Türk Fikir ve Sanat Hukukunda Eser ve Eser Sahibi* (Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019), 87; 03.03.2004 tarihli 5101 sayılı Kanun’la FSEK’te yapılan değişiklik ile, Kanun’un bir önceki metninde yer alan eser sahibine ilişkin “Eseri meydana getiren gerçek kişiyi ifade eder” cümlesindeki “gerçek” kelimesinin çıkarılması sebebiyle Kanun’da hata olduğu ve bu haliyle tüzel kişilerin de eser sahibi olabileceklerine ilişkin görüş için bk. Emre Gökyayla, “Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nda Yapılan Değişikliklerin Değerlendirilmesi”, *Dokuz Eylül Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 7/1 (2005), 18-20.

³²⁶ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 29.

³²⁷ Orijinal adı: Code de la propriété intellectuelle.

*veya amacı ne olursa olsun korumaktadır.*³²⁸ hükmünü haavidir. Fransız mevzuatı korunacak eser türleri noktasında ucu açık şekilde belirleme yapmış ve sınırlı bir liste sunmamıştır.

Bu sebeple, Fransız olay hukuku da bilgisayar oyunlarının zihin ürünü çalışmalar kabul edilerek Fransız fikrî mülkiyet mevzuatıyla korunabileceğini kabul etmiştir.³²⁹ Ancak bilgisayar oyunları önceki eser kategorilerinden hiçbirisine girmeyen girift yapıları oluşumlar olarak değerlendirildiği için dağıtımlı bir bakış açısıyla konuya yaklaşmaktadır. Buna göre, bilgisayar oyununu meydana getiren ögeler kendilerine uygulanabilecek koruma mekanizmaları ile korunmalıdır.³³⁰

Fransız Meclisi tarafından yaptırılan bir çalışma neticesinde yayınlanan rapora göre, bilgisayar oyunları için hususi bir yasal çerçeve oluşturma çabasından vazgeçilmeli ve mevcut telif korumasının özgül koruma gerektiren durumlara uyarlanmasına odaklanılmalıdır. Ayrıca bilgisayar oyunları için arzu edilen yasal koruma çerçevesi herkesten önce konunun paydaşları tarafından tanımlanmalı ve benimsenmelidir. Bu gerçekleşikten sonra konuya ilişkin mevzuat çalışmalarının yapılması mantıklı olacaktır.³³¹

Görüleceği üzere bilgisayar oyunlarının durumu Fransa’da da net değildir.³³² Elbette hak sahiplerinin kimler olacağı noktasında da doğrudan bilgisayar oyunlarına ilişkin düzenlemeler mevcut değildir. Ancak iş dünyasının dinamiklerine ve hukuk uygulamalarına baktığımızda ilgili kişiler olarak karşımıza yayıncılar, geliştirme stüdyosu ve oyun yapımında çalışan kişiler çıkmaktadır. Bu sebeple de ilgili kişilerden kimlerin hak sahibi sayılacağı tartışılmalıdır. Fransız Hukukunda etkisi yaratıcı olduğu müddetçe bir oyuna tamamen ve kısmen katkı sunan her gerçek kişi hak sahibi sayılabilir. Fakat konuya ilişkin hususi düzenlemelerin olmayışı sebebiyle olay bazlı belirleme yapılması ve her somut olaya göre hak sahiplerinin belirlenmesi gerekmektedir.³³³

³²⁸ Intellectual Property Code - Legislative Part, (Güncelleme 2003), md. L 112-1. İngilizce metin: “The provisions of this Code shall protect the rights of authors in all works of the mind, whatever their kind, form of expression, merit or purpose.”

³²⁹ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 36.

³³⁰ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 36.

³³¹ M. Patrice Martin-Lalande, Mission Parlementaire sur le Régime Juridique du Jeu Vidéo en Droit d’Auteur (Assemblée nationale, 2011), 42.

³³² Tosun, Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları, 233.

³³³ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 37.

Hak sahipliğine ilişkin bir fikir sunmamız gerekirse Fransız mevzuatına bakarak bunu yapabiliriz. Buna göre Fransız Fikrî Mülkiyet Kanunu'nun L 111-1 maddesi gereğince çalışanlar, iş ilişkisi çerçevesinde ortaya çıkarmış olsalar dahi, eser sahibi olarak görülmektedir.³³⁴ Ancak yazılımlar için bu duruma bir istisna getirilmiştir. Gerçekten de Fransız Fikrî Mülkiyet Kanunu'nun L 113-9 maddesine göre yazılımlar ve bunların yazılı evrakına dair mali haklar aksi kararlaştırılmadıkça, işverene aittir ve bunlar işverence kullanılır.³³⁵ Buradan yola çıkarak aynı istisnanın bilgisayar oyunları için de geçerli olacağı ve mali hakların işverene geçmiş kabul edileceği şeklinde bir düzenleme, Fransa konuya dair daha detaylı mevzuat çalışması yapana kadar geçici bir çözüm olarak görülebilir.

3.5.6. Hindistan

Bilgisayar oyunlarının korunmasına ilişkin durum Hindistan'da da Dünya'nın geri kalanında olduğu gibi net değildir. Hindistan bilgisayar oyunlarını temel alan herhangi bir yasal düzenlemeye sahip değildir. Bu sebeple fikrî haklara dair belirlemeler sektördeki iş yapış usullerine göre, olay bazında değerlendirilmektedir.³³⁶

Aslında oyun sektörü, daha isabetli bir ifadeyle mobil oyun sektörü Hindistan'da oldukça büyük bir iş koludur. 2018 yılında *Forbes*'te yayınlanan bir çalışmaya göre, Hindistan mobil oyun sektöründe ilk beşte yer almaktadır ve 2018 itibarıyla sektörün büyüklüğü 869 milyar doların üzerine çıkmıştır.³³⁷

Bilgisayar oyunlarının durumu net olmamakla beraber Hindistan telif mevzuatının sinema filmleri için yaptığı tanımda geçen sinematografiye paralel süreçler "*process analogous to cinematography*" ifadesinden bilgisayar oyunlarının da sinema eseri gibi

³³⁴ Intellectual Property Code - Legislative Part, md. L 111-1. İlgili maddenin İngilizce metni şu şekildedir: "The author of a work of the mind shall enjoy in that work, by the mere fact of its creation, an exclusive incorporeal property right which shall be enforceable against all persons. ... The existence or conclusion of a contract for hire or of service by the author of a work of the mind shall in no way derogate from the enjoyment of the right afforded by the first paragraph above."

³³⁵ Intellectual Property Code - Legislative Part, md. L 113-9. İlgili maddenin İngilizce metni şu şekildedir: "Unless otherwise provided by statutory provision or stipulation, the economic rights in the software and its documentation created by one or more employees in the execution of their duties or following the instructions given by their employer shall be the property of the employer and he exclusively shall be entitled to exercise them."

³³⁶ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 43.

³³⁷ Suparna Dutt D'Cunha, "How Digital Gaming In India Is Growing Up Into A Billion-Dollar Market", *Forbes* (Erişim 03.09.2021).

korunabileceğine dair çıkarım yapılabileceği ifade edilmiştir.³³⁸ Ancak bu fikri destekleyebilecek herhangi bir yargı kararı veya Hindistan doktrinde bu yönde çalışma bulamadığımız için kanaatimizce bu kabulün yerinde olduğunu söylemek güçtür.

Bu belirsizlikler sebebiyle hak sahipliği noktasında da netlik bulunmamaktadır. Ancak Hindistan’da tüzel kişiler de eser sahibi olabildiği için, çoğu durumda oyun şirketlerinin eser sahibi ve dolayısıyla telif hakkı sahibi olacağını söylemek yerinde olacaktır.³³⁹ Doktrinde yazarlar Hindistan’ın oyun sektörünü düzenleyen bir mevzuatının olmayışını eleştirmekte ve oyunlar için telif hukuku korumasının gerekliliğine vurgu yapmaktadır.³⁴⁰

3.5.7. İtalya

İtalyan mevzuatında da bilgisayar oyunları baz alınarak hazırlanmış hükümler mevcut değildir. Hatta multimedya eserler de açıkça gösterilmemiştir ancak İtalyan Telif Kanunu’nun 171 ter f-bis ve 181 bis maddelerinde bahsi geçirilerek mevzuata dahil edilmiştir. Bilgisayar oyunlarının yasal durumu ise öğreti ve yargı kararları ile şekillenmiştir.

Bilgisayar oyunlarının İtalyan mahkemelerince tanımlanması ise oldukça eskiye uzanmaktadır. 1982 yılında bir İtalyan mahkemesi verdiği bir kararda ilk defa bilgisayar oyunlarından bahsetmiştir. Ancak o tarihlerde yazılımlar telif korumasından yararlandırılmadığı için haksız rekabet hükümlerince kopyalamanın önüne geçilmiştir. Bu karardan yalnızca bir yıl sonra başka bir mahkeme 181 bis maddesinde geçen “*images in motion*” ifadesini dikkate alarak bilgisayar oyunlarının görsel/işitsel eser kategorisinde olduğuna ilişkin bir belirleme yapmıştır. İtalyan Temyiz Mahkemesi de 2005 yılında verdiği bir kararda bilgisayar oyunlarını multimedya eser olarak sınıflandırmıştır.³⁴¹

İtalyan öğretisi bilgisayar oyunlarının sınıflandırılması konusunda ayrılmış vaziyettedir. Bir görüşe göre, bilgisayar oyunları doğası gereği, ortak eser sayılmalıdır.

³³⁸ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 44.

³³⁹ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 47.

³⁴⁰ Reetika Wadhwa – Meril Mathew Joy, “India: Copyright In The Gaming Industry”, *mondaq* (Erişim 02.09.2021).

³⁴¹ Ramos vd., The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, 50.

Başka bir görüş ise bilgisayar oyunlarının görsel/işitsel yönünü ön plana alarak, oyunların sinema eseri statüsünde olduğunu savunmaktadır.³⁴²

3.5.8. Milletlerarası Hukuk

Çalışmamızın bu kısmına kadar anlattıklarımızdan tahmin edilebileceği üzere, bilgisayar oyunlarına hasredilmiş milletlerarası anlaşmalar veya sair anlaşmalarda buna dair hükümler bulunmamaktadır. TRIPS ve WCT görsel/işitsel eserlere ve yazılımlara dair referanslar içerse de bilgisayar oyunlarının korunmasını doğrudan ilgilendiren kurallar ihdas etmiş değildir.

Bilgisayar oyunlarının, sinema eseri veya görsel/işitsel eser yahut bilgisayar programı olarak kabul edilmeleri durumunda çeşitli uluslararası sözleşmelerle korunabileceği tartışılabilir.³⁴³ Ancak kanaatimizce bu yöntemlerin hiçbirisi yeterli olmayacağı için bilgisayar oyunlarını veya daha genel olarak multimedya eserleri konu alan uluslararası bir çalışma gereklidir.

Fikrimize göre bilgisayar oyunu sektörünün önemi ve büyüklüğü göz önüne alındığında, ülkelerin multimedya eserleri tartışacakları ve bunlara ilişkin bağlayıcı veya öneri niteliğinde kararlar alacakları uluslararası bir toplantı veya toplantı serisi düzenlemeleri en doğru yol olacaktır. Elbette bilgisayar oyunu gibi çok etmenli ve baş döndürücü bir hızda gelişen/değişen bu sektöre dair nihai kural koyma olasılığı oldukça düşüktür. Ancak uluslararası bir düzenleme ihtiyacı hissedildiğinde şu noktaların göz önünde bulundurulması önemli olacaktır: *i.* Uluslararası bir düzenleme bilgisayar oyunları veya daha geniş olarak multimedya eserler için özel hazırlanmış bir sistem geliştirmeli yahut mevcut sistemleri buna uygun hale getirmelidir. *ii.* Oyun sektörünün çarkları dikkate alındığında şirketlerin ciddi yatırımlar yaptıkları göz ardı edilmemeli ve yazılı sözleşme olmasa dahi mali hakların çalışanlardan şirkete geçtiği karine olarak kabul edilmelidir. Ancak bu kabul çalışanların manevi haklarını etkilememeli ve çalışanlar koydukları emek ile elde ettikleri ücret arasında adaletsizlik olduğunu düşünmeleri durumunda denkleştirme talep edebilmelidir. *iii.* Bilgisayar oyunlarının

³⁴² Ramos vd., *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, 51.

³⁴³ Uluslararası sözleşmelerle bilgisayar oyunlarının korunmasına ilişkin daha detaylı bir inceleme için bk. Taylan Kılıç, *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği*, 49-62.

diğer eserlere nazaran eşsiz yapısına uygun şekilde ve sınırlayıcı olmayan bir bakışla asgari hak sahipleri tespit edilmelidir. Ancak bu tespit yapılırken, oyunların yapısının birbirlerinden büyük farklılıklar arz edebileceği ve bu sebeple olay bazlı belirleme yapılması ihtiyacının doğabileceği unutulmamalıdır. *iv.* Ayrıca etkileşimli yapıları nedeniyle, bilgisayar oyunlarına etkin katkı sunan oyuncuların durumuna dair karineler geliştirilebilir. Buna göre örneğin, aksi yazılı olarak açıkça kararlaştırılmadıkça, oyuncunun yaptığı etkin katkılar sebebiyle icracı sanatçılara tanınan haklardan yararlanacağı adi karine olarak belirlenebilir.

3.6. TÜRK HUKUKU İÇİN ÖNERİMİZ

Endüstriler geliştikçe, uygulayıcıların ortaya koyduğu çözüm önerileri, mahkeme kararları ve cari mevzuat ışığında her geçen gün daha çok düzenlemeyle karşı karşıya kalırlar. Bilgisayar oyunu veya başka söyleyişle oyun endüstrisi de bu duruma istisna değildir. Ancak oyunların hem yaratıcı boyutu hem de teknoloji ve eğlence sektörü ile olan sıkı bağı, mevcut düzenlemelerin bu alana uygulanmasını son derece muğlaklaştırmaktadır. Bu sebeple artık çeşitli hukuk sistemlerinde, hususiyetle bilgisayar oyunlarına uygulanmak için kodifiye edilen yasalarla karşılaşmaya başlamamız an meselesi. Dolayısıyla sosyo-ekonomik olarak bu denli önemli ve belki de bu öneminden daha da hızlı gelişen ve büyüyen bir sektörün korumasız bırakılması düşünülemez. Yahut bu sektöre özel düzenlemeler yapılmadan, eski mevzuatlarla yeni sorunlara uygun çözümler getirileceğine inanılmaz.

Gerçekten de yeni bir eser türü ortaya çıktığında hukukçular öncelikle bu türü önemsememekte, yeni bir eser olmadığını, ayrıca korunmasına gerek duyulmayacağını iddia etmekte; akabinde korumanın gerekli olduğu kabul edilmekte ancak koruma için mevcut düzenlemelerin yeterli geleceği fikri ileri sürülmekte; son aşamada ise artık mevcut eserin yeni bir tür olduğu ve kendisine has düzenlemelerle korunması gerektiği kaçınılmaz olarak kabul edilmektedir. Öğretide belirtildiği üzere benzer süreç sinema eserleri için de yaşanmış, sinema eserleri modern sanatın fikrî mülkiyet hukuku

bakımından en problemli ve karmaşık ürünleri olarak addedilmiştir.³⁴⁴ İlk başta korumaya layık görülmeyen sinema eserleri, sonradan fotografik eser başlığı altında korunmaya çalışılmış ancak sonuç itibarıyla eser sahipliğindeki özel durumu ve içinde birbirinden farklı eser tiplerini barındırması gibi sebeplerle ayrı bir kategori olarak telif korumasından yararlandırılmıştır.³⁴⁵

Daha önce de dile getirdiğimiz üzere, uluslararası hukukta henüz bilgisayar oyunlarını, daha geniş bir çerçevede ise multimedya eserleri düzenleyen/koruyan ortak hükümler bulunmamaktadır. Yabancı yargı kararları incelendiğinde, mahkemelerin bilgisayar oyunlarının korunması konusunda belirgin bir çizgi çekmekten kaçındıkları görülmektedir. Mahkemeler bugüne kadar uygulanacak hukuku tanımlamak ve belirtmek konusunda yardımcı olmuşlardır fakat söz konusu hukukun etkin bir biçimde uygulanması noktasında yeterli adımlar atılamamıştır.³⁴⁶

Türkiye’deki duruma baktığımızda ise gelişmiş olarak kabul edilen ülkelerdeki durumdan daha geride olduğumuz söylenebilir. Hukuk için sınırları zorlayıcı bir vaziyette bulunan bilgisayar oyunları konusunda mahkemelerimiz daha ziyade kısıtlayıcı bir bakışla, eski hukuk kurallarını esnetmekten çekinerek belirlemeler yapmaktadır. Bu anlayışın arkasında, oldukça yeni olan bu alanda fikir hırsızlığını önlerken bir yandan da hatalı belirlemeler yapmak suretiyle mevzuatın sınırlarını aşarak, yaratıcı düşünciyi istemeden sınırlamak çekincesinin olduğu düşünülebilir.

Fakat kanaatimizce dijitalleşen dünyadaki yeni hukuki problemlere, içinde bulunduğumuz çağın niteliklerine özgü yapıcı, yenilikçi ve gelişmeye açık düzenlemeler getirmek hukukumuz için bulunmaz bir fırsattır. Gerçekten de sosyal medya hesaplarında tutulan dijital öğelerin durumu, bilgisayar oyunları, buralardan elde edilen gelirler, buralara yapılan siber saldırılar, bu hesap sahiplerinin vefatları ihtimalinde mirasçıların durumu gibi pek çok nokta bilinmezliğini korumaktadır.

Ancak bu alanda Türk Hukuku olarak hızlı hareket ederek, doğru düzenlemeler getirmek, hem ülkemizdeki hak sahiplerinin haklarını korumak hem de uluslararası hukuk turizmi çekmek açısından son derece önemlidir. Örneğin İngiliz hukuku, uluslararası

³⁴⁴ Ayiter, Hukukta Fikir ve Sanat Ürünleri, 56.

³⁴⁵ Koç – Tevetoğlu, “Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması”, 78.

³⁴⁶ John Kuehl, “Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection”, 320.

anlaşmalarda uyuşmazlık halinde başvurulacak hukuk sistemi olarak sıkça seçilmektedir. Bunun sebebi fikrimizce, İngiliz hukuk sisteminin tarafsız ve iyi düzenlenmiş bir hukuk sistemi olduğunun varsayılmasıdır. Ancak iş oyun sektörüne geldiğinde bu durum değişmektedir. Batı oyun dünyasında şirketler aralarında sözleşme imzalarken genellikle ABD'nin *California* veya *Washington* eyaletlerinin yargı yetkisini kabul etmektedir. Zira söz konusu eyaletler pek çok oyun şirketine ev sahipliği yapmaktadır.³⁴⁷

Görüldüğü üzere buradaki durum California ve Washington eyaletlerine hem ekonomik hem prestij bakımından büyük katkılar sağlamaktadır. Benzer bir saygınlığı kazanmak imkânsız olarak görülmemelidir. Zira henüz dünya hukuk sistemlerinin yeterli korumayı sağlamakta zorlandığı bir alanda, Türk Hukuku tüm tarafların haklarını etkin şekilde koruyacak düzenlemeler yapar; etkin, tarafız ve hızlı yargı yollarını ihdas eder, taraflara düzgün ve güçlü bir tahkim imkânı sunarsa oyun geliştiricilerinin aralarındaki sorunları çözmekte ülkemizi seçmesi hiç de olanaksız değildir.

Oyun geliştiricileri ve oyuncular kendi çözümlerini kendileri bulmak zorunda bırakılmamalıdır. Bunun için önerimiz çalışmamızda detaylıca açıkladığımız üzere, bilgisayar oyunlarının multimedya eser olarak korunmasıdır. Bu koruma multimedya eser kavramının FSEK'e eklenmesi ve örnekleme yapılırken bilgisayar oyunlarının açıkça sayılması suretiyle yapılabilir. Hatta bilgisayar oyunlarına ilişkin kapsayıcı bir tanımın mevzuata eklenmesi de düşünülebilir. Bu eklemelerde yalnızca tanımlama ile yetinilmemeli ve hak sahipleri tespit edilmelidir. Aksi sözleşmelerle kararlaştırılabilecek şekilde belirlenen hak sahipleri arasına sinema eserlerinde bulunmayan ses editörleri, bilgisayar programcıları, seviye tasarımcıları gibi bilgisayar oyunları için son derece önemli kişiler de eklenmelidir.

İkinci bir öneri olarak ise görsel/işitsel eser koruması gündeme gelebilir. Mevzuata multimedya eserin eklenmesinin kabul edilmemesi durumunda, görsel/işitsel eserin eklenmesi tartışılmalıdır. Zira çalışmamız içinde bahsettiğimiz görüşlerin aksine bizce mevzuatımızın şu andaki haliyle sinema eseri korumasının yabancı mevzuatlardaki audiovisual olarak isimlendirilen korumayı sağlayacağının kabulü mümkün değildir. Bu korumanın tesis edilebilmesi için mevzuatımızda radikal bir değişiklik yapılmalıdır. Bu değişiklik FSEK'teki sinema eseri tabirinin Kanun'dan çıkarılarak görsel/işitsel eser

³⁴⁷ Greenspan vd., *MASTERING THE GAME*, 65.

tabiri ile değiştirilmesi ve yeni eklenen bu terimin gerek sinema eserleri, gerekse multimedya oluşumları koruyacak biçimde tanımlanması suretiyle yapılmalıdır. Bu takdirde değişik eser türlerini bir arada koruyabilecek bir sistem geliştirilmiş olur. Ancak elbette bizim ilk tercihimiz multimedya oluşumların mevzuatımıza bir eser olarak eklenmesi ve korunması yönündedir.

Doktrinde Kanun'da ana eser türleri ile ilgili olarak uygulanan *numerus clausus* ilkesinden vazgeçilmesi gerektiği yönünde de görüşler mevcuttur.³⁴⁸ Bu fikre ilke olarak katılıyoruz, zira kanaatimizce fikir ve sanat eserlerinin korunmasında sınırlı sayıda eser belirleme yöntemi uzun ömürlü olamaz.³⁴⁹ Ancak bu fikir kabul edilse dahi, multimedya eserlerin Kanun'da kendisine ayrıca yer bulması güvenceyi artırması açısından olumlu olacaktır.

Fakat doktrinde görüşümüzle çelişen belirlenmeler de mevcuttur. Bir fikre göre FSEK md. 1B/a'daki ifadeden yola çıkılarak "*bilgisayar destekli ürünlerin*" de eser sayılması gerektiği sonucuna ulaşılabileceğinden, klasik anlamdaki eser tanımından ayrılmaya gerek yoktur.³⁵⁰ Bu görüşe katılmadığımızı açıkça ifade etmek istiyoruz. Kanaatimizce çalışma boyunca incelediğimiz ve dikkat çekmeye çalıştığımız üzere, yargı camiamızın mevcut mevzuat çerçevesinde bilgisayar oyunlarını konumlandırma noktasında ne kadar zorlandığı son derece açıktır. Bu sebeple bilgisayar oyunları ve multimedya eserler de hak ettikleri korumadan mahrum durumdadır ve mevzuatta bir değişiklik yapılmaması ihtimalinde bu mahrumiyetin uzun bir süre daha devam edeceği çok net bir gerçektir.

Bu sebeplerle en uygun çözümün mevzuatımıza multimedya eser kavramının kazandırılması ve bilgisayar oyunlarının bir bütün olarak bu başlık altında korunması olduğunu düşünmekle birlikte mevcut durum için de bir öneri sunmamız gereklidir. Mevzuatımızın güncel haliyle en iyi koruma bilgisayar oyunlarının görsel/işitsel unsurlarına sinema eseri, altında yatan yazılıma ise bilgisayar programı korumasının sağlanması ile tesis edilebilecektir.

³⁴⁸ Taylan Kılıç, Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği, 35.

³⁴⁹ Ayiter, Hukukta Fikir ve Sanat Ürünleri, 42.

³⁵⁰ Doğan – Özocak, "Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler", 7.

Ek olarak e-spor turnuvaları ve oyuncuların çeşitli yayın platformlarında yaptığı oyun yayınları unutulmamalıdır. Hak sahipleri belirlendikten sonra, hak sahiplerinin umuma arz, teşhir ve eseri tahrip etmeyi önleme hakları başta olmak üzere tüm hakları dikkate alınarak; yayın izinlerinin nasıl ve kim tarafından verileceği, izinsiz yayın durumunda hak sahibinin elindeki imkânlar ve buralardan elde edilen gelirlere dair düzenlemeler yapılmalıdır.

Ayrıca oyuncuların/kullanıcıların bazı bilgisayar oyunlarına etkin katkı yapabileceği unutulmamalıdır. Böyle katkılara izin veren oyunlarda, oyuncuların hususiyetini taşıyan eklemeler nedeniyle icracı sanatçı sayılması veya oyuncu katkılarının işleme eser kabul edilmesi, bu alana has düzenlemeler getirilene kadar oyuncuların haklarını koruma noktasında uygun bir çözüm olarak tarafımızca mütalaa edilmektedir.

SONUÇ

Bu çalışmada henüz hiçbir hukuk sistemi tarafından tam manasıyla korunmayan bilgisayar oyunlarının fikrî mülkiyet hukuku bakımından koruma durumu tartışılmıştır. Bu tartışma yapılırken ana odak noktası Türk Hukuku olarak seçilmiş olmakla birlikte, yabancı hukuk sistemlerindeki duruma dair de bilgi verilmiştir. Bilgisayar oyunlarının korunmasında yalnızca FSEK ile sınırlı belirleme yapılmamış olup SMK, TTK, RKHK ve TBK bağlamında da belirlemeler yapılmış ve hem yerli hem yabancı mahkeme kararları incelenmiştir. Ayrıca korumaya dair tespitler tek taraflı olarak değil, oyuncuların hakları da gözetilerek yapılmıştır.

Bilgisayar oyunu tabiri ile çok sayıda aritmetiksel veya mantıksal işlemlerden oluşan bir işi, önceden verilmiş bir programa göre yapıp sonuçlandıran elektronik araçlarda oynanabilen tüm oyunlar kastedilmektedir. Başka ifadeyle bilgisayar oyunu tabiri dijital oyun, video oyunu, ses oyunu, mobil oyun, konsol oyunu tabirlerinin hepsini kapsayacak şekilde kullanılmıştır.

Bilgisayar oyunu sektörü yirminci yüzyılın ortalarından itibaren hayatımıza girmiş olmasına rağmen, inanılmaz hızla gelişmiş ve büyümüş bir sektördür. Günümüzde çok sayıda oyun üretilmekle birlikte, oyunlar çok farklı platformlarda oynanabilmekte ve son derece farklı biçimlerde karşımıza çıkabilmektedir. Oyunları türlerine göre: aksiyon oyunu, strateji oyunu şeklinde ayırmak mümkün olduğu gibi; oynanış türüne/kamera açılarına göre tarif etmek de mümkündür.

Artık bilgisayar oyunu denince akla yalnızca çocukların oynadığı renkli görüntü akışları gelmemekte, bilgisayar oyunları oldukça geniş kitlelerce ve büyük yaş gruplarınca da oynanmaktadır. Bu sebeple bilgisayar oyunu sektörü, mali olarak sinema sektörünü dahi geride bırakmış durumdadır. Kısaca e-spor olarak isimlendirilen bilgisayar oyun turnuvaları çok ciddi izleyici kitlesi toplamakta, burada oyuncular ve diğer katılanlar çok büyük meblağlarda kazanç elde edebilmektedir.

Bir oluşuma bilgisayar oyunu diyebilmemiz için bazı temel unsurları barındırması gereklidir. Doktrinde çokça ifade edilenin aksine oyunlarda senaryo/hikâye, görsel gerçeklik ve ses zorunlu unsurlar değildir. Elbette bu unsurlar oyunlar için son derece önemlidir ancak bu unsurlara sahip olmayan oluşumlar, sırf bu sebeple bilgisayar oyunu olma özelliklerini kaybetmezler. Ek olarak bu unsurların bulunması bir oyunda başarıyı garanti etmeyeceği gibi, bulunmaması da oyunun başarısız olacağını kesin olarak göstermez.

Yine aynı şekilde oyunlarda bir kazanma sistemi veya amaç olması da zorunlu değildir. Bir oluşumun bilgisayar oyunu olarak değerlendirilebilmesi için altında bir yazılım/bilgisayar programı yer almalı, çok basit de olsa bir oyun tasarımı bulunmalı ve belki de en önemlisi etkileşim imkânı sunmalıdır. Zira seyretmekten öteye etkileşim olanağı vermeyen oluşumlar sinema eseri kategorisi altında değerlendirilebilirse de bilgisayar oyunu oldukları kesinlikle söylenemez.

Bu büyük önemine rağmen bilgisayar oyunları kendilerine has koruma enstrümanlarından yoksundur. Gerçekten de bilgisayar oyunlarını koruyan herhangi bir düzenleme ne Türk hukukunda ne de uluslararası hukukta mevcuttur.

Türk hukuku üzerinden belirleme yaparsak her şeyden önce bilgisayar oyunları FSEK kapsamında eser sayılmamaktadır. Mevzuatımıza göre eser sayılmanın üç şartı vardır. Bunlar: şekli şart, sübjektif şart ve objektif şart şeklinde ifade edilmektedir. Şekli şart Kanun'da sayılan dört eser türünden birisine dahil olmak, sübjektif şart eserin hususiyetinin bulunması ve objektif şart ise oluşumun üçüncü kişiler tarafından algılanabilir şekilde somutlaşmış olmasıdır. Sübjektif şart her somut olayda ayrıca değerlendirilecek olmakla, bilgisayar oyunlarının sübjektif ve objektif şartı sağladığı konusunda bir duraksama yoktur. Burada asıl sorun, şekli şart kaynaklıdır. Zira bilgisayar oyunları Kanun'da sayılan hiçbir eser türüne dahil edilememektedir.

FSEK'e göre eserler ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri ile sınırlıdır ve buradaki gösterim numerus clausus ilkesi gereğince olduğu için bu dört türden birine dahil edilemeyen oluşumlar FSEK kapsamında korunamaz. Bilgisayar oyunları bu eser türlerinden hiçbirisine tam olarak dahil edilememekle beraber, konuya ilişkin çözüm önerileri çerçevesinde, gerek doktrin gerek yargı tarafından oyunlar sayılan eser türlerine çeşitli şekillerde dahil edilmeye çalışılmıştır.

Buna göre, ilk başta her bilgisayar oyununun altında yer alan bilgisayar programları sebebiyle bilgisayar oyunlarının bilgisayar programı hükümlerince korumadan yararlanması gerektiğini savunan görüşler mevcuttur. Hatta Yargıtay'ın verdiği kararlar Yargıtay tarafından bu görüşün daha çok tercih edildiğini göstermektedir. Ne var ki bu koruma yalnızca oyunun altında yatan programın kodlarını kopyalamaya karşı korumaktadır. Oyunun aynısı veya çok benzerinin başka kodlar vasıtasıyla oluşturulması ihtimalinde hiçbir güvence temin edememektedir. Bu sebeple oyunun tüm görsel/işitsel öğeleri korumasız kalmaktadır.

Bir diğer fikir ise bilgisayar oyunlarının sinema eserleri gibi korunmasını savunmaktadır. Bu görüş bilgisayar oyunu ile sinema eserinin ortak noktalarına vurgu yapmakta ve her iki türün de eğlence sektöründe olması, tarihi süreçlerinin benzerlik göstermesi ve sinema eseri korumasının oyunlardaki görsel/işitsel unsurları da koruyacağı gibi gerekçelerle en uygun yolun bu olduğunu savunmaktadır. Ancak sinema eserlerinin etkileşim unsurundan yoksun oluşu, bu fikre karşı çıkmamızdaki en büyük etkidir. Fikrin savunucularına göre oyunlardaki etkileşim unsuru, sinema eseri ile bilgisayar oyunlarını birbirinden ayırmak için yeterli değildir. Ancak bu fikir kanaatimizce son derece hatalıdır. Oyunlardaki en temel unsur etkileşimdir ve onu diğer bütün eser türlerinden çok bariz şekilde ayırmaktadır. Ayrıca oyunların bu etkileşim unsuru sebebiyle sinema eserlerindeki hareketli görüntü dizisi şartını sağlayamayacağına dair öğretide tespitler ve mahkeme kararları da mevcuttur. Bu görüşler ise etkileşimin hareketli görüntü dizisi şartını etkilemeyeceği, zira oyunlardaki etkileşimin önceden oyuna eklenen yolların izlenmesinden başka bir şey olmadığı savı ile bertaraf edilmeye çalışılmıştır. Lakin çalışmamızda detaylıca bahsettiğimiz üzere, bu sav sadece bazı oyunlar için geçerlidir. Zira özellikle son dönemde geliştirilen oyunlarda oyuncular, geliştiricinin oyuna önceden ekmediği pek çok unsuru artık ekleyebilmekte ve oyunun orijinal halinde yer almayan birçok farklı unsuru oyuna kazandırabilmektedir. Tüm bunlara ek olarak, sinema eseri koruması bilgisayar programını kapsamamaktadır. Ayrıca sinema eserlerinde sayılan birlikte eser sahipleri arasında oyun geliştirme süreçlerinde önemli rolleri olan kişiler yer almamaktadır. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarının sinema eserlerine nispetle korunması ancak geçici bir çözüm olarak görülebilir.

Bu fikre alternatif olarak sinema eserlerinin görsel/işitsel eser “*audiovisual work*” kapsamında korunabileceği de savunulmuştur. Bazı yabancı hukuk sitemlerinde bulunan

bu koruma, esasen sinema eseri korumasından daha mantıklı bir koruma olmakla beraber, mevzuatımızın mevcut durumunda bu korumanın söz konusu olacağını düşünmek hatalı olacaktır. Bu koruma yolundan bahsedebilmemiz için mevzuatımızda buna uygun değişiklikler yapılmalıdır.

Pek popüler olmamakla beraber bilgisayar oyunlarını işleme esere ve veri tabanına benzeten görüşler de mevcuttur. Ancak bilgisayar oyunlarını bir bütün olarak işleme eser saymak son derece hatalıdır. Elbette münferit vakalarda oyun senaryoları başka bir eserden işleme suretiyle meydana getirilmiş veya oyunun altında yatan yazılım başka bir yazılımdan işleme suretiyle ortaya çıkarılmış olabilir. Fakat bu olasılıklar bilgisayar oyunlarının işleme eser olarak nitelenebileceği manasına gelmez. Somut olaya göre bilgisayar oyununun bir veya birkaç ögesinin işleme olduğu söylenebilir.

Hakeza veri tabanı koruması da bilgisayar oyunları için uygun değildir. Veri tabanları bilgi ve materyallerin belirli bir düzen içinde kişilere sunulması maksadıyla oluşturulurlar. Bu sebeple etkileşim imkânı sunarlar ancak bu etkileşim bilgisayar oyunları ile ne boyut ne de amaç bakımından karşılaştırılamayacak düzeydedir. Ek olarak veri tabanına sağlanan koruma FSEK’te açıkça belirtildiği üzere, veri tabanının içindeki veri ve materyalleri kapsamaz. Bu ihtimalde bilgisayar oyununun içindeki ögeler korumasız kalmaktadır ki böyle bir sonuç kabul edilemez.

Bilgisayar oyunlarının bir bütün halinde musiki eseri olarak korunmayacağı ise aşikârdır. Bununla birlikte bilgisayar oyunlarının güzel sanat eseri olduğunu söylemek de son derece zordur. Oyunda yer alan birtakım ögelerin güzel sanat eseri için aranan kriterleri karşılayabildiği münferit olaylar söz konusu olabilir ancak kanaatimizce bilgisayar oyununun bir bütün halinde güzel sanat eseri olduğunu savunmak hatalı olacaktır.

Doktrinde tüm bunlara ek olarak bilgisayar oyunlarının içlerinde barındırdıkları ögelerin ayrı ayrı korunmasını savunan görüşler de ortaya atılmıştır. Ancak bu şekilde bir koruma öngörülmesi sözleşme bulunmayan durumlarda, hem hak sahipliği noktasında kafa karışıklıklarına sebebiyet verecek hem ihlal durumunda hakkın korunması noktasında kimin, nasıl ve hangi hükme göre hareket etmesi gerektiğinin her durumda tekrar tekrar incelenmesi gerekecektir. Bu şekilde bir koruma teorik olarak imkânsız

olmamakla beraber, son derece muğlak ve çetrefilli olacak, hiçbir aktüel kazanım getirmeyecektir.

Çokça taraftar bulan ve bizim de desteklediğimiz görüşe göre bilgisayar oyunları hem nitelik itibarıyla multimedya eserdir (çoklu ortam) hem de multimedya esere ilişkin özel hükümlerle korunmalıdır. Bize göre multimedya oluşumlar bir eser türü olarak sayılmalı ve mevzuata eklenmelidir. Bu sayede gerek bilgisayar oyunları gerek sair multimedya eserler sağlam bir koruma şemsiyesi altına alınmış olacaktır. Multimedya esere bilgisayar oyunu haricinde verilen en yaygın örnek internet siteleridir. İnternet sitelerinin multimedya eser koruması ile korunmasının ise gereksiz olacağı ve bu durumda her sitenin korunması gerekeceği yönünde bir düşünce akla gelebilir. Ancak eser sayılmanın şartlarından hususiyet kriterinin her olayda aranacağı gerçeği akıldan çıkarılmamalıdır. Dolayısıyla hususiyet barındırmayan hiçbir internet sitesi, multimedya korumasından faydalanamayacaktır. Bir başka ifadeyle bu yönde bir endişeye mahal yoktur.

Mevzuata multimedya eser veya bilgisayar oyunları açıkça eklenmeli, ek olarak birlikte hak sahipliği konusunda aksi sözleşme ile kararlaştırılabilir şekilde, kimlerin hak sahibi olacağı tespit edilmelidir. Bu yol ile sözleşme bulunmayan veya sözleşmelerde eksik hüküm bulunan hallerde hak kayıpları önlenmiş olacaktır. Doktrinde, Kanun'daki numerus clausus ilkesinden vazgeçilmesi gerektiği de savunulmaktadır. Bu yol ile ilerdeki gelişmelere de mevzuatımızın hazır olacağı ileri sürülmektedir. Bu fikir kabul edilse ve Kanun'daki sınırlı sayı ilkesinden vazgeçilse dahi, bizce multimedya eser veya en azından bilgisayar oyunu tabirinin açıkça FSEK'e eklenmesi son derece önemlidir. Bir tanım yapılması zaruri olmamakla beraber, Kanun'da bilgisayar oyununun tanımı yapılacaksa mümkün mertebe kapsayıcı ve gelişmeler karşısında güncellenmesi gerekmeyecek bir tanım yapılmasına özen gösterilmelidir.

Bizim konuya ilişkin önerdiğimiz tanım ise: *“Bilgisayar oyunu, herhangi bir görüntü aktarım ortamı ile görsel geri bildirim çıkarmak için kullanıcı arayüzleri ile etkileşimi içerebilen, bilgisayar programı tarafından yönetilen ve böylece bilgisayar programının arka planda kaldığı fakat görüntü ve/veya ses olarak oluşan sonuçların görüntü aktarım ortamı ile ses iletim ortamı üzerinde biçimlendiği; eğlendirici, yetenek-*

zekâ-motor kabiliyet geliştirici, yer yer eğitici, iyi vakit geçirmeye yarayan etkileşimli eğlencelerdir.” şeklindedir.

Ayrıca bilgisayar oyunlarında hususiyet araştırması yapılırken klasik hususiyet anlayışının dışına çıkılmalı ve eserin son kompozisyonundaki genel haline bakılmalıdır. Eğer son tüketiciye ulaşan eser, orijinallik şartını sağlıyorsa hususiyetin varlığı kabul edilmelidir.

Halihazırda bilgisayar oyunları uygulamada ayrıntılı sözleşmelerle korunmaktadır. Bilgisayar oyununun yapım, geliştirme, dağıtım, tanıtım ve hatta oyuncu taraflarında yer alan kişilerle dahi çok ayrıntılı sözleşmeler yapılmakta, bilgisayar oyunları bu yöntem ile korunmaktadır. Bir nevi, endüstri çözümsüzlük içinde kendi çözümünü kendi üretmiştir.

Fakat halen cevaplanamamış sorular mevcuttur. Mevzuatların güncel haliyle koruma kabul edilse ve detaylı sözleşmeler ile bilgisayar oyunlarının yeterli şekilde korunabileceği varsayılsa dahi, oyuncuların/kullanıcıların hak sahipliği ve oyun içi öğelerin durumu tartışma konusudur.

Bu konuda genel görüş, oyunlardaki her unsur önceden yazıldığı/programlandığı için oyuncu katkısından ve dolayısıyla oyuncuya hak tanınmasından bahsedilemeyeceği yönündedir. Ancak çalışmada ispat etmeye gayret sarf ettiğimiz üzere, bu belirleme son derece hatalıdır. Başka söyleyişle, ancak klasik oyunlar için geçerlidir. Zira oyuncuların etkin katkısının söz konusu olabildiği ve bu şekilde oyunda bulunmayan unsurların oyuna yaratıcı bir katkı ile eklenebildiği pek çok oyun mevcuttur. Second Life ve Mount & Blade oyunları buna örnektir. Elbette bir oyunun özelliklerinin tümüne ulaşmak, oyun imkânlarından en üst düzeyde yararlanmak şeklinde ortaya çıkan etkileşimlerde oyuncunun hakkından söz edilemeyecektir. Fakat oyuncunun faaliyeti, oyunun sunduğu özellikleri kullanmaktan, işletmekten öteye geçmekte ve oyunun orijinal halinde yer alamayan unsurlar oyuna eklenmeye başlarmaktaysa artık burada oyuncunun hakkından söz etmek mümkün olmalıdır.

Böyle bir durumda oyuncunun oyundaki öğelerin maliki olduğunu söylemek, oyun sahibini ciddi bir özen yükümlülüğü ile karşı karşıya bırakacağı için doğru olmayacaktır. Ancak oyuncuların kendi geliştirdikleri, ekledikleri öğeler üzerinde bazı

durumlarda fikrî haklarının olabileceğinin kabulü gereklidir. Cari durumda bu konuda en sağlam çözüm, oyuncuların icracı sanatçı sayılması veya oyuncu katkılarının işleme eser kabul edilmesi ile elde edilebilecektir.

Oyunların SMK kapsamında korunması da söz konusudur. Bir oyunun tümüyle herhangi bir sınai hak kapsamında korunacağını söylemek oldukça güçtür. Ancak oyunların çeşitli öğeleri marka korumasından yararlanabilir. Tasarım koruması, bilgisayar programları için söz konusu olmamaktadır. Bilgisayar oyunlarının doğası gereği, ürün sayılması mümkün değildir. Dolayısıyla tasarım korumasının oyunlar için söz konusu olabileceğinin kabulü yanlış olacaktır. Patent koruması ise yabancı mevzuatlarda bilgisayar oyunlarına bazı hallerde sağlanabilmektedir. Lakin ülkemiz hukuku için, en azından mevzuatın güncel haliyle, kanaatimizce böyle bir şey mümkün değildir. Ayrıca bilgisayar oyunlarındaki oynanış unsurlarının veya arayüzlerin patentlenmesi bizce son derece hatalı olacaktır.

Bilgisayar oyunlarının durumu başka hukuk sistemlerinde de bilinmez vaziyettir. Yabancı devlet hukuklarında ve uluslararası anlaşmalarda da bilgisayar oyunlarının durumunu netleştiren tespitler mevcut değildir.

Sonuç itibarıyla kanaatimizce bilgisayar oyunları multimedya eser kavramı altında eser olarak korunmalı, hususiyet araştırması yapılırken eserin son haline bakılmalı ve oyuncular etkin katkı sundukları durumlarda icracı sanatçı statüsünden yararlanmalı yahut oyuncu katkıları işleme eser sayılabilmelidir. Ancak mevcut mevzuatımız çerçevesinde bu belirlemenin şu an için aktüel bir değeri yoktur. Yargı camiamız genelde bilgisayar oyunlarını bilgisayar programı ve sinema eseri ikilisinden birine nispetle çözüme eğilimi göstermektedir. Bu noktada yerel mahkemelerin daha ziyade sinema eseri, Yargıtay'ın ise bilgisayar programından yana tavır sergilediğini ifade etmek hatalı olmayacaktır. Hususiyet konusunda ise FSEK md. 1/B-a'daki açık hüküm sebebiyle, eserin sahibinin hususiyetini taşıyıp taşımadığı araştırılacaktır.

Kanaatimizce mevzuatta gerekli değişiklikler yapıldıktan sonra en uygun çözüm bilgisayar oyunlarının görsel/işitsel unsurlarının sinema eseri, altında yer alan yazılımın ise bilgisayar programı korumasından yararlandırılması şeklinde olacaktır.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

Aksu, Mustafa. Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması. İstanbul: Beta, 1. Basım, 2006.

Arslanlı, Halil. *Fikri Hukuk Dersleri*. 2 Cilt. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları, 1954.

Ateş, Mustafa. *Fikrî Hukukta Eser*. Ankara: Turhan Kitabevi, 2007.

Bağrıaçık, Safiye Nur. *Üretim ve İş Sırlarının Korunması (Özellikle Haksız Rekabet Hukuku Açısından)*. İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 1. Basım, 2017.

Bilge, Mehmet Emin. *Ticari Sırların Korunması*. Ankara: Asil Yayın Dağıtım, 2. Basım, 2005.

Bozbel, Savaş. *Fikri Mülkiyet Hukuku*. İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 1. Basım, 2015.

Er, Turan Hakkı. “Markanın Doğuşu, Kurumsallaşması ve Yeni Marka Formları”. *Fikrî Mülkiyet Hukuku Yıllığı*. ed. Tekin Memiş. 259-282. İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 2010.

Ersoy, Çağlar. *Robotlar, Yapay Zekâ ve Hukuk*. İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 2018.

Güneş, İlhami. *Uygulamada Fikri ve Sınai Mülkiyet Hakları Haksız Rekabet Davaları*. Ankara: Seçkin, 5. Basım, 2018.

Hirsch, Ernst. *Fikrî ve Sınai Haklar*. Ankara: Ankara Basımevi, 1948.

Hirsch, Ernst. *Hukuki Bakımdan Fikri Say*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları, 1943.

M. Kemal Oğuzman vd. *Eşya Hukuku*. İstanbul: Filiz Kitabevi, 18. Basım, 2015.

Nomer Ertan, N. Füsun. *Haksız Rekabet Hukuku*. İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 1. Basım, 2016.

Öztan, Fırat. *Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku*. Ankara: Turhan Kitabevi, 2008.

Suluk, Cahit – Ali, Orhan. *Uygulamalı Fikri Mülkiyet Hukuku*. 2. Cilt. İstanbul: Arıkan, 2005.

Suluk, Cahit vd. *Fikri Mülkiyet Hukuku*. Ankara: Seçkin, 2. Basım, 2018.

Tekinalp, Ünal. *Fikrî Mülkiyet Hukuku*. İstanbul: Arıkan, 4. Basım, 2006.

Tezel, Yiğit. *Bilgisayar Oyunları Tarihi*. İstanbul: Sokak Kitapları Yayınları, 1. Basım, 2016.

Tosun, Yalçın. *Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları*. İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 1. Basım, 2009.

Yazıcı, E. Sena. *Bilgisayar Programlarının Fikri Mülkiyet Hukuku Çerçevesinde Korunması*. İstanbul: XII Levha Yayıncılık, 1. Basım, 2019.

Yabancı Dilde Kitaplar:

Barrett, Margreth. *Emanuel Law Outlines: Intellectual Property*. New York: Wolters Kluwer Law & Business, 3. Basım, 2012.

Pina, Pedro. “Computer Games and Intellectual Property Law: Derivative Works, Copyright and Copyleft”. *Business, Technological, and Social Dimensions of Computer Games: Multidisciplinary Developments*. ed. Maria Manuela Cruz-Cunha vd. 464-475. Hershey: IGI Global, 2011.

Salen, Katie - Zimmerman, Eric. *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Massachusetts London: The MIT Press Cambridge, 2004.

Stamatoudi, Irini A. *Copyright And Multimedia Works A Comprative Analysis*. Birleşik Krallık: Cambridge University Press, 2004.

Çeviri Kitaplar:

Görz, Günther – Nebel, Bernhard. *Yapay Zekâ*. çev. Özgür Pozan. İstanbul: İnkılâp Kitabevi, 2005.

Nilsson, Nils J. *Yapay Zekâ Geçmişi ve Geleceği*. çev. Mehmet Doğan. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1. Basım, 2018.

Makaleler:

Barlas, Dinç. “5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nda Eser Sayılmanın Koşulları”. *Legal Fikrî ve Sınai Haklar Dergisi* 5/17 (04. 2009), 75-87.

Baygın, Cem. “Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’na Göre Eser Sahibinin Hakları ile Bağlantılı Haklar”. *Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 5/1-4 (2001), 297-329.

Gökyayla, Emre. “Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’nda Yapılan Değişikliklerin Değerlendirilmesi”. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 7/1 (2005), 1-28.

Karimov, Elnur. “Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu”. *Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi* 7/1 (Haziran 2021), 93-110.

Kılıçoğlu, Ahmet M. “Eser Sayılmayan Fikri Ürünler ve Eserin Adı ve Alametleri Üzerindeki Haklar”, *Yaşar Üniversitesi E-Dergisi* 8/Özel (Haziran 2013). 1585-1636.

Koç Kaynak, Selva – Tevettoğlu, Mete. “Bilgisayar Oyunlarının Telif Hakkı Korumasından Yararlanması”. *Fikrî ve Sınai Haklar Dergisi* 8/30 (2012), 55-91.

Korkusuz, Mehmet Emin – Karamete, Ayşen. “Eğitsel Oyun Geliştirme Modelleri”. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi* 7/2 (Aralık 2013), 78-109. <https://doi.org/10.12973/nefmed203>

Küçükaya, Hande Gül. “Sinema Eserlerinde Eser Sahiplerinin ve İcracı Sanatçıların Mali Haklarına İlişkin Güncel Sorunlar ve Çözüm Önerileri”. *Yaşar Üniversitesi E-Dergisi* (Haziran 2013). 1931-1956.

Uçar, Aygül – Koca, Cezmi. “Gülme Düzleminde Komedi Dükkânı ile Ortaoyunu Arasındaki Bağ ve Dilsel Komik (Söz Komîği) Açısından Bir Karşılaştırma”. *Dil ve Edebiyat Dergisi* 8/2 (2011), 39-63.

Yabancı Dilde Makaleler:

Baldrice, John. “Mod as Heck: Frameworks for Examining Ownership Rights in User-Contributed Content to Videogames, and a More Principled Evaluation of Expressive Appropriation in User-Modified Videogame Projects”. *Minnesota Journal of Law, Science & Technology* 8/2 (2007), 681-713.

Brasil Romão e Silva, Carolina. “A INDÚSTRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS: NOVAS TECNOLOGIAS, PROPRIEDADE INTELECTUAL E CENÁRIO MUNDIAL E BRASILEIRO”. *Revista de Direito Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência* 5/1 (2019), 1-20.

Burk, Dan L. “Electronic Gaming and the Ethics of Information Ownership”. *International Review of Information Ethics* 4 (Aralık 2005), 39-45.

Eichenbaum, Adam vd. “Video Games Play That Can Do Serious Good”. *American Journal of Play* 7/1 (2014), 50-72.

Göttlich, Paul. "Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law". *IRIS Plus Legal Observations of the European Audiovisual Observatory* 2007-6 (Ekim 2007). 1-12.

Kennedy, Rónán. "Virtual rights? Property in online game objects and characters". *Information & Communications Technology Law* 17/2 (Temmuz 2008), 95-106.

Kuehl, John. "Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection". *Cybaris* 7/2 (2016), 312-349.

Loewenheim, Ulrich. "Legal Protection for Computer Programs in West Germany". *High Technology Law Journal* 4/2 (Sonbahar 1989), 187-215.

Postigo, Hector. "Of Mods and Modders Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications". *Games and Culture* 2/4 (10.2007), 300-313. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412007307955>

Stein, Julian. "The Legal Nature of Video Games: Adapting Copyright Law to Multimedia". *Press Start* 2/1 (2015), 43-55.

Tavinor, Grant. "Definition of Videogames". *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)* 6 (2008). https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16/?utm_source=digitalcommons.risd.edu%2Fliberalarts_contempaesthetics%2Fvol6%2Fiss1%2F16&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages

Tezler:

Dalyan, Şener. *Bilgisayar Programlarının Fikrî Hukukta Korunması*. Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2008. <https://dspace.ankara.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12575/37468/228066.pdf?sequence=1>

Demir, Faruk. *Programlama Öğretiminde Eğitsel Programlama Dilinin Farklı Kullanımlarının Programlama Başarısı ve Kaygısına Etkisi*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, 2015. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Durmuş, Muhammed Enes. *Bilgisayar Oyunlarının Türk Hukukunda Korunması*. İstanbul: İstanbul Şehir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2020. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Kılıç, Taylan. *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Samandi, Raha. *Türk Fikir ve Sanat Hukukunda Eser ve Eser Sahibi*. Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019. <https://dspace.ankara.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12575/71302/620254.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Yabancı Dilde Tezler:

Suzor, Nicolas. *Transformative Use of Copyright Material*. Brisbane: Queensland University of Technology. Yüksek Lisans Tezi, 2006. <https://eprints.qut.edu.au/16226/>

Yu, Yudong. *Intellectual Property Rights and the Game Industry*. Manchester: Manchester University, Faculty of Humanities, Doktora Tezi, 2017. <https://www.escholar.manchester.ac.uk/uk-ac-man-scw:308566>

Mahkeme Kararları:

Bursa BAM C.D., Bursa Bölge Adliye Mahkemesi 4. Ceza Dairesi. K. 2019/2585 27.11.2019.

Danıştay 10. Daire. K. 1994/1856 (27.04.1994).

Yargıtay C.D., Yargıtay 8. Ceza Dairesi. K. 2020/12742 (08.06.2020).

Yargıtay C.D., Yargıtay 8. Ceza Dairesi. K. 2021/4187 (17.03.2021).

Yargıtay C.D., Yargıtay 13. Ceza Dairesi. K. 2015/673 (03.03.2020).

Yargıtay C.D., Yargıtay 19. Ceza Dairesi. K. 2018/8304 (09.07.2018).

Yargıtay CGK, Yargıtay Ceza Genel Kurulu. K.2018/295 (09.10.2018).

Yargıtay CGK, Yargıtay Ceza Genel Kurulu. K. 2018/295 (19.06.2018).

Yargıtay CGK, Yargıtay Ceza Genel Kurulu. K. 2018/413 (09.10.2018).

Yargıtay CGK, Yargıtay Ceza Genel Kurulu. K.2018/413 (09.10.2018).

Yargıtay HD, Yargıtay 11. Hukuk Dairesi. K. 2005/11244 (18.11.2005).

Yargıtay HD, Yargıtay 11. Hukuk Dairesi. K. 2008/9425 (17.7.2008).

Yargıtay HD, Yargıtay 11. Hukuk Dairesi. K.2018/7109 (15.11.2018).

Yabancı Mahkeme Kararları:

ABAD, Avrupa Birliği Adalet Divanı. ECLI:EU:C:2014:25 (23.01.2014). <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?jsessionid=AAFC19C932938B159>

[FD715238CA9E305?text=&docid=146686&pageIndex=0&doclang=en&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=1793020](https://www.casematrix.com/cases/146686/1793020?text=&docid=146686&pageIndex=0&doclang=en&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=1793020)

United States Court of Appeals Ninth Circuit. 154 F.3d 1107/Micro Star v. Formgen Inc. (11.09.1998). https://casetext.com/case/micro-star-v-formgen-inc?cf_chl_jschl_tk=pmd_866f2d448aa3270509c6c8922d5c62215dac0500-1629110233-0-gqNtZGzNAjjcnBszQd6

United States District Court – D. New Jersey. Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive Inc. (30.05.2012). <https://www.leagle.com/decision/infdc020120601d03>

Yabancı Mevzuat:

2009/24/EC, DIRECTIVE 2009/24/EC OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL. Avrupa Birliği: Avrupa Parlamentosu ve Konseyi, 2009. 15.07.2021. <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2009:111:0016:0022:EN:PDF>

9.609/98, Law No. 9609, of February 19, 1998 On the Protection of Intellectual Property of Software, its Commercialization in the Country, and Other Provisions. Brezilya: Chamber of Representatives, 1998. Erişim 22.08.2021. <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/en/br/br001en.pdf>

Circular 61, Copyright Registration for Computer Programs. Amerika Birleşik Devletleri: United States Copyright Office. Erişim 04.09.2021. <https://docplayer.net/5061006-Circular-61-the-application.html>

Copyright Law of the People's Republic of China. Çin: National People's Congress, 1990. md. 11. Erişim 22.08.2021. <http://www.china.org.cn/english/government/207484.htm>

Copyright Law of The United States, Copyright Law of The United States and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code. Amerika Birleşik Devletleri: United States Copyright Office, 2021. 09.07.2021. <https://www.copyright.gov/title17/title17.pdf>

Intellectual Property Code - Legislative Part. Fransa: Güncelleme 2003. Erişim 01.09.2021. <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/en/fr/fr467en.pdf>

Interim Measures on Administration of Online Games. Çin: Ministry of Culture 2010. Erişim 22.08.2021. <http://www.lawinfochina.com/display.aspx?lib=law&id=8179&CGid=&EncodingName=big5>

Italian Copyright Statute, Law for the Protection of Copyright and Neighbouring Rights. İtalya: 1941. Erişim 04.09.2021. <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/en/it/it211en.pdf>

Law on Copyright and Neighboring Rights. Belçika: 1994. Erişim 22.08.2021.
<https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/en/be/be064en.pdf>

Lawinfochina. "Interim Measures for the Administration of Online Games (2017 Revision) [Expired]". Erişim 22.08.2021.
<http://lawinfochina.com/display.aspx?id=917757c0923bbfe9bdfb&lib=law>

Treaty on the International Registration of Audiovisual Works. WIPO, 1989. Erişim 16.07.2021.
https://www.wipo.int/export/sites/www/treaties/en/documents/other_treaties/firt-treaty.pdf

Rapor ve Rehberler:

Ankara Kalkınma Ajansı. *Dijital Oyun Sektörü Raporu*. Ankara.
<http://kutuphane.ankaraka.org.tr/upload/dokumandosya/dijital-oyun-sektoru-raporu.pdf>

DPT, Devlet Planlama Teşkilatı. *Fikri Haklar Özel İhtisas Komisyonu Raporu*. Ankara: 2000, 85. https://www.sbb.gov.tr/wp-content/uploads/2018/11/08_FikriHaklar.pdf

Fikir ve Sanat Eserleri Kanununun Bazı Maddelerinin Değiştirilmesine İlişkin Kanun Tasarısı ve Millî Eğitim, Kültür, Gençlik ve Spor Komisyonu Raporu (1/538). Türkiye: TBMM 1999. Erişim 16.07.2021.
<https://www.tbmm.gov.tr/sirasayi/donem21/yil01/ss402m.htm>

Türkiye Cumhuriyeti Avrupa Birliği Bakanlığı, *AB Mevzuatı Çeviri Rehberi ve Ekler Kitapçığı*. Türkiye: Türkiye Cumhuriyeti Avrupa Birliği Bakanlığı, 2017.

Yabancı Dilde Rapor ve Rehberler:

ESA, Entertainment Software Association. *2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. ESA, 2019. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf>

GİM, Güvenli İnternet Merkezi. *Dijital Oyunlar Raporu 2019*.
<https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/SSIzp.pdf>

Greenspan, David vd. *MASTERING THE GAME Business and Legal Issues for Video Game Developers*. WIPO, 2013.
https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/959/wipo_pub_959.pdf

Hill, Adam vd. *Intellectual Property Rights and the Video Game Industry*. igda, 2003. https://igda-website.s3.us-east-2.amazonaws.com/wp-content/uploads/2019/10/15001251/IGDA_IPRights_WhitePaper_2003.pdf

Martin-Lalande, M. Patrice. *Mission Parlementaire sur le Régime Juridique du Jeu Vidéo en Droit d'Auteur*. Assemblée nationale, 2011.
<https://www.culture.gouv.fr/Espace-documentation/Missions/MISSION-PARLEMENTAIRE-SUR-LE-REGIME-JURIDIQUE-DU-JEU-VIDEO-EN-DROIT-D-AUTEUR>

Ramos, Andy vd. *The Legal Status Of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. WIPO, 2013.
https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf

TMEP, Trademark Manual of Examining Procedure. Amerika Birleşik Devletleri: United States Patent and Trademark Office, 2021. Erişim 26.07.2021.
<https://tmept.uspto.gov/RDMS/TMEP/current#/current/TMEP-1200d1e1.html>

Uruguay Round, Multilateral Trade Negotiations Uruguay Round. GATT, 1988. Erişim 15.07.2021.
<https://docs.wto.org/dol2fe/Pages/SS/directdoc.aspx?filename=Q:/UR/GNGNG11/W24R1.PDF&Open=True>

Patentler ve Markalar:

Google Patents. “Nemesis characters, nemesis forts, social vendettas and followers in computer games”. Erişim 26.07.2021.
<https://patents.google.com/patent/US20160279522A1/en>

Justia, Justia Trademarks. “Image Trademark with Serial Number 77419252”. Erişim 17.07.2021. <https://trademarks.justia.com/774/19/n-77419252.html>

Warner Bros. Entertainment, Inc. *Nemesis characters, nemesis forts, social vendettas and followers in computer games*. Patent, United States Patent and Trademark Office, Patent No. US 2016/0279522 A1, 29.09.2016.
<https://patentimages.storage.googleapis.com/e5/a5/24/5d3b11e0fc0d98/US20160279522A1.pdf>

İnternet Kaynakları:

AFB, American Foundation for the Blind. “The World Of Audio Games: A Crash Course. Erişim 09.09.2021. <https://www.afb.org/aw/14/11/15738>

Age Of Empires Wiki. “Campaigns”. Erişim 11.08.2021.
https://ageofempires.fandom.com/wiki/Campaign#The_Conquerors

Alpert, Mark – Hills Moore, Alicia. “CD-ROM: THE NEXT PC REVOLUTION CD-ROMs”. *FORTUNE Magazine* (29.06.1992).
https://archive.fortune.com/magazines/fortune/fortune_archive/1992/06/29/76592/index.htm

Amazon. “getdigital Doormat You shall not pass”. Erişim 16.07.2021.
https://www.amazon.com/getDigital-Doormat-Entrance-Welcome-Orange-Brown/dp/B00I7T9RTQ/ref=sr_1_2?dchild=1&keywords=you+shall+not+pass&qid=1626511817&sr=8-2

Antonelli, Paola. “Video Games: 14 in the Collection, for Starters”. *Moma*. Erişim 12.09.2021. https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/

Audiogame.store. “2095: Beyond the Human | Free Game | English Version”. Erişim 04.07.2021. <https://www.audiogame.store/en/shop/2095-beyond-the-human/>

AudioGames.net. “Welcome at AudioGames.net!”. Erişim 04.07.2021. <https://audiogames.net>

Berkman Klein Center. “Second Life: Open Education and Virtual Worlds”. Erişim 06.07.2021. <https://cyber.harvard.edu/node/96123>

Bilişim. “Bakanlık, Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu’nu kapattı! Yönetim ‘göreve devam’ dedi” (10.2013), 82-85. <http://www.bilisimdergisi.org.tr/arch/?sayi=159&yazar=&ara=>

Bozbel, Savaş. “Gerekçeli Sınai Mülkiyet Kanunu”. *Wordpress*. Erişim 10.09.2021. <https://bozbel.files.wordpress.com/2018/05/gerekc3a7eli-sc4b1naimc3bclkiyet-kanunu.pdf>

Chang, Steve - Dannenberg, Ross. “The Ten Most Important Video Game Patents”. *Gamasutra*. Erişim 26.07.2021. https://www.gamasutra.com/view/feature/130152/the_ten_most_important_video_game_.php?print=1

Computer Gaming World The Premier Computer Game Magazine. Anaheim, California: Golden Empire Publications, 1992. sayı 101, 124. https://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_101.pdf

Craig, Kathleen. “Making a Living in Second Life”. *Wired*. Erişim 01.07.2021. <https://www.wired.com/2006/02/making-a-living-in-second-life/>

D’Cunha, Suparna Dutt. “How Digital Gaming In India Is Growing Up Into A Billion-Dollar Market”. *Forbes*. Erişim 03.09.2021. <https://www.forbes.com/sites/suparnadutt/2018/03/09/how-online-gaming-in-india-is-growing-fast-into-a-billion-dollar-market/?sh=30cd840d55b6>

Doğan, Derya – Özocak, Gürkan. “Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler”. *Özocak & Erdoğan Avukatlık Bürosu*. Erişim 10.06.2021. <http://www.ozocak.com/Dosyalar/b2f71e.pdf>

Freesound. “lightsaber”. Erişim 17.07.2021. <https://freesound.org/browse/tags/lightsaber/>

Game Career Guide. “What is a Game Engine”. Eriřim 04.07.2021. https://www.gamecareerguide.com/features/529/what_is_a_game_.php

Geliřmekte Olan Spor Branřları Federasyonu. “Dijital Oyunlar As Bařkanlıęı Yeni Yönetimi Hk.”. Eriřim 09.09.2021. <http://gosbf.gov.tr/Duyuru/43598/dijital-oyunlar-as-baskanligi-yeni-yonetimi-hk.aspx>

Gledhill, Ruth. “Manchester Cathedral says Sony apology not enough and issues new digital rules”. *The Times* (06.07.2007). <https://www.thetimes.co.uk/article/manchester-cathedral-says-sony-apology-not-enough-and-issues-new-digital-rules-psc5m92bg0d>

Gönül Kültür ve Medeniyet Dergisi. “Oyun Sektörü, Film ve Müzik Sektörünü Geride Bıraktı / Oyungezer Dergisi Kurucusu Sinan Akkol”. Eriřim 09.06.2019. <http://www.gonuldergisi.com/oyun-sektoru-film-ve-muzik-sektorunu-geride-birakti-oyungezer-dergisi-kurucusu-sinan-akkol.html>

Grimes, Grimes LLC Intellectual Property Attorneys. “An Intergalactic Intellectual Property Minefield: The Star Wars® Brand (Part 2 of 4)”. Eriřim 17.07.2021. <https://www.gandb.com/2016/10/an-intergalactic-intellectual-property-minefield-the-star-wars-brand-part-2-of-4/>

Güncel Türkçe Sözlük. Eriřim 03.07.2021. <https://sozluk.gov.tr>

Güncel Türkçe Sözlük. Eriřim 04.07.2021. <https://sozluk.gov.tr>

Güncel Türkçe Sözlük. Eriřim 04.07.2021. <https://sozluk.gov.tr>

Güncel Türkçe Sözlük. Eriřim 04.07.2021. <https://sozluk.gov.tr>

Güncel Türkçe Sözlük. Eriřim 09.07.2021. <https://sozluk.gov.tr>

Güncel Türkçe Sözlük. Eriřim 26.07.2021. <https://sozluk.gov.tr>

Habertürk. “Bilgisayar oyunu için BMW'sini sattı” (16.01.2008). <https://www.haberturk.com/yasam/haber/51529-bilgisayar-oyunu-icin-bmwsini-satti>

History. “Video Game History”. Eriřim 05.07.2021. <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>

Howstuffworks. “How Second Life Works”. Eriřim 25.06.2021. <https://computer.howstuffworks.com/internet/social-networking/networks/second-life.htm>

IGI Global. “What is Second Life”. Eriřim 31.07.2021. <https://www.igi-global.com/dictionary/second-life/26018>

IMDB, Internet Movie Database. “Black Mirror: Bandersnatch Trivia”. Eriřim 15.07.2021. https://www.imdb.com/title/tt9495224/trivia/?ref=tt_trv_trv

IMDB, Internet Movie Database. “Films that have Featured the Wilhelm Scream”. Eriřim 17.07.2021. <https://www.imdb.com/list/ls063777079/>

İndirvip.club. “PES 6 İndir – Full Türkçe Spiker + Kurulum”. Eriřim 16.08.2021. <https://www.indirvip.club/pes-6-indir.html>

Jain, Sumit. “Game Development Life Cycle.”. *LinkedIn*. Eriřim 05.07.2021. <https://www.linkedin.com/pulse/game-development-life-cycle-sumit-jain/>

Lamont, Ian. “Harvard's virtual education experiment in Second Life”. *computerworld*. Eriřim 06.07.2021. <https://www.computerworld.com/article/2477054/harvard-s-virtual-education-experiment-in-second-life.html>

Linden Lab. “Second Life Terms and Conditions”. Eriřim 01.08.2021. <https://www.lindenlab.com/legal/second-life-terms-and-conditions>

Maitra, Sonali D. “It’s How You Play the Game: Why Videogame Rules Are Not Expression Protected by Copyright Law”. *American Bar Association*. Eriřim 25.07.2021. https://www.americanbar.org/groups/intellectual_property_law/publications/landslide/2014-15/march-april/its_how_you_play_game_why_videogame_rules_are_not_expression_protected_copyright_law/

Minecraft. “Minecraft’a Hoř geldin”. Eriřim 04. 07. 2021. <https://www.minecraft.net/tr-tr>

Moddb. “Diplomacy 4.litdum”. Eriřim 15.07.2021. <https://www.moddb.com/mods/diplomacy-4litdum>

Morrison, Angus. “Could piracy be scuppered within two years?”. *PC Gamer*. Eriřim 12.09.2021. <https://www.pcgamer.com/could-piracy-be-thwarted-within-two-years/>

Museum of the Game. “Touch-Me”. Eriřim 09.09.2021. https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=12694

NBC News, “Virtual worlds wind up in real world's courts” (05.02.2005). <https://www.nbcnews.com/id/wbna6870901>

NWN, New World Notes. “New World Notes”. Eriřim 04.07.2021. <https://nwn.blogs.com/nwn/demographics/>

Onedio. “En Yüksek Gişe Hasılatı Yapan 25 Oyun Uyarlaması Film”. Erişim 15.07.2021. <https://onedio.com/haber/en-yuksek-gise-hasilati-yapan-25-oyun-uyarlamasi-film-818779>

Oracle. “Yapay zeka (AI) nedir?”. Erişim 03.07.2021. <https://www.oracle.com/tr/artificial-intelligence/what-is-ai/>

Ömerbaş, Çağır. “Oyun Kültürünün Neredeyse Kronolojik Gelişimi”. *manifold*. Erişim 09.06.2019. <https://manifold.press/oyun-kulturunun-neredeyse-kronolojik-gelisimi>

PlayStation.Store. “God of War”. Erişim 05.07.2021. https://store.playstation.com/tr-tr/product/EP9000-CUSA07410_00-0000000GODOFWARN

Prezi. “Bilgisayar Oyunlarının Fikri Mülkiyet Hukukunda Korunması”. Erişim 04.07.2021. <https://prezi.com/hdl1maxw78rp/bilgisayar-oyunlarnn-fikri-mulkiyet-hukukunda-korunmas/>

Quantic Dream. “Detroit Become Human”. Erişim 15.07.2021. <https://www.quanticrodream.com/en/detroit-become-human>

Riot Games. “Valorant”. Erişim 05.07.2021. <https://playvalorant.com/en-us/>

Roblox. “Powering Imagination”. Erişim 04.07.2021. <https://corp.roblox.com>

Rockstar, Rockstar Games. “Rockstar Games End User License Agreement”. Erişim 17.07.2021. <https://www.rockstargames.com/eula?country=us>

Second Life. “Racers Island”. Erişim 16.07.2021. <https://secondlife.com/destination/racers-island>

Second Life. “Sailing and Boating”. Erişim 16.07.2021. <https://secondlife.com/destinations/sports/sailing>

ShiftDelete.Net. “PES Efsanesinin Dünyü ve Bugünü!”. Erişim 16.08.2021. <https://shiftdelete.net/pes-efsanesinin-dunu-ve-bugunu-62492>

Statista. “Number of employees in the video games industry in the United States from 2010 to 2020”. Erişim 09.07.2021. <https://www.statista.com/statistics/1175322/video-game-employment/>

Statista. “Video game market revenue worldwide in 2021, by segment”. Erişim 06.07.2021. <https://www.statista.com/statistics/292751/mobile-gaming-revenue-worldwide-device/>

Steam. “Bright Memory”. Erişim 04.07.2021. https://store.steampowered.com/app/955050/Bright_Memory/

Steam. “Call of Duty 4: Modern Warfare”. Eriřim 07.07.2021.
https://store.steampowered.com/app/7940/Call_of_Duty_4_Modern_Warfare/

Steam. “Diplomacy 4.litdum”. Eriřim 15.07.2021.
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=turkish&id=1518700104>

Steam. “Lord Of The Rings - Helms Deep Defence - V1-4”. Eriřim 15.07.2021.
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=154952285>

Steam. “Map Editing 101 to Advanced Secrets for Better Maps in AOE2 HD & DE”. Eriřim 11.08.2021.
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1953751101>

Steam. “Rise of Genghis Khan”. Eriřim 11.08.2021.
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1447162145>

T.C. Kltr ve Turizm Bakanlıęı Telif Hakları Genel Mdrlę. “Genel Sorular”. Eriřim 26.01.2020. <https://www.telifhaklari.gov.tr/Genel-Sorular>

Taleworlds. “A Question about the EULA”. Eriřim 17.07.2021.
<https://forums.taleworlds.com/index.php?threads/a-question-about-the-eula.203811/>

TaleWorlds. “About The Game”. Eriřim 15.07.2021.
<https://www.taleworlds.com/tr/Games/Warband>

Technopat. “Filmlerden Uyarlama En İyi 10 Oyun”. Eriřim 15.07.2021.
<https://www.technopat.net/2014/09/13/filmlerden-uyarlama-en-iyi-10-oyun/>

TESFED, Trkiye E-Spor Federasyonu. “Hakkımızda”. Eriřim 05.09.2021.
<http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3073/3072/Hakkımızda.aspx>

Testbytes. “15 Failed Games That Will Show Us Why Testing is Important”. Eriřim 06.07.2021. <https://www.testbytes.net/blog/failed-video-game-testing/>

USLegal. “Merger Doctrine Law and Legal Definition”. Eriřim 14.08.2021.
<https://definitions.uslegal.com/m/merger-doctrine/>

Vikipedi. “Call Of Duty 4: Modern Warfare”. Eriřim 07.07.2021.
https://tr.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare#Çok_oyunculu

Vikipedi. “History of Video Games”. Eriřim 05.07.2021.
https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games

Vikipedi. “PlayerUnknown's Battlegrounds”. Eriřim 11.08.2021.
https://tr.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds

Vikipedi. “Video Games”. Eriřim 03.07.2021.
https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game

Vikipedi. “Wing Commander III: Heart of the Tiger”. Erişim 05.07.2021.
https://en.wikipedia.org/wiki/Wing_Commander_III:_Heart_of_the_Tiger

Vintage Computing, Vintage Computing and Gaming. “EGM Advertisement: Sell Famiclones, Go To Prison”. Erişim 25.07.2021.
<https://www.vintagecomputing.com/index.php/archives/68/egm-advertisement-sell-famiclones-go-to-prison>

Wadhwa Reetika – Joy Meril Mathew. “Hindistan: Copyright In The Gaming Industry”. *Mondaq*. Erişim 02.09.2021.
<https://www.mondaq.com/india/copyright/879888/copyright-in-the-gaming-industry>

Wayback Machine, Internet Archive Wayback Machine. “Bakan Kılıç’tan İki Federasyonu La(ğ)vetti”. Erişim 03.07.2021.
<https://web.archive.org/web/20180511043836/http://spor.haber7.com/diger-branslar/haber/1078353-bakan-kilictan-iki-federasyonu-lavetti>

Webtekno. “Mount and Balde Warband için Yapılmış En İyi 5 Oyun Modu”. Erişim 15.07.2021. <https://www.webtekno.com/mount-and-blade-warband-modlari-h80577.html>

Wiki Second Life. “Linden Lab Official:Second Life Skill Gaming Approved Participants”. Erişim 16.07.2021.
http://wiki.secondlife.com/wiki/Linden_Lab_Official:Second_Life_Skill_Gaming_Approved_Participants

Wordpress. “Daniel Voyager”. Erişim 04.07.2021.
<https://danielvoyager.wordpress.com/sl-stats/>

Youthwork Practice. “Games without winners and losers”. Erişim 05.07.2021.
<https://www.youthwork-practice.com/games/games-without-winners-and-losers.html>

YouTube Help. “Fair use on YouTube”. Erişim 26.07.2021.
<https://support.google.com/youtube/answer/9783148?hl=en#zippy=%2Cthe-purpose-and-character-of-the-use-including-whether-such-use-is-of-commercial-nature-or-is-for-nonprofit-educational-purposes%2Cthe-nature-of-the-copyrighted-work%2Cthe-amount-and-substantiality-of-the-portion-used-in-relation-to-the-copyrighted-work-as-a-whole%2Cthe-effect-of-the-use-upon-the-potential-market-for-or-value-of-the-copyrighted-work>

YouTube Help. “Video game and software content”. Erişim 17.07.2021.
<https://support.google.com/youtube/answer/138161?hl=en>